

Anexo E. PLANEACIÓN DE LAS SESIONES REALIZADAS

PLANEACIÓN SESIÓN 1

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Exploración de movimientos y rondas simples
Objetivo del encuentro:	Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo
Eje de trabajo:	Expresión corporal y motricidad.
Contenido:	Control postural, equilibrio, ritmo y reconocimiento de segmentos corporales.
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y pedagogía de la escucha.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Los niños y las niñas construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos, y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo que comparten."
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Saludo de los Animales. Iniciamos en círculo. Cada niño debe proponer un movimiento de un animal para saludar al resto del grupo (ej. saltar como sapos, estirarse como gatos) mientras suena una melodía suave. Actividad 2: Calentamiento "El Calentamiento de la Hormiguita". Una ronda simple donde se tocan diferentes partes del cuerpo siguiendo el ritmo de una

	canción ascendente.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Ronda de las Estatuas Musicales. Los niños circulan por el espacio al ritmo de un tambor o pandereta. Cuando la música para, deben adoptar una postura (equilibrio) según la consigna del docente: "¡Estatuas sobre un solo pie!" o "¡Estatuas tocándose la nariz!" Actividad 2: El Tren de las Rondas Tradicionales. Los niños se toman de la cintura formando un tren y recorren "estaciones". En cada estación se canta y baila una ronda corta (ej. "Arroz con leche" o "El patio de mi casa"), enfatizando los cambios de velocidad: lento, rápido y pausa. .
Momento 3: Cierre	Actividad de Relajación: "Globos que se desinflan". Los niños se estiran lo más que pueden (inspirando) y luego se dejan caer suavemente al suelo (espirando), terminando en posición de reposo para reflexionar sobre lo que más les gustó de la clase.
Criterios de evaluación	Capacidad para seguir secuencias rítmicas básicas y reconocimiento de las nociones espaciales (arriba/abajo, adentro/afuera).
Inclusión y participación	Se adaptarán los movimientos para niños con movilidad reducida (usando expresión facial o movimientos de brazos) y se fomentará el apoyo entre pares.
Instrumentos de evaluación	Diario de campo pedagógico y escala de observación de habilidades motrices.

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Láminas con dibujos de las posturas de las estatuas. Recurso interactivo: Altavoz Bluetooth y lista de reproducción con ritmos variados.	
Materiales: Pandereta, cintas de colores para las manos, colchonetas o tapetes.	
Bibliografía: Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). <i>Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación</i> . Diario Oficial No. 41.214. Congreso de la República de Colombia. (2016, 2 de agosto). <i>Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre</i> . Diario Oficial No. 49.953. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, Documento No. 22). https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341835_archivo_pdf_educacion_juego.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El arte en la educación inicial</i> (Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, Documento No. 21). https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341813_archivo_pdf_arte_educacion_inicial.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2017). <i>Bases curriculares para la educación inicial y preescolar</i> . https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2017, 29 de agosto). <i>Decreto 1421 de 2017: Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad</i> . https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-362988.html	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 2

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Expresiones creativas del juego
Objetivo del encuentro:	Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo.
Eje de trabajo:	Expresión Corporal y Artística
Contenido:	El cuerpo como medio de comunicación, seguimiento de ritmos y socialización a través del juego grupal
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y pedagogía de la expresión, donde el niño es protagonista de su propio movimiento
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referentes Técnicos para la Educación Inicial (Sentido de la educación inicial) Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Transición: "Demuestra control y equilibrio en situaciones de movimiento"

Momento 1: Apertura	Actividad 1: Los niños ingresan al espacio y deben saludarse imitando el movimiento de un animal que elijan (salto de rana, vuelo de pájaro, etc.) Actividad 2: Círculo de Bienvenida. Sentados en círculo, se realiza la ronda de "Hola, Jardín", utilizando palmas y pies para marcar el ritmo inicial
Momento 2: Desarrollo	• Actividad 1: La Ronda de las Estatuas Musicales. Se utiliza una ronda tradicional donde, al detenerse la música, los niños deben crear una "escultura" con su cuerpo representando una emoción (alegría, sorpresa) • Actividad 2: El Túnel de la Imaginación. Con telas o aros, se crea un recorrido donde cada niño debe inventar una forma diferente de atravesarlo (gateando, de lado, hacia atrás), promoviendo la creatividad motriz
Momento 3: Cierre	Actividad de Relajación: "El Globo que se Desinfla". Los niños inhalan aire estirándose al máximo y exhalan lentamente hasta quedar relajados en el suelo. Se realiza una breve charla sobre qué movimiento les gustó más
Criterios de evaluación	Identifica y nombra partes de su cuerpo durante la ejecución de las rondas Ajusta sus movimientos al ritmo de la música y a las instrucciones del juego
Inclusión y participación	Se utilizarán apoyos visuales y gestuales para las instrucciones. Los niños con movilidad reducida

	liderarán los ritmos con instrumentos de percusión o movimientos segmentarios de brazos
Instrumentos de evaluación	Diario de campo y escala de observación cualitativa sobre el desarrollo motor y participación social
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Láminas con posturas corporales y animales Recurso interactivo: Grabadora con pistas de rondas tradicionales e instrumentales	
Materiales: Telas de colores, aros, cintas, colchonetas y reproductor de sonido	
Bibliografía: Ministerio de Educación Nacional (2014). El juego en la educación inicial Sarlé, P. (2006). Enseñar en clave de juego	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 3

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Pequeños Jueces y Grandes Jugadores: El Mundo de las Reglas"
Objetivo del encuentro:	Desarrollar habilidades de autorregulación, respeto por el turno y comprensión de normas sociales a través de juegos de reglas simples y construcción colectiva de acuerdos.
Eje de trabajo:	Desarrollo Personal-Social y Pensamiento Lógico.

Contenido:	Seguimiento de instrucciones, tolerancia a la frustración, negociación de normas y cooperación grupal.
Metodología participativa:	Se invita a los niños a participar activamente en la modificación o creación de las reglas, promoviendo la autonomía y el pensamiento crítico.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego: El juego de reglas como promotor del desarrollo moral y la descentración (entender el punto de vista del otro). Seguimiento al Desarrollo: Observación de la capacidad de los niños para aceptar límites y resolver conflictos de manera pacífica. DBA Transición: Construye normas y acuerdos para la convivencia en el juego y en las actividades cotidianas.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Semáforo de la Atención. Los niños se desplazan por el salón. Cuando el docente muestra un círculo verde, corren; amarillo, caminan lento; y rojo, deben quedar congelados. Esta actividad se realiza como una forma de introducción a los conocimientos de las normas que rige el movimiento. Actividad 2: El Nudo Humano. Los chicos y chicas

	se organizan en forma circular y se enredan sin soltar las manos. La regla principal es que no suelten de las manos de su compañero mientras intentan desenredarse, fomentando la cooperación bajo una restricción específica, en otras palabras, con este ejercicio se busca que los niños aprendan a conseguir soluciones creativamente en conjunto. Actividad 3: Asamblea de "Nuestras Reglas". En esta vez se presentan los juegos del día y se sostiene un dialogo sobre qué pasaría si no hubiera reglas para todo lo que existe o queremos hacer. De acuerdo al diálogo anterior se le propone los niños que propongan tres reglas de oro para el encuentro (ej. "escuchar al compañero", "esperar el turno o lo que ellos vean conveniente como norma).
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Circuito de los Desafíos. Se organizará un recorrido con diferentes obstáculos como por ejemplo (túneles con materiales reciclados, saltos, caminar por una línea donde deben hacer equilibrio). Lo fundamental para avanzar a la siguiente estación, es que no deben olvidar las instrucciones iniciales como son, por ejemplo. "tocar el piso tres veces"). Si alguien no cumple con lo anterior debe iniciar esa estación circulo nuevamente. Actividad 2: Carreras de Relevos con Objetos. Los niños se dividirán en equipos, los cuales llevarán una pelota de pimpón en una cuchara o un libro sobre la cabeza. Se insistirá en un valor muy importante como es la honestidad y su importancia en la vida de los seres humanos: si el objeto lleva Ce sobre el piso, el o la participante debe regresar al punto de partida.

	Actividad 3: Creación de un "Nuevo Juego". Se entregan materiales diversos (aros, pelotas, cuerdas). Cada subgrupo debe inventar un juego con una regla única y original, para luego enseñárselo a los demás compañeros. .
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Podio del Compañerismo. En lugar de premiar al ganador, se hace un reconocimiento a quienes mejor cumplieron las reglas o ayudaron a un compañero a seguirlas. Actividad 2: Limpieza Cooperativa. Se organiza la recolección de materiales como un juego de reglas: "Solo podemos recoger los objetos de color rojo", luego los azules, hasta dejar el espacio impecable. Actividad 3: El Árbol de los Compromisos. Los niños dibujan o plasman su huella en una cartelera, simbolizando su compromiso de seguir los acuerdos contruidos para el próximo encuentro.
Criterios de evaluación	Acepta y sigue las reglas establecidas en los juegos grupales de manera voluntaria. Propone soluciones o nuevos acuerdos cuando surge un conflicto durante el juego.
Inclusión y participación	Adaptación de las reglas (simplificación de instrucciones) para niños con dificultades de procesamiento. Uso de apoyos visuales (cronómetros visuales o tarjetas de colores) para marcar los turnos de espera.

Instrumentos de evaluación	Lista de cotejo sobre comportamientos sociales y seguimiento de normas. Registro fotográfico de las asambleas de negociación.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Tarjetas de colores (semáforo), carteleras con los acuerdos dibujados. Recurso interactivo: Silbato pedagógico o música con pausas marcadas para controlar los tiempos de juego.	
Materiales: Cucharas de plástico, pelotas de ping-pong, cronómetro, cintas de marcar piso, cartulina, marcadores, aros y conos.	
Bibliografía: MEN (2014). Documento No. 22: El juego en la educación inicial. Kamii, C. y DeVries, R. (1980). Juegos colectivos en la educación preescolar. Referentes Técnicos para la Educación Inicial (Colombia).	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 4

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	El juego como herramienta poderosa
Objetivo del encuentro:	Fortalecer el desarrollo integral de las niñas y los niños mediante el juego libre y dirigido, promoviendo la curiosidad, la autonomía y el vínculo afectivo en el entorno comunitario.
Eje de trabajo:	Actividades Rectoras y Desarrollo Socioafectivo.

Contenido:	El juego como derecho, exploración de texturas, resolución de problemas sencillos y expresión de emociones
Metodología participativa:	Pedagogía del Protagonismo Infantil. Se disponen "ambientes provocadores" donde el niño decide cómo interactuar con los objetos, mientras la Madre/Padre Comunitario actúa como mediador y observador.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como lenguaje que permite a los niños dotar de sentido al mundo. Guía para el Talento Humano (ICBF): El juego en el marco de la Estrategia de Cero a Siempre. DBA Transición: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina a través del juego, el dibujo, el modelado y la danza.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Canto de Bienvenida "Debajo de un Botón". Se utiliza una canción con gestos para captar la atención, fomentando la memoria y la coordinación motriz fina mientras nos saludamos. Actividad 2: El Baúl de las Sorpresas. Se presenta un baúl que contiene objetos cotidianos (cucharas de palo, envases plásticos, telas). Los niños deben adivinar qué hay dentro solo con el sonido,

	estimulando la atención auditiva. Actividad 3: La Ronda de los Abrazos. Se realiza una ronda donde la consigna es moverse como el viento y, al detenerse la música, dar un "abrazo de oso" al compañero más cercano, fortaleciendo el vínculo afectivo en el hogar.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: Taller de "Minichefs" Imaginarios. Utilizando plastilina casera (harina y agua) o arena, los niños juegan a preparar "alimentos mágicos" para sus compañeros. Esto fomenta el juego simbólico y la importancia de la alimentación saludable de forma lúdica. Actividad 2: Circuito de Exploración Sensorial. Se disponen estaciones con materiales de la región: <i>Estación de Texturas:</i> Hojas secas, piedras lisas y arena. <i>Estación de Sonidos:</i> Tarros con semillas o piedritas para crear ritmos. <i>Estación de Construcción:</i> Cajas de cartón recicladas para armar torres o túneles. Actividad 3: El Juego del "Veó Veó" Comunitario. Se invita a los niños a identificar objetos o colores específicos dentro de su Hogar Comunitario, fomentando el sentido de pertenencia y la observación del medio.

Momento 3: Cierre	Actividad 1: Relajación "Cuna de Estrellas". Con música suave de cuna tradicional, los niños se recuestan en colchonetas o mantas, cerrando los ojos e imaginando que flotan en una nube, para transitar hacia un estado de calma. Actividad 2: El Diario de las Sonrisas. Cada niño dibuja en un mural de papel periódico la actividad que más le gustó. Quienes aún no dibujan trazos definidos, explican su idea a la Madre Comunitaria. Actividad 3: Canción de Despedida y Orden. Se canta una canción para recoger los materiales ("A guardar, a guardar"), enseñando que el juego también incluye la responsabilidad del cuidado del espacio común.
Criterios de evaluación	Participa con alegría y curiosidad en las propuestas de juego individual y grupal. Utiliza los materiales del medio de forma creativa para representar sus ideas.
Inclusión y participación	Asegurar que los materiales estén a una altura accesible para todos. En casos de niños más tímidos, permitir que observen el juego antes de integrarse, respetando sus tiempos emocionales.
Instrumentos de evaluación	Observador del Niño: Formato de registro cualitativo de avances en la escala de desarrollo. Cuaderno de Novedades: Para anotar reacciones significativas o intereses descubiertos durante la jornada.

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Imágenes de familias, animales y elementos de la naturaleza de la zona. Recurso interactivo: Sonajeros artesanales o instrumentos fabricados con material reciclado.	
Materiales: Cajas de cartón, telas, harina, colorantes vegetales, semillas, envases plásticos limpios, papel periódico y crayolas gruesas.	
Bibliografía: ICBF (2014). Sentido de la educación inicial. Documento No. 20. MEN (2014). El juego en la educación inicial. Documento No. 22. Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito.	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 5

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Exploradores de Desafíos: El Juego con Propósito"
Objetivo del encuentro:	Fortalecer las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad mental) mediante juegos con reglas e intenciones pedagógicas claras que promuevan la resolución de problemas
Eje de trabajo:	Desarrollo Cognitivo y Socioafectivo.

Contenido:	Seguimiento de instrucciones complejas, atención sostenida y colaboración para alcanzar una meta común.
Metodología participativa:	Andamiaje Pedagógico. El adulto prepara el ambiente y lanza "retos" o preguntas problematizadoras, permitiendo que los niños encuentren diversas soluciones a través del juego.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como una práctica social donde se aprende a concertar metas comunes. Sentido de la Educación Inicial (Documento 20): La importancia de la intención pedagógica en las interacciones. DBA Transición: Participa en juegos de reglas estableciendo relaciones de cooperación y oposición.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Calentamiento de la Atención. Se inicia con un juego de palmas donde los niños deben seguir una secuencia de ritmos que cambia cuando el docente dice una palabra clave (ej. "¡Cambio!"). Ayuda a "conectar" el cerebro con la actividad. Actividad 2: El Mapa del Tesoro Invisible. Se narra una breve historia donde se han perdido las "piezas de la alegría". El docente da tres pistas verbales que

	los niños deben recordar para encontrar la zona del juego principal. Actividad 3: Asamblea de Acuerdos. Se presentan los materiales y se pregunta: "¿Cómo podemos usar esto para que todos participemos?". Se establecen las reglas de seguridad y cuidado mutuo para el reto del día.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Desafío de los Constructores. Se divide el grupo en pequeños equipos. Cada equipo tiene la intención de construir el "puente más resistente" usando solo tubos de cartón y cintas. El docente interviene preguntando: "¿Qué pasaría si ponemos la base más ancha?". Actividad 2: Clasificación de Elementos Naturales. Se disponen canastas con piedras, hojas, semillas y palos. La intención es clasificar por atributos específicos (tamaño, textura, peso), pero con la regla de que deben hacerlo usando solo dos dedos (pinza) para fortalecer la motricidad fina. Actividad 3: Juego de Roles "La Tienda de la Confianza". Se simula una tienda donde los niños deben intercambiar objetos. La intención es practicar el conteo básico y el lenguaje negociador (ej. "Te cambio tres piedras por una hoja grande"), respetando el valor simbólico asignado a los objetos.

Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Semáforo del Logro. Sentados en círculo, cada niño toma una ficha: verde si logró cumplir el reto, amarilla si le costó un poco y roja si necesitó mucha ayuda. Se conversa sobre qué fue lo más difícil. Actividad 2: Relajación con Plumas. Se entregan plumas de colores y los niños deben soplarlas suavemente para mantenerlas en el aire el mayor tiempo posible, regulando su respiración y bajando el nivel de energía. Actividad 3: Canción de la Memoria. Se canta una canción que resume lo que hicimos: "Hoy jugamos a construir, hoy aprendimos a compartir...". Se organiza el espacio como parte de la rutina de cierre.
Criterios de evaluación	Demuestra perseverancia al intentar resolver los retos planteados en las actividades. Escucha y aplica las instrucciones dadas para el desarrollo de los juegos intencionados.
Inclusión y participación	Ajustar los retos según las edades (niños más pequeños reciben una sola instrucción a la vez). Proporcionar materiales de diferentes tamaños para facilitar el agarre en niños con dificultades motrices.
Instrumentos de evaluación	Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo Infantil (ICBF). Registro fotográfico con pie de página pedagógico.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales : Tarjetas con secuencias lógicas y mapas sencillos.	

Recurso interactivo: Cronómetro visual para marcar los tiempos de los desafíos.
Materiales: Tubos de papel higiénico/toallas, cinta de enmascarar, elementos naturales (piedras, hojas), canastas, plumas, harina y colores.
Bibliografía: Aizencang, N. (2005). <i>Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que se cruzan</i> . Manantial. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>Sentido de la educación inicial</i> (Documento No. 20). Ministerio de Educación Nacional. Kamii, C., & DeVries, R. (1980). <i>Juegos colectivos en la educación preescolar: Implicaciones de la teoría de Piaget</i> . Visor. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Ministerio de Educación Nacional. (2016). <i>Derechos Básicos de Aprendizaje: Transición</i> . Panamericana Formas e Impresos S.A. Sarlé, P. M. (2006). <i>Enseñar en clave de juego: Notas para el diseño de estrategias de enseñanza</i> . Novedades Educativas.

PLANEACIÓN DE SESIÓN 6

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Juegos simbólicos y expresiones creativas
Objetivo del encuentro:	Potenciar la capacidad de representación y la sensibilidad estética mediante el juego simbólico y las expresiones plásticas, rescatando elementos del entorno cultural del Pacífico Nariñense.
Eje de trabajo:	Actividades Rectoras (Juego y Arte) y Pertinencia

	Cultural
Contenido:	El "como si" (ficción), imitación de roles comunitarios, exploración de materiales naturales y expresión rítmica.
Metodología participativa:	Pedagogía del Territorio. Se utilizan elementos del medio (conchas, hojas de palma, canastos) como "objetos polivalentes" que se transforman según la imaginación del niño.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Arte (Documento 21): La importancia de los lenguajes artísticos en la construcción de identidad. Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego simbólico como espacio para reelaborar la realidad. Política Pública De Cero a Siempre: Atención integral con enfoque diferencial étnico y cultural.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Canto de la Marea. Iniciamos con un arrullo o canción tradicional (ej. "La vaca Lola" versión currulao o "El boga"). Los niños usan su cuerpo para imitar el movimiento de las olas. Actividad 2: ¿Qué hay en el Canalete?. Se presenta un remo o canalete de madera. Los niños deben

	proponer para qué más podría servir (una flauta, un caballo, un bastón mágico), activando el pensamiento divergente. Actividad 3: Círculo de Saberes. Sentados en esteras, se dialoga sobre los oficios de sus padres (pesca, concheo, artesanía), preparando el terreno para el juego de roles.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Mercado del Puerto (Juego Simbólico). Se dispone un rincón con canastos (pidingos), redes de pesca y productos de la región (cocos, plátanos de juguete). Los niños asumen roles de vendedores y compradores, usando conchas como "monedas". Actividad 2: Creación de "Espíritus del Manglar" (Expresión Creativa). Con barro, hojas de mangle y semillas, los niños modelan personajes fantásticos o animales de la zona. El docente interviene preguntando: "¿Qué poderes tiene tu criatura?". Actividad 3: El Gran Convite Rítmico. Usando baldes plásticos como tambores o guasás fabricados con tarros reciclados, los niños crean una base rítmica para acompañar una historia improvisada sobre un viaje en lancha por el Pacífico.
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Mural de la Colectividad. Se pegan los trabajos de barro y hojas en una zona común. Cada niño le pone un nombre a su creación,

	compartiendo el significado con el grupo. Actividad 2: Relajación "Bajo la Palmera". Con el sonido de un palo de lluvia, los niños se recuestan y cierran los ojos, imaginando que la brisa del mar los refresca después de una larga jornada de juego. Actividad 3: Valoración "El Pescado del Día". Se utiliza un pescado de cartón que se rota; quien lo tiene dice qué fue lo que más le gustó "pescar" (aprender) hoy.
Criterios de evaluación	Representa situaciones de su entorno familiar y comunitario a través del juego de roles. Transforma creativamente objetos cotidianos en elementos de juego y expresión artística.
Inclusión y participación	Incorporar términos en lengua vernácula y referentes locales para fortalecer la identidad étnica. Asegurar que los materiales táctiles (barro, semillas) permitan la participación de niños con diversidad funcional sensorial.
Instrumentos de evaluación	Diario de Campo Pedagógico: Registro de frases y diálogos significativos durante el juego de roles. Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo (ICBF).
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales : Fotografías de paisajes de Mosquera y Nariño, artesanías locales. Recurso interactivo: Grabación de sonidos reales del manglar y el mar.	
Materiales: Canastos de fibras naturales, conchas, barro o arcilla, hojas secas, palos de madera, telas de colores vibrantes y materiales reciclados.	

Bibliografía:

García, M. V. (2018). *El juego simbólico en el desarrollo infantil: Una mirada desde la diversidad cultural*. Editorial Magisterio.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). *El arte en la educación inicial* (Documento No. 21). Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). *Política de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Imprenta Nacional de Colombia.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial* (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Panamericana Formas e Impresos S.A..

Sarlé, P. M. (2010). *Lo importante es jugar: Aprendizaje y juego inicial*. Homo Sapiens Ediciones.

PLANEACIÓN DE SESIÓN 7

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Resolución creativa de problema
Objetivo del encuentro:	Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y creatividad mediante la resolución de retos cotidianos y lúdicos, fomentando la autonomía y la colaboración.
Eje de trabajo:	Desarrollo Cognitivo y Funciones Ejecutivas

Contenido:	Identificación de problemas, lluvia de ideas infantil, ensayo y error, y trabajo cooperativo.
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en Retos (ABR). El docente plantea una situación "crítica" ficticia y los niños deben proponer y probar soluciones materiales.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	• Referente Técnico de Exploración del Medio (Documento 24): El niño como investigador que manipula objetos para comprender cómo funcionan. • Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como escenario para la resolución de conflictos y toma de decisiones. • DBA Transición: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Camino Interrumpido. Se crea un camino con cinta en el piso, pero en ciertos puntos hay "obstáculos" (un charco de papel, una montaña de cojines). Los niños deben decidir cómo pasar sin tocar el obstáculo y sin usar las manos. Actividad 2: ¿Para qué sirve esto?. Se muestra un objeto inusual (ej. un batidor de mano o un embudo). Cada niño debe proponer un uso "loco" y creativo

	que no sea el original. Actividad 3: Asamblea de Detectives. Se presenta el "Gran Problema del Día": un peluche ha quedado atrapado en lo alto de una repisa y no podemos usar escaleras. Se anotan todas las ideas de los niños en una cartelera.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Máquina de Rescate. Usando materiales de reciclaje (cuerdas, tubos, ganchos), los niños deben construir en equipos una herramienta para bajar al peluche de la repisa. Aquí ellos pueden intentar varias veces y buscar las estrategias para lograr el objetivo ajustando las ideas para obtener el mejor resultado. Actividad 2: Cruzando el "puente quebrado". Se dispondrán de hojas de papel block en el piso que representa los tramos del puente. El problema radica que los huecos están lejos de la parte solidas. Los chicos tendrán que hacer uso de su creatividad para cruzar sin caerse y que el puente quede bien arreglado para seguir transitando. Actividad 3: El Laberinto de mi pueblo. Se le entrega a cada niño una hoja con una parte del laberinto de manera aleatoria pegada en un brazo. La actividad en si consiste en que entre todos completen el laberinto de forma coherente donde cada uno dará ideas para resolver esta actividad. .

Momento 3: Cierre	Actividad 1: EL Juego de las Soluciones. En esta actividad los niños serán divididos en varios equipos., donde cada uno debe encontrar una solución al problema que se les expondrá y luego lo exponen para que sus compañeros sepan y entre ellos escogerán cual fue la solución más creativa. Actividad 2: El Abrazo del Ingenio. Se realiza una dinámica donde los niños se felicitan entre sí por haber ayudado a un compañero a resolver un reto difícil. Actividad 3: Canción de los Inventores. Se cierra con una rima rítmica: "Si hay un problema, no hay que llorar, con mi cabeza lo voy a arreglar". Se organiza el material de forma cooperativa.
Criterios de evaluación	Propone al menos una solución original ante una situación problemática planteada. Muestra persistencia y busca alternativas cuando su primera idea no funciona.
Inclusión y participación	Proporcionar apoyos visuales (dibujos de posibles soluciones) para niños con dificultades de lenguaje. Fomentar roles diversos en los equipos: unos diseñan, otros arman, otros prueban, valorando todas las capacidades.
Instrumentos de evaluación	Registro Anecdótico: Observación de las estrategias de negociación y lógica de los niños. Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo Infantil (ICBF)

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Imágenes de inventos sencillos y mapas de retos. Recurso interactivo: Sonidos de "alerta" o "misión cumplida" para motivar los retos.	
Materiales: Cuerdas, ganchos de ropa, tubos de cartón, cinta, papel periódico, cojines, peluches y material de reciclaje variado.	
Bibliografía: Aizencang, N. (2005). <i>Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que se cruzan</i> . Manantial. De Bono, E. (1994). <i>El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas</i> . Paidós. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>La exploración del medio en la educación inicial</i> (Documento No. 24). Ministerio de Educación Nacional. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Ministerio de Educación Nacional. (2017). <i>Bases curriculares para la educación inicial y preescolar</i> . Panamericana Formas e Impresos S.A. Sarlé, P. M. (2006). <i>Enseñar en clave de juego: Notas para el diseño de estrategias de enseñanza</i> . Novedades Educativas.	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 8

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Jugando en Familia: Un Compromiso de Amor y Cuidado"
Objetivo del encuentro:	Promover la corresponsabilidad de las familias en el desarrollo integral de las niñas y los niños a través

	del juego, fortaleciendo los vínculos afectivos y la participación activa de todos los miembros del hogar.
Eje de trabajo:	Fortalecimiento Familiar y Vínculos Afectivos.
Contenido:	El juego como derecho, roles familiares en la crianza, comunicación asertiva y creación de ambientes lúdicos en el hogar.
Metodología participativa:	Taller de Experiencial y Reflexivo. Se busca que la familia "vuelva a ser niño" para comprender la importancia del juego desde la vivencia propia, guiados por la Madre/Padre Comunitario.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como espacio de interacción social y construcción de identidad. Estrategia Nacional de Cero a Siempre: La familia como primer entorno protector y educador. Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia): Corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado en la garantía de derechos.

Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Ovillo de la Corresponsabilidad. Las familias se sientan en círculo. Se lanza un ovillo de lana a un cuidador mientras menciona un juego que le gustaba de niño. Al final, se forma una red que simboliza cómo el juego nos une y es responsabilidad de todos sostenerla. Actividad 2: Galería de Recuerdos. Se invita a los padres a observar fotos o dibujos de juegos tradicionales de la región. Deben identificar cuál de esos juegos todavía practican con sus hijos en casa. Actividad 3: Asamblea de Compromisos. Se lanza la pregunta: "¿Quién juega con los niños en casa?". Se anotan en una cartelera las ideas sobre qué significa "sacar tiempo" para jugar, rompiendo mitos sobre el juego como "perder el tiempo".
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Construcción de la "Casa del Juego". Cada familia recibe una caja de cartón grande. La consigna es que, entre adultos y niños, deben decorar y transformar esa caja en lo que el niño desee (un barco, un castillo, un cohete). El adulto debe seguir las instrucciones del niño, practicando la escucha activa. Actividad 2: Circuito de Tareas Lúdicas. Se proponen estaciones donde las tareas del hogar se vuelven juego: <i>Estación "Cesta de Medias":</i> Clasificar medias por colores y pares lanzándolas como si fueran pelotas. <i>Estación "Orquesta de Cocina":</i> Crear ritmos con tapas y cucharas mientras se simula cocinar.

	<i>Estación "Cuentos en la Oscuridad"</i>: Usar una linterna para crear sombras en la pared y narrar una historia familiar. Actividad 3: El Contrato del Juego. Cada familia redacta (o dibuja) un pequeño "contrato" donde se comprometen a jugar al menos 15 minutos al día con su hijo, asignando roles a papá, mamá o hermanos.
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Árbol de los Frutos del Juego. En un árbol dibujado, las familias pegan "frutos" (papeles de colores) donde escriben un sentimiento que experimentaron al jugar hoy (ej. alegría, paz, unión). Actividad 2: Masaje de Conexión. Se invita a los padres a hacerle un pequeño masaje de manos o hombros a sus hijos mientras les dicen una frase de afirmación: "Me encanta jugar contigo". Actividad 3: Canción Colectiva "La Familia es un Equipo". Se cierra con un canto rítmico que refuerce que el cuidado y el juego son tareas compartidas, no solo de la madre. Se organiza el espacio en familia.
Criterios de evaluación	Identifica el juego como una oportunidad para fortalecer el vínculo afectivo con su hija o hijo. Expresa compromisos claros para integrar el juego en las rutinas diarias del hogar.
Inclusión y participación	Fomentar la participación activa de figuras paternas y abuelos, validando su rol en la crianza. Utilizar un lenguaje sencillo y cercano, respetando los modismos y tradiciones orales del contexto local.

Instrumentos de evaluación	Formato de Seguimiento a la Familia (ICBF). Mural de compromisos familiares.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Infografías sobre los beneficios del juego en el cerebro infantil. Recurso interactivo: Música tradicional andina o del pacífico para ambientar las estaciones.	
Materiales: Cajas de cartón, ovillo de lana, marcadores, papel periódico, linternas, elementos de cocina (tapas, cucharas), calcetines y pegante.	
Bibliografía: Bronfenbrenner, U. (1987). <i>La ecología del desarrollo humano</i> . Paidós. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>Sentido de la educación inicial</i> (Documento No. 20). Ministerio de Educación Nacional. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Puche-Navarro, R. (2009). <i>Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia</i> . Ministerio de Educación Nacional. Unicef. (2018). <i>Aprendizaje a través del juego</i> . Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Vygotsky, L. S. (1978). <i>El desarrollo de los procesos psicológicos superiores</i> . Crítica.	

Información general
Diario de campo

Nombre de la institución educativa		Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede		Principal	Curso	único
Jornada		Única	# estudiantes	13
Nombre responsable		Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos		Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo, promoviendo la autonomía y el reconocimiento del yo.		
Nº1	Temas a trabajar	Descripción de la actividad		
	Exploración de movimientos y rondas simples	Apertura: saludo de Bienvenida con abrazos a los estudiantes. También se hará el juego de los gigantes y enanos esto con la intención de que comiencen a identificar lo que es alto y bajo en ubicación espacial. Desarrollo: Juego de el botón de encendido y apagado; los niños se sentarán en el piso en dispersión y se les mostrara un botón imaginario a unos se los coloca en las orejas, a otros en el brazo y otros en la nariz y al tocar la parte donde está el botón se realizará un sonido y el cuerpo del niño realiza movimientos rítmicos y cuando el docente haga otro sonido el niño quedara en stop y se queda en la postura que estaba como congelado y además se harán otros juegos y rondas que fortalecen el reconocimiento del niño como ser social. Se les entregaran pañuelos a los infantes para que con ellos imiten el sonido del mar, del rio de las olas y el viento pero que sea de forma espontanea sin que la docente les diga cómo deben hacerlo. Además, se jugará la ronda de arroz con leche donde los niños se tomarán de las manos y formarán círculos y con movimientos darán vueltas Cierre: se realizará la ronda en mi cara redondita, todos los niños se unen en un círculo y apuntan la parte de sus cuerpos que se menciones y luego volverán a sus puestos o asientos. Luego se les pedirá a los infantes que se acuesten en el suelo y estiren los brazos, piernas y respiren profundo y se les colocara música relajante para que se relajen y puedan continuar con las otras actividades de a		

		jornada
Recursos		
Humanos: Docente (Auxiliar de Enfermería/Pedagogía) y estudiantes. Físicos: Pandereta, cununo, bombo, guaza cintas de colores, altavoz Bluetooth y láminas visuales con posturas corporales.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		Se observó que los niños, asimilaron fácilmente los sonidos y podían hacer coordinadamente movimientos rítmicos de acuerdo a las posturas corporales que estaban cuando se debían quedar quitos con la apertura, se fortalece los lapsos afectivos entre docente, estudiante y compañeros. La libertad de elegir una postura en el juego y quedar congelado o inmóvil da a entender de la capacidad que tienen para atender órdenes y seguir normas suministradas por un adulto.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		A través de las rondas, los niños con los movimientos corporales pudieron no solo jugar y divertirse si no conocer algunas partes de su cara, sus capacidades físicas y la importancia del otro para el aprendizaje.
Categoría 3 : Interacción y Participación		El "con los juegos y Rondas" fomentó la participación de los niños y poder interactuar con los demás como poder auto regular sus emociones a través de

	los ejercicios de relajación y correlación con los demás formando un ambiente agradable y constructor de ambiente sano para el desarrollo de los chicos.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	La integración de rondas tradicionales permitió un acercamiento con la cultura propia del río y el mar del pacífico colombiano ya que esto fortalece su identidad como población afro ya que se utilizó algunos instrumentos musicales del territorio.
Firma responsable:	Jaela Godoy María Yady O.

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		

Objetivos		Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo
Nº2	Temas a trabajar	Descripción de la actividad
	Expresiones creativas del juego	Expresión Corporal y Artística Momento 1 (Apertura): Se inició con el saludo ingrese bailando al salón donde cada uno puede hacer su ritmo favorito, seguidamente se continua con la ronda hola hola como estas y en el circulo cada uno expresara su estado de ánimo con un gesto o mímica. Momento 2 (Desarrollo): se inicia las actividades planeadas con un currulao donde ellos bailaran con el sonido de la música y luego se les preguntara que sienten cuando escuchan esa música, que emoción les produce y se les pedirá que representen esa emoción a través de su cuerpo. Posteriormente, se utilizó el "Túnel de la Imaginación" con telas y aros, desafiando a los niños a crear nuevas formas de desplazamiento (gateo, lateralidad). Momento 3 (Cierre): Técnica de relajación "El Globo que se Desinfla" para la vuelta a la calma, finalizando con un diálogo reflexivo sobre las preferencias motrices de los participantes.
Recursos		
Telas de colores, aros, cintas, colchonetas, láminas de posturas y reproductor de sonido con rondas tradicionales.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		Se observó cómo el niño toma decisiones al elegir qué animal representar y cómo atravesar el "túnel", cumpliendo con el rol de protagonista de su propio movimiento.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		Los estudiantes lograron identificar y nombrar partes de su cuerpo durante las rondas, ajustando su equilibrio y control corporal al detenerse en la dinámica de las "estatuas".
Categoría 3 : Interacción y Participación		Se fomentó la socialización grupal. Se destaca el ajuste de instrucciones mediante apoyos visuales y la inclusión

	de niños con movilidad reducida a través del liderazgo rítmico con percusión.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	El uso de rondas tradicionales y la metodología de "Aprendizaje Basado en el Juego" (ABJ) fortalecieron el sentido de pertenencia y la comunicación no verbal según los referentes técnicos nacionales.
Firma responsable:	Jaela Godoy María Yady O.

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Desarrollar habilidades de autorregulación, respeto por el turno y comprensión de normas sociales a través de juegos de reglas simples y acuerdos colectivos		
Nº3	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos de reglas Pequeños Jueces y Grandes Jugadores: El Mundo de las Reglas	Apertura: Se implementó el "Semáforo de la Atención" como disparador para la internalización de normas externas. Posteriormente, en el "Nudo Humano", los infantes experimentaron la importancia de la cooperación bajo restricciones. Se finalizó este momento con una lluvia de reglas, para hacer un pacto de convivencia pacífica para la jornada y se realizan compromisos de no agresión. Desarrollo: En el "Circuito de Desafíos", se les enseñó a los niños como hacer secuencias y la importancia de aprender a escuchar las instrucciones para poder no cometer tantos errores y luego se les mostro una cadena que tenía diferentes objetos que ellos siguieran ese mismo patrón, pero esta actividad se realizó en grupos de tres niños donde cada uno tenía que hacer una parte, decir, que se hizo con relevos los demás grupos estarían pendiente de lo que hace los otros compañeros para evitar que exista	

		trampas y se juegue con honestidad y así no haya conflicto entre ellos en otras palabras todos son jueces y se invita a tener paciencia cuando un compañero no hace las cosas de la mejor manera y que se debe tener paciencia porque todos no ven las cosas de la misma manera. Esta fase se termina con el diseño de otro juego que los niños mismo crearan donde todos se deben escuchar de manera atenta y respetar las opiniones de los demás y que ellos crearan las reglas para realizar este juego. Cierre: Se les pidió a los niños que de acuerdo a lo aprendido sobre la honestidad entre ellos deberían escoger cuales fueron los chicos y chicas que mejor hicieron las cosas y porque se lo merecen, quien fue el que más uso el compañerismo en la jornada y luego se les pidió que recogieran lo que se había utilizado en las actividades y se pega en un pliego de cartulina con trozos de papel iris los compromisos que hicieron en la jornada, de esta manera se terminó la sesión.
--	--	---

Recursos

Se utilizaron trozos de papel iris cartulina colorines cadena de botones, pitillos tapas plásticas conchitas del medio, humanos parlantes de sonido hojas de block, laminas de colores para el semáforo, cartón,

Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se noto que los niños tuvieron criterio para crear reglas claras de juego y permitir que se pudiera desarrollar las actividades sin inconveniente y que se pusieran de acuerdo para crear y trabajar con honestidad y tolerancia.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Los estudiantes identificaron sus propias reacciones ante la frustración (por ejemplo, al caerse la pelota en la cuchara), logrando gestionar la emoción para retomar la actividad voluntariamente.
Categoría 3 : Interacción y Participación	El uso de tarjetas visuales y cronómetros facilitó la inclusión de estudiantes con dificultades de procesamiento, permitiendo que todos respetaran los turnos de espera de manera equitativa.

Categoría 4 Pertinencia Cultural	La actividad fomentó la descentración (entender el punto de vista del otro), alineándose con los DBA de Transición al construir acuerdos básicos para vivir y jugar en comunidad.
Firma responsable:	M Jaela Godoy

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Fortalecer el desarrollo integral mediante el juego libre y dirigido, promoviendo curiosidad, autonomía y vínculo afectivo		
Nº4	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	El juego como herramienta poderosa	Actividad 1: Se realizo como inicio con los niños un Canto de Bienvenida llamado "Debajo de un Botón". Se utiliza una canción con gestos para captar la atención, fomentando la memoria y la coordinación motriz fina mientras nos saludamos. Actividad 2: se desarrolló una actividad que lleva por titulo el Baúl de las Sorpresas. En esta actividad se presenta a los participantes un baúl que contiene objetos cotidianos (cucharas de palo, envases	

		plásticos, telas). Los niños deben adivinar qué hay dentro solo con el sonido, estimulando la atención auditiva. Actividad 3: para el cierre de la actividad, se desarrolló con los niños, La Ronda de los Abrazos. Esta actividad consistió en realizar una ronda donde la consigna es moverse como el viento y, al detenerse la música, dar un "abrazo de oso" al compañero más cercano, fortaleciendo el vínculo afectivo en el hogar.
Recursos		
Recursos visuales: Imágenes de familias, animales y elementos de la naturaleza de la zona. Recurso interactivo: Sonajeros artesanales o instrumentos fabricados con material reciclado.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		En esta activada se puedo lograr que los niños desarrollaran libre mente su capacidad de interactuar con los demás y expresar sus sentimientos a través de gestos y abrazos.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		Atreves del juego los niños pudieron reconocer su capacidad de sentimientos, de reconocer y aceptar cuando se equivoca y saber que posee la capacidad de corregirse y pedir perdón si es necesario.
Categoría 3 : Interacción y Participación		Cada niño fue muy respetuoso en el desarrollo de las actividades, dando a cada quien su turno, respetando el lugar de los demás, de la misma forma respetando el sentir y opinión del otro..
Categoría 4 Pertinencia Cultural		Los materiales que se usaron fueron idóneos para el aprendizaje de los niños ,

	dado que se relacionaban con el contexto del entorno y favorecían el aprendizaje sensorial de los niños y niñas participantes
Firma responsable:	Jaela Godoy María Yady O.

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Fortalecer las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad mental) mediante juegos con intención pedagógica		
N°5	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos Intencionados Exploradores de Desafíos: El Juego con Propósito"	Momento 1 (Apertura): se inicia con una actividad llamada "El Calentamiento de la Atención". Consiste con un juego de palmas en los cuales los niños deben seguir una secuencia de ritmos que cambia cuando el docente dice una palabra clave (ej. "¡Cambio!"). Ayuda a "conectar" el cerebro con la actividad. Así se realiza la actividad varias veces hasta que la docente observa que ya están concentrados los niños para seguir con el desarrollo de la actividad. Actividad 2: se desarrolló la actividad llamada, "el Mapa del Tesoro Invisible". Se narró una breve historia por parte de la docente, donde se han perdido las "piezas de la alegría". El docente da tres	

		pistas verbales que los niños deben recordar para encontrar la zona del juego principal. los niños fueron muy ágiles y supieron atender a las indicaciones y desarrollar a cabalidad Actividad 3: como cierre de la actividad se propuso Clasificar Elementos Naturales. Se disponen canastas con piedras, hojas, semillas y palos. La intención es clasificar por atributos específicos (tamaño, textura, peso), pero con la regla de que deben hacerlo usando solo dos dedos (pinza) para fortalecer la motricidad fina.
--	--	---

Recursos

Tarjetas con secuencias lógicas y mapas sencillos para orientar los desafíos.
Tubos de cartón, cinta de enmascarar, canastas y elementos naturales (hojas, piedras, palos).

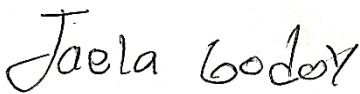
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se busco soluciones con herramientas y mecanismos propios de cada uno de los participantes que aportaban ideas, en lo cual la docente pudo analizar la capacidad de cada uno de resolución de conflictos y capacidad de análisis.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo	En esta actividad los participantes reconocieron sus fortalezas, y la capacidad que tienen para la resolución de problemas, autoevaluándose así mismo.
Categoría 3 : Interacción y Participación	Hubo cooperación entre los equipos, compañerismo y trabajo en equipo. lo cual fortaleció el aprendizaje mutuo y el logro de la actividad propuesta.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	Los recursos implementados permito fortalecer la intención pedagógica. y se acoplaban con lo que disponía el ambiente y el medio.

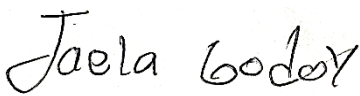
Firma responsable:	Jaela Godoy María Yady O.

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Potenciar la capacidad de representación y sensibilidad estética rescatando elementos del entorno cultural del Pacífico Nariñense		
Nº6	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos simbólicos y expresiones creativas	Momento 1: Se inicia con “el Canto de la Marea”. Iniciamos con un arrullo o canción tradicional (ej. "La vaca Lola" versión currulao o ("La boga"). Los niños usan su cuerpo para imitar el movimiento de las olas momento 2: se designo una actividad llamada El Mercado del Puerto (Juego Simbólico). Se dispuso un rincón con canastos (pisingos), redes de pesca y productos de la región (cocos, plátanos de juguete). Los niños asumen roles de vendedores y compradores, usando conchas como "monedas". en los cuales se metieron los niños en su rol y los asumieron como que fuera una actividad real. luego se dispuso otra actividad por parte de la docente que fue la ccreación de "Espíritus del Manglar"	

		(Expresión Creativa). Con barro, hojas de mangle y semillas, los niños modelan personajes fantásticos o animales de la zona. creado bajo la imaginación de cada uno ellos. Momento 3: para el cierre se propuso actividad de relajación llamada "Bajo la Palmera". Con el sonido de un palo de lluvia, los niños se recuestan y cierran los ojos, imaginando que la brisa del mar los refresca después de una larga jornada de juego. los participantes tuvieron su espacio de relajación, descansaron y mientras estaban disfrutando su actividad compartían verbalmente sobre las actividades desarrolladas.
Recursos		
Recursos Visuales: Fotografías de paisajes, junto con muestras de artesanías locales. Recurso Interactivo: Grabaciones de sonidos reales del manglar y el mar; uso de palo de lluvia para la ambientación. Materiales Naturales y del Medio: Canastos de fibras naturales (pisingos), conchas, barro o arcilla, hojas de mangle, semillas y palos de madera.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		Evidentemente se observó capacidad de análisis por parte de los participantes y autonomía para desempeñar roles.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		atreves de la actividad de relajación los niños pudieron experimentar su capacidad de aprendizaje que poseen, de imaginación y organización de ideas
Categoría 3 : Interacción y Participación		La actividad de roles que se dispusieron Favoreció en el equipo el trabajo y el desarrollo colectivo de las actividades influyendo de forma significativa.

Categoría 4 Pertinencia Cultural		La integración de recursos del medio fue una forma apropiada y viable de llamar la atención a los participantes ya que ellos se relacionaban o tenían el conocimiento anticipado sobre los recursos, su uso y el valor significativo que aportan dentro de nuestra cultura y comunidad..
Firma responsable:	 	

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jacla Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y creatividad mediante la resolución de retos cotidianos y lúdicos, fomentando la autonomía y la colaboración.		
Nº7	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Resolución creativa de problemas	Apertura: Activación del pensamiento lateral Esta actividad dio inicio con la organización de tres filas ubicadas consecutivamente, especificando que cada fila conformaba un equipo. En esta actividad los niños cada uno tenía en su boca un pitillo de tomar gaseosa y el niño que se encontraba de primero en cada fila, además de tener el pitillo tenía también un vaso desechable, la clave de la actividad consistía, en que cada niño con el pitillo en la boca debía recibir de su compañero el vaso sin utilizar las manos, y de esa manera hasta que el vaso llegara hasta el último niño de la fila, que al recibir el vaso se desplazaría hasta llegar a la reta final que era ubicar el vaso en un lugar designado para su organización en torres..	

		Desarrollo: Ensayo, error y construcción Los niños construyeron torres, con los vasos que juntaron de la actividad, estas torres fueron creadas basadas a la imaginación y creatividad de ellos. Cierre: Socialización y valoración Por último se realizó la socialización de la actividad, indagando en los niños si cuales fueron los mayores obstáculos para lograr el desafío y como se sintieron al realizarlo. .
Recursos		
Visuales e Interactivos: no se usaron Materiales: vasos desechables, pitillos de gaseosas.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
	CATEGORÍAS	ANÁLISIS
	Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se pudo observar la capacidad de los niños para buscar métodos de soluciones, empleando diferentes estrategias de posturas para lograr recibir y sostener el vaso hasta lograr pasarlo al compañero.
	Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Este ejercicio sirvió para que cada uno de los participantes pudieran entender que los retos o desafíos que se presentan en la vida, pueden superarse si usamos calma, autocontrol, y trabajo en equipo.
	Categoría 3 : Interacción y Participación	Durante el desarrollo de la actividad los niños asumieron rol, hubo un guía de orientar ideas y soluciones para poder lograr entre todos el objetivo de sacar adelante la actividad y culminarla exitosamente.
	Categoría 4 Pertinencia Cultural	Los materiales que utilizamos se prestaron un lenguaje propio para la infancia, además que se prestaban para realización en el ambiente. Después de haber utilizados estos recursos fueron recogidos y designados para realización de nuevas actividades.
Firma responsable:		 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Promover la corresponsabilidad de las familias en el desarrollo integral a través del juego, fortaleciendo los vínculos afectivos y la participación activa en el hogar.		
Nº8	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Corresponsabilidades del juego en la familia	Momento 1: esta actividad fue desarrollada con el apoyo de las familias, fue llamada “El Ovillo de la Corresponsabilidad” la actividad se desarrolló de la siguiente manera. Las familias se sientan en círculo, Se lanza un ovillo de lana a un cuidador mientras menciona un juego que le gustaba de niños. Al final, se forma una red que simboliza cómo el juego nos une y es responsabilidad de todos sostenerla. fue muy bonito ver como los padres se vincularon y gozaron de la actividad en conjunto con los niños. Actividad 2: con la presencia de los padres de familia y los niños en el mismo recinto como partícipes de la actividad llamada “Galería de Recuerdos.” Se invita a los padres a observar fotos o dibujos de juegos tradicionales de la región. Deben identificar cuál de esos juegos todavía practican con sus hijos en casa y los niños luego afirmarán o desmentirán la versión de cada uno de sus padres.	

		Actividad 3: se realiza una asamblea de Compromisos. Se lanza la pregunta: "¿Quién juega con los niños en casa?". Se anotan en una cartelera las ideas sobre qué significa "sacar tiempo" para jugar, rompiendo mitos sobre el juego como "perder el tiempo".
Recursos		
Visuales e Interactivos: Infografías y música tradicional para ambientar las estaciones. Materiales: Cajas de cartón, ovillo de lana, linternas, tapas, cucharas, calcetines, marcadores y papel periódico.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
	CATEGORÍAS	ANÁLISIS
	Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Fue una actividad autónoma ya que solo los padres y cuidadores asumieron el rol de colaboradores, en los cuales los participantes eran quien decidían como y de qué manera se llevaría acabo la construcción,
	Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Se pudo evidenciar que los padres jugaron su papel de protectores pasivos mientras que a los niños se pudo percibir como los actores primarios que llamaban la atención de sus participantes.
	Categoría 3 : Interacción y Participación	Fue muy ameno el espacio de participación activa y escucha en la actividad esto genero un ambiente sano, cómodo y tranquilo para el goce y desarrollo pleno de la actividad.
	Categoría 4 Pertinencia Cultural	El ambiente fue tranquilo, aire puro, ambiente social sano, emotivo, relajante, se adecuaron muy bien los materiales empleados para el desarrollo de las temáticas.
Firma responsable:	