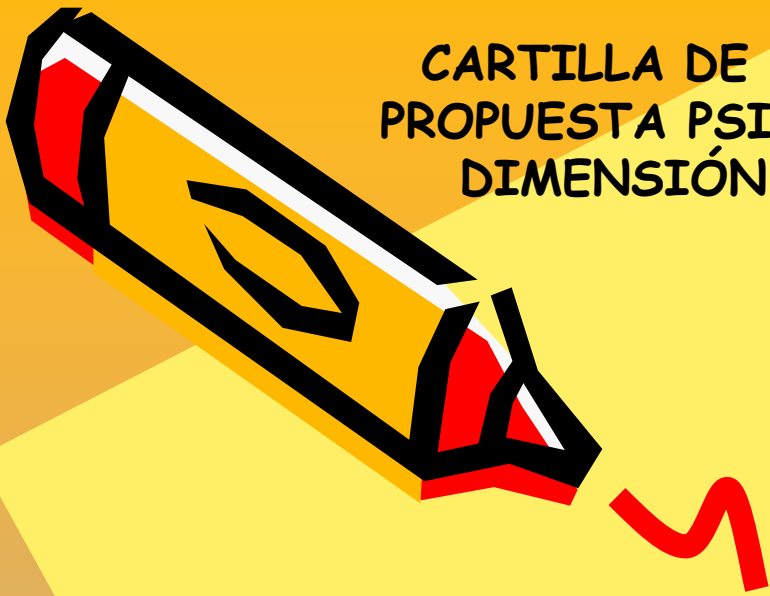


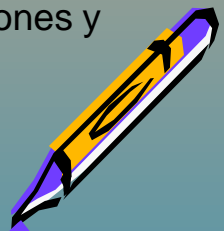
# CARTILLA DE ACTIVIDADES PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA DIMENSIÓN COGNITIVA



## OBJETIVOS:

Promover la relación conceptual como camino a la concientización de la utilidad de los conocimientos teóricos.

- Contribuir al establecimiento del pensamiento simbólico como referente para la confrontación con la realidad y facilitar el aprendizaje significativo.
- Facilitar la movilización de los intereses del sujeto, encaminados a la solución de problemas.
- Proyectar habilidades en la relación lógica de conceptos, acciones y símbolos.
- Integrar a través de los procesos cognitivos los aprendizajes cognoscitivos, en relación con el hacer en contexto.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento divergente
- Integrar los aprendizajes, habilidades y expectativas para un pleno y satisfactorio desarrollo como sujetos eco-bio-psico-sociales.



## ACTIVIDAD 1 DIMENSION COGNITIVA

<b>DIMENSIÓN</b>	COGNITIVA
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Relación espacio temporal .Nociones de tiempo. Relación de conceptos. Integración partes todo
<b>ESTRATEGIAS</b>	Actividad pedagógica integrada: cantar con relación al tema, ejercicios rítmicos. Juego de roles. Representación gráfica. Conversación grupal orientada.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Canta una canción que le guste. Tararea la tonada llevando el ritmo. Representa secuencias cotidianas en el orden adecuado. Dibuja secuencia sencilla de acciones.
<b>COMPETENCIA</b>	Conceptuales. Simbolización. Atención. Memoria

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
Se pregunta por la hora para comer. ¿Cómo saber cuando es? Comentarios. Canción El reloj de Jerusalém, acompañamiento de palmas igual a la hora que se nombra.
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
Juego de roles. Representación con el cuerpo entre varios, de acciones de cada momento del día. Preguntas: ¿Y qué pasaría si... comemos en la ducha?
<b>MOMENTO PRÁCTICO</b>
Representación gráfica. Individualmente realizan un dibujo de secuencias de acciones. Las nocturnas, las de aseo. Etc
<b>APLICACIÓN</b>
Socializar la importancia de tener buena memoria. Del orden necesario para realizar acciones adecuadamente. Socialización de los dibujos.



## ACTIVIDADES COGNITIVA 2

DIMENSIÓN	COGNITIVA
ÁREAS TEMÁTICAS	Relación de los objetos. Memoria visual. Atención
ESTRATEGIAS	Actividad orientada personal, Juego de memoria visual. Asociación de formas-uso.
INDICADOR DE LOGRO	Observa varios objetos y los recuerda en orden de aparición.
COMPETENCIA	Memoria. Pensamiento lógico

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Manipulación libre de objetos , juguetes Después de un tiempo prudente se retiran los objetos. Preguntando luego cuáles jugotes faltan. posteriormente se hace la Invitación a buscarlos. Relacionar las características físicas con la utilidad del mismo.

#### MOMENTO LÚDICO

Con los mismos objetos hacer clasificación por categorías, animales, juguetes, herramientas ,etc. Se pregunta como puede usarse el lápiz para comer.(relacionarlo con los palillos chinos) Como jugar con una manzana. Juego de adivinanzas: se describen las características pero se debe contestar para qué se usa.

#### MOMENTO PRÁCTICO

Recuerda la secuencia de aparición. Se entregan diez objetos a cada niño/a .Luego se muestran cinco objetos secuencialmente. El niño/a debe reproducir la serie. Por parejas uno muestra dos objetos, los esconde y pregunta por las características físicas.

#### APLICACIÓN

Se inicia un diálogo con el grupo de niños, para preguntar el orden de actividades de la semana: en casa, en el colegio, en el salón. Haciendo énfasis en la necesidad de mantener el orden respectivo para cumplir las tareas o lo encomendado por los padres en algún momento cotidiano.



## ACTIVIDAD 3 DIMENSIÓN COGNITIVA



<b>DIMENSIÓN</b>	COGNITIVA	
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Percepción visual. Atención. Relación espacial.	
<b>ESTRATEGIAS</b>	Trabajo gráfico. Coordinación viso motriz Reproducción de modelos Juego grupal	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se ubica espacialmente a nivel corporal y gráfico. Reproduce series gráficas. Cumple instrucciones recibidas	
<b>COMPETENCIA</b>	Buena ubicación espacial. Hábil en la reproducción de secuencias gráficas siguiendo el modelo dado.	

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

“Ajedrez Humano”. En una cuadrícula ( tamaño macro) a manera de tablero de ajedrez cada niño representa el rol de una ficha del juego, ubicándose y moviéndose en el espacio del tablero de acuerdo a la orientación del coordinador y a la ficha que representa.

#### MOMENTO LÚDICO

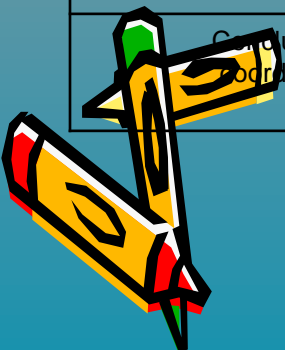
Juego “El Rey Manda” El coordinador es el rey quien imparte ordenes a sus súbditos que están representados por el grupo de niños, las órdenes serán relacionadas a la ubicación espacial del cuerpo en el espacio ejemplo: “ el rey manda que se suban a la silla ... dar tres pasos hacia delante ... que se metan debajo de la mesa

#### MOMENTO PRÁCTICO

Se le entrega al niño dos plantillas rectangulares divididas en cuadrillos; una de estas tendrá algunos cuadrillos coloreados que forman una figura específica, el niño debe reproducir en la otra cuadrícula en blanco el modelo anterior; ubicando y coloreando los espacios para dar la misma forma del modelo.

#### APLICACIÓN

Concluir con el grupo , sobre la importancia de ordenar objetos y actividades adecuadamente. El coordinador realiza preguntas orientadoras para ayudar a los niños a ubicar adecuadamente los integrantes de un equipo de fútbol en la cancha del colegio (ejercicio mental imaginario).



## ACTIVIDAD COGNITIVA 4 Baja simbolización

<b>DIMENSIÓN</b>	COGNITIVA
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Lectura de pictogramas. Representación pictográfica. Percepción auditiva. Relación de concepto sonido-forma-objeto-uso. Memoria visual.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Percepción visual. Discriminación auditiva. Reconocimiento de formas gráficas.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Realiza lectura adecuada de pictogramas. Discrimina sonidos y los relaciona con el objeto que los produce. Hace buena relación de conceptos categoría- uso
<b>COMPETENCIA</b>	Hábil en la lectura de códigos gráficos establecidos .Es creativo para relacionar la información. Aporta conceptos adecuados con coherencia.

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Los niños identifican verbalmente los 5 sentidos que tiene el ser humano, relacionando cada uno con la función que cumple. se invita a los niños para que se concentren en el sentido auditivo y se dispongan a escuchar algunos sonidos pregrabados, determinando a que aparato u objeto pertenece el sonido, ejemplo: tin-tin-tin... pregunta ¿Qué suena así .la -campana”  
Chu-chu-chu.. pregunta ¿ que suena así? “ el tren”. Entre otros

#### MOMENTO LÚDICO

Modelado con plastilina se invita a los niños a modelar algunas formas geométricas en volumen (esfera, cubo, pirámide, cilindros, etc) deben combinarlos formando figuras concretas por ejemplo: una casa(pirámide sobre cubo), cuerpo humano (esfera sobre cubo y cilindros como extremidades). Deben enriquecer cada figura con los detalles faltantes tallando la plastilina con un palillo

#### MOMENTO PRÁCTICO

Adivinanza gráfica, el coordinador inicia un dibujo en el tablero haciendo una sola parte de la figura (circulo pequeño).

Los niños tratan de adivinar que será. se permite que opinen libremente , se agrega otra parte al dibujo ( otro circulo del mismo tamaño en el eje horizontal), los niños vuelven a opinar; sucesivamente se van agregando más partes al dibujo y cada vez los niños tratan de adivinar que será lo que el profesor esta dibujando (una bicicleta).

#### APLICACIÓN

Generar conciencia en el grupo, sobre la utilidad de comprender lo que nos comunican los dibujos. Se hace un recorrido buscando avisos con pictogramas, los niños deben leer lo que significa el aviso

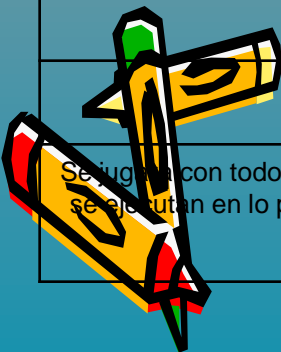
## ACTIVIDAD 5 COGNITIVA



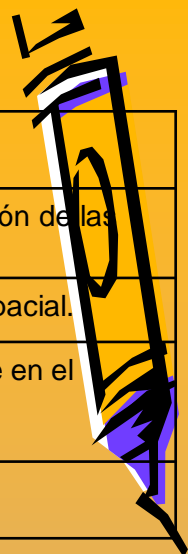
<b>DIMENSIÓN</b>	Cognitiva
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Relación de conceptos. Integración partes todo. Representación gráfica.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Juego lógico color-significado. Conversación dirigida. Rompecabezas.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Recuerda el orden de importancia. Arma la secuencia en diferentes progresión: adelante-atrás, centro-arriba-abajo
<b>COMPETENCIA</b>	Pensamiento lógico

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
Juego individual con rompecabeza de más de 20 fichas. Con láminas de revistas construir rompecabezas de 10 fichas, realizando cortes irregulares
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
Se entrega un formato con dibujo ya realizado pero sin color, sobre temas como familia, urbano, paisaje. Se debe pintar teniendo en cuenta : De color verde lo mas importante. Azul lo más interesante. Negro lo relacionado con el género masculino Ej Carro, árbol. Blanco lo contrario a negro, femenino como casa, maleta, niña. Amarillo lo menos importante
<b>MOMENTO PRÁCTICO</b>
Se llama cada participante individualmente con su trabajo y se pregunta: a. el orden de utilización de los colores. b. El significado de cada color en el orden que recuerde. c. En que lugar de uso va el negro. d. Cuales están en orden ascendente sobre el negro. e. Otro orden.
<b>APLICACIÓN</b>
Se juega con todo el grupo a organizar secuencias cotidianas. Ej. Se preguntara el orden para las acciones que se ejecutan en lo personal durante el día desde despertar hasta dormir. Las rutinas de la semana, que se hace el lunes, martes, etc.



**ACTIVIDAD COGNITIVA 6**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Seguimiento de instrucciones.



<b>DIMENSIONES</b>	COGNITIVA 6
<b>AREAS TEMATICAS</b>	Ubicación espacial. Esquema corporal. Relación de las partes y el todo.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Juego grupal. Salida de campo. Ubicación espacial.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Reconoce los puntos cardinales para ubicarse en el espacio. Realiza copia de dibujo.
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva. Expresiva

**MOMENTOS DE APRENDIZAJE**

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
INDAGAR EL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES Qué son los puntos cardinales-, cómo nos orientamos en el espacio.
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
Realización del juego: <b>INQUILINOS Y APARTAMENTOS</b> En un espacio abierto se divide el grupo en subgrupos de tres personas, se les explica que deben tomarse de las manos por parejas y un tercero quedará metido en el medio, cuando el profesor dice: inquilinos, los niños que están en medio deben cambiar de lugar y quedarán en otro apartamento después de la orden dada por el profesor. Cuando este dice: apartamentos, cambian de lugar los niños que están tomados de las manos y los que estaban inicialmente en el medio se quedan quietos, llegando a ellos un nuevo apartamento. Cuando el profesor dice: trasteo, todos cambian de función.
<b>MOMENTO PRÁCTICO</b>
<b>PUNTOS CARDINALES</b> Alguna vez has intentado copiar un dibujo? Existen varios métodos para hacerlo. Uno de los más comunes es "el método de la cuadrícula". Este método, como su nombre lo dice, consiste en hacer una cuadrícula sobre el dibujo que deseamos copiar y otra idéntica en dónde quedará la copia. ¿Cómo se hace? ¿Qué tal si nos animamos y copiamos un dibujo? Primero traza una cuadrícula sobre el dibujo, te sugerimos que cada cuadrado mida <b>1 cm</b> . Hazlo con lápiz muy suave para que no se marque mucho y no se estropee el dibujo original. Además cuanto más tenue sea la cuadrícula, mejor verás las partes que tienes que copiar. Es muy importante que la cuadrícula sea suficientemente grande como para que el dibujo quede cómodamente metido en ella. Es preferible que te sobren cuadros en blanco.
<b>APLICACIÓN</b>
Se dirigen a un parque infantil, o al patio de su casa, se ubican señalando con su mano derecha el lugar por donde sale el sol, indicando este el oriente, al lado contrario occidente, al frente queda el norte y a su espalda el sur.

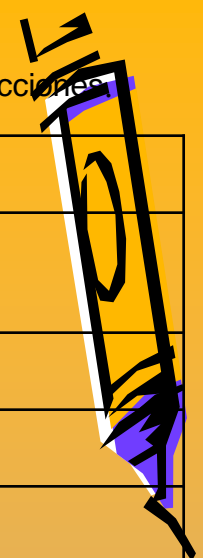
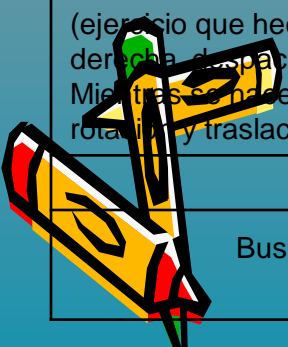


**ACTIVIDAD COGNITIVA 7**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Baja simbolización, seguimiento de instrucciones

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA 7</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Relación espacio temporal. Relación partes todo. Relación de conceptos
<b>ESTRATEGIAS</b>	Conversación grupal. Trabajo manual Origami.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Identifica los cambios del día y la noche.
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva

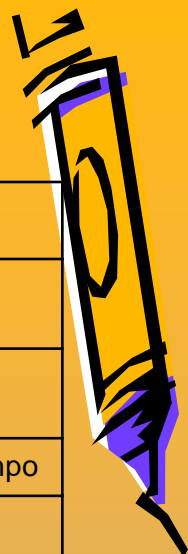
**MOMENTOS DE APRENDIZAJE**

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
Responder los siguientes interrogantes: ¿Qué actividades hacen durante el día? ¿Qué actividades realizan durante la noche?
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
<b>PLEGADO</b> Trabajo en origami.. Haciéndole los dobleces como aparece en la figura. A cada niño se le entrega un papel cuadrado, Luego se toma una de las puntas y se lleva hasta el centro del cuadrado, observando detenidamente la figura que va apareciendo con cada doblez. Y así se llevaran todas las puntas hasta el centro. Se voltea el plegable por el lado donde no hay puntas abiertas y volvemos a repetir todo el procedimiento anterior. Se colorean, lo doblamos en cuatro, pisamos y repisamos los quiebres y ahí nos queda formado el día y noche, listo para jugar.
<b>MOMENTO PRÁCTICO</b>
Actividad No. 3 <b>MOVIMIENTOS DE LA TIERRA</b> <b>INSTRUCCIONES:</b> Se divide el grupo e subgrupos. A cada subgrupo se le entrega un balón y una vela (globo terráqueo y linterna). En círculos sentados en el piso pegaran la vela en la parte central del circulo, se encenderá la vela (ejercicio que hecho por un adulto), cada estudiante va rotando el balón al compañero de su derecha, despacio haciéndolo girar sobre su propio eje. Mientras se hace la actividad el docente va explicando el suceso, explicando el concepto de rotación y traslación.
<b>APLICACIÓN</b>
Buscar otros ejemplos que expliquen el concepto de rotación y traslación. Como el trompo, la pirinola.





**ACTIVIDAD COGNITIVA 8**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Baja  
 simbolización



<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA 8</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Lateralidad, funciones intelectuales superiores
<b>ESTRATEGIAS</b>	Percepción . Rondas. Trabajo estético manual.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Reconoce la utilidad del manejo del tiempo
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva

**MOMENTOS DE APRENDIZAJE**

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
Se realizarán actividades de prematemática con ejercicios de relaciones asimétricas, en los cuales incluimos los conceptos de: largo, corto, Grueso, delgado, Con el fin de introducir, el concepto de las manecillas del reloj. Se explica en que dirección giran las manecillas del reloj (habiendo mostrado con anticipación diferentes estilos de relojes: digitales, de péndulo, de arena, entre otros)
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
<p><b>RONDA LOS ESQUELETOS:</b>          Bajo las ruinas de un monasterio se hallan las tumbas de un cementerio, tumbas, tumbas, ja, ja, ja.          Desde las doce hasta la una, los esqueletos salen de rumba, tumbas, tumbas, ja, ja, ja.          De una a dos los esqueletos comen arroz...          De dos a tres los esqueletos viajan en tren...          De tres a cuatro los esqueletos van al teatro...          De cuatro a cinco los esqueletos pegan un brinco.          De cinco a seis los esqueletos juegan ajedrez...          De seis a siete, los esqueletos sacan machete...          De siete a ocho los esqueletos comen bizcocho...          De ocho a nueve los esqueletos juegan con la nieve...          De la nueve a las diez los esqueletos juegan parques...          De las diez a las once los esqueletos forman un bonche...          De las once a las doce los esqueletos vuelven a sus tumbas, tumbas, tumbas, ja, ja, ja.  <i>El docente realiza las acciones para que los niños las imiten.</i></p>



**ACTIVIDAD COGNITIVA 8**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Baja  
simbolización



**MOMENTO PRÁCTICO**

**Actividad No. 4 EL RELOJ**

Se da a cada estudiante un círculo con los números ya dibujados imitando un reloj. Lo deben recortar y adaptar en él, una tira larga y delgada representando el minutero y una tira corta gruesa que representa el horario. Posteriormente se unen las partes con un alfiler o un chinche.

Posteriormente, jugarán a señalar la hora, después de las instrucciones dadas por el docente. ¿ME DICES LA HORA?

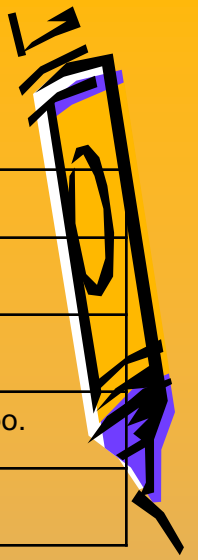
**APLICACIÓN**

En el cuaderno dibujaremos relojes y en casa señalaremos la hora en que realizamos diferentes actividades cómo:

La hora del almuerzo, la hora del baño, la hora e que puedo jugar, etc.



**ACTIVIDAD COGNITIVA 9**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Baja simbolización



<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA 9</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Esquema corporal
<b>ESTRATEGIAS</b>	Auto cuidado y motricidad gruesa
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Realiza movimientos disociados con su cuerpo.
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva, expresiva

**MOMENTOS DE  
APRENDIZAJE**

<b>PREDISPOSICIÓN</b>
Sigo las indicaciones de la profesora para ejecutar ejercicios motrices finos (enrollo con mis dedos, hago bailar mis deditos (palo, palito), envuelvo una carreta de hilo, imito que escribo, etc.) y ejercicios motrices gruesos (saltar, correr, dar pasos largos, girar, etc.).
<b>MOMENTO LÚDICO</b>
<b><i>Bailando frente al espejo:</i></b> Escuchamos atentamente, los diferentes ritmos musicales y observamos a la vez los movimientos que la docente realiza al compás de la música. Nos ubicamos frente al espejo y observamos la habilidad de movimiento que poseo al seguir el ritmo musical escuchado, ejecutando movimientos con mis piernas, brazos, cintura, cabeza, cadera, hombros, etc. Que hermosa es la música y qué agradable se siente al permitirle fluir por nuestro cuerpo, dándole movimiento y sabor. Eeeeepa....!



**ACTIVIDAD COGNITIVA 9**  
**CONDUCTA A INTERVENIR:** Baja simbolización

**MOMENTO PRÁCTICO**

Actividad No. 5 **LA MARIONETA**

Cada estudiante elaborará su marioneta, la docente le entregará una fotocopia para recortar y armar.

**INSTRUCCIONES:**

A cada estudiante se le entregará una fotocopia fraccionada, con el cuerpo de de una niña .

Como primer paso pegará la fotocopia a una cartulina o cartón grueso, luego la coloreará y posteriormente, la recortará por el borde de la línea de cada parte del cuerpo.

Con hilo unirá las partes y atará de las articulaciones una piola, la cual le servirá para maniobrar la figura y darle movimiento, atando la piola a dos palitos que a su vez irán pegados en forma de cruz.

Este palito permitirá un manejo manual de la marioneta más práctico.

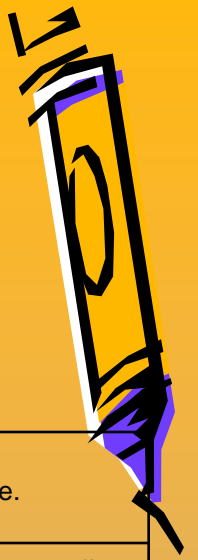
Disfruto dándole movimiento a la figura humana representada en el dibujo o más bien en mi marioneta. ¡Ánimo!

**APLICACIÓN**

En mi cuaderno. Hago una lista sobre los cuidados que debo tener con mi cuerpo para que permanezca sano y fuerte.



## ACTIVIDAD COGNITIVA 10



<b>AREAS TEMATICAS</b>	Soñando un mundo con ambiente completo. Aprendizajes significativos. Estructuración de pensamiento divergente.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Conversación abierta y dirigida. Juegos cognitivos, adivinanzas, acertijos, problemas matemáticos. Confrontación conceptual.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Expone sus inquietudes, ofrece soluciones, crea alternativas. Se asocia para trabajar. Desarrolla los ejercicios aunque tome más tiempo.
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva. Comunicativa. Reflexiva. Convivencia.
<b>OBJETIVO</b>	Sensibilizar a los alumnos, sobre las condiciones ambientales para que relacionen la intervención humana en el deterioro del medio ambiente del planeta.



## MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COGNITIVA 10

### PREDISPOSICIÓN

Sensibilización.

Conversación dirigida alrededor de qué es el medio ambiente. No sólo los espacios naturales como bosques, lagos, jardines, también todos aquellos contruidos y conservados por el hombre, que en relación con los naturales implican todo el planeta.

Comparación manejo de basuras en las grandes ciudades superpobladas del mundo y la disposición del espacio físico, terrenos de cultivo, lotes de vivienda. Disposición de alimentos, recursos naturales como el agua y el aire.

Comparación con lugares como Mexico, Japón, New York, Bogotá, Pereira, La Florida.

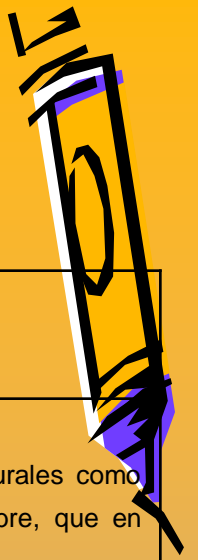
### MOMENTO LÚDICO

Juego cognitivo. Adivinanzas complejas, acertijos: Ciego en el Tren.

Un ciego, viaja con su esposa en tren a otra ciudad para ser operado y recobrar la vista, de regreso a su casa, luego de disfrutar del paisaje y de las maravillas de ver, ocurre algo en el viaje y el señor se muere. ¿Qué pasó? No fue un accidente, No lo mataron. Si estaba tan contento, ¿qué lo desilusionó? ¿Se deprimió? Se abren todo tipo de interrogantes. Se despejan inquietudes. Deben ubicarse en la posición del ciego. Como es un viaje en tren, que caracteriza una ruta férrea. Puentes, otros trenes, túneles, estaciones intermedias, etc. Respuesta: viene en el tren muy contento, pero de repente entran en un túnel el cree que ha perdido de nuevo la visión y le da un infarto.

Otro ejercicio: Un preso en celda con cuatro puertas abiertas, cada una lleva a una habitación por donde puede salir. Pero en cada una hay que sobrevivir el riesgo de: en la primera habitación hay tres leones hambrientos; en la segunda serpientes venenosas; en la tercera el techo es una lupa que multiplica por mil los rayos del sol y todo lo queman; en la cuarta cuatro caníbales sin desayunar. ¿Por donde puede escapar el preso? En este ejercicio se pueden asociar con otro para buscar soluciones.

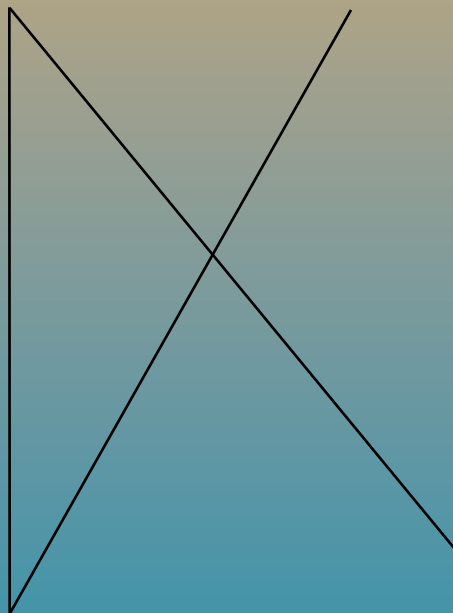
Respuesta: por la habitación con el techo de lupa pero de noche (Batllori. J, Gimnasia Mental. Edit. Alfaomega 2001).



## MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COGNITIVA 10

conversación orientada

Cuestionamiento sobre la habilidad mental que caracteriza la especie humana. Vivimos como pensamos. ¿Será que si pensamos para vivir? Como especie que somos. Qué es el pensamiento divergente. Como crear herramientas mentales para aprendizajes significativos. Como relacionar la información, con la realidad para confrontar y proponer nuevos caminos de solución. Y de vida. Tarea como unir 9 puntos con cuatro líneas sin levantar el lápiz.



## ACTIVIDAD COGNITIVA 11

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Integración partes todo. Relación espacio temporal. Funciones intelectuales superiores
<b>ESTRATEGIAS</b>	Rompecabezas. Conversación grupal. Representación gráfica, dibujo, escrito.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Participa de la charla en grupo. Realiza escrito o dibujo. Juega con rompecabezas.
<b>COMPETENCIA</b>	Cognitiva. Socializadora. Expresiva

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Lo tecnológico presentar un diseño de rubricas para verificar el conocimiento inicial del tema en el alumno - plantear la siguiente situación y ofrecer un encuentro dialógico: la tierra es un planeta de nuestro sistema solar, con muchos conflictos de tipo geográfico y social. Ante todas estas situaciones ¿cómo imaginas nuestro planeta en el futuro respecto a, humano y ambiental?

#### MOMENTO LÚDICO

Formar grupos para armar rompecabezas sobre el sistema solar. Presentación de sopa de letras para buscar el nombre de los planetas. a través de un ejercicios de memoria auditiva leer el orden consecutivo de los planetas para que los estudiantes lo reproduzcan por escrito

#### MOMENTO PRÁCTICO

Elaboración previa de tareas asignadas para la elección de material de desecho que se utilizará en la ambientación del aula. Los mismos alumnos deberán llevar un control de los grupos establecidos para cronometrar el tiempo de ejecución de cada actividad. modificar la intensidad de voz durante algunos momentos de la actividad .

#### APLICACIÓN

Aplicación de rubricas para verificar nuevamente el aprendizaje sobre el sistema solar como trabajo de complementación se propone al alumno seleccionar un planeta y crear una historia sobre el mismo incluyendo personajes y espacios; si lo desea puede hacer la representación gráfica.



## ACTIVIDAD COGNITIVA 12

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	El mundo que me rodea. Mejorar mis condiciones de vida. Elementos geográficos
<b>ESTRATEGIAS</b>	Dibujo de mapa barrio. Friso. Representación de roles. Escrito personal. Juego stop.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se integra con otros en diálogo. Representa un personaje. Realiza friso. Realiza escrito personal.
<b>COMPETENCIA</b>	Expresiva. Comunicativa. Integradora.

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Previamente solicitar al grupo un mapa del barrio en el cual viven, mostrar algunos y socializar teniendo en cuenta aspectos: como ubicación en el municipio, estrato, servicios sociales, fundación del barrio, características del terreno etc. indagar también sobre los sentimientos que han vivido en el barrio y que lazos emocionales han creado con otras familias

#### MOMENTO LÚDICO

Preparar un alumno para que represente la biografía de un geógrafo moderno: Alexander Humbolt, Karl Ritter o Friedrich Ratzel, puede incluir vestuario e involucrar otros compañeros para la representación. Implementar un juego de stop. Por grupos escoger un continente y representar las características geográficas de este en un friso

#### MOMENTO PRÁCTICO

Presente por escrito las consignaciones del trabajo. Agenda. no sobresaturar la actividad de instrucciones, éstas deben ser claras y precisas. presenta por escrito un formato de autoevaluación que permita establecer los elementos necesarios para un control instruccional adecuado

#### APLICACIÓN

Presente el mapa conceptual como actividad extra clase en el cual se unifiquen los criterios del tema. Proponga un trabajo escrito de opinión, sobre el aporte personal para mejorar los elementos geográficos de la tierra (relieve, ideografía, ambiente, conflictos raciales etc.)



## ACTIVIDAD COGNITIVA 13

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Nutrición en el organismo humano. en pro de una vida armónica. El mundo que me rodea.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Dialogo grupal.Juego de representación.Trabajo escrito bosquejo conceptual.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Reconoce la importancia de conservar la vida y actuar consecuentemente. Plantea y argumenta problemas. Reconocer los elementos que protegen y conservan una optima alimentación Se reconoce como un ser valioso e importante
<b>COMPETENCIA</b>	competencias integradoras

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

preguntar a los estudiantes cuales son sus alimentos preferidos para establecer el conocimiento que tienen de los nutrientes en alimentos que habitualmente consumen. Proponer a los alumnos un diálogo partiendo de la frase: dime lo que comes y te diré quien eres. y de la siguiente situación: de que manera la publicidad y el mercadeo vende a las personas la figura Light.

#### MOMENTO LÚDICO

Se propone trabajar con los empaques de productos alimenticios para que interpreten por escrito información nutricional de estos. proponer un desfile creativo que represente alimentos nocivos para la salud. Cada estudiante es un alimento, Se organiza para que queden unos como comensales para la sena.

#### MOMENTO PRÁCTICO

Verificar el cumplimiento consecutivo y ordenado de los pasos de ejecución de cada actividad. Después del desfile proponga por parejas realizar un cuadro sinóptico del recorrido de los alimentos desde que son materia prima hasta llegar al consumo. Socializar algunos y hacer observaciones en la planificación de estos.

#### APLICACIÓN

Organizar los alumnos en grupos presentado a cada uno de ellos una parte de una receta culinaria propuesta. Proponga organizar en forma lógica y planear la elaboración de la misma en el aula.



## ACTIVIDAD COGNITIVA 14

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Integración partes todo. Percepciones auditivas Funciones intelectuales superiores Relación de conceptos.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Exposición oral
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Reconoce los elementos centrales de un contexto social. Interactúa como un ser emisor y receptor de mensajes en el grupo social correspondiente. optimiza la capacidad de evocación de información almacenada
<b>COMPETENCIA</b>	competencias integradoras

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Establecer un dialogo de entrada con los estudiantes acerca de sus temas de conversación preferidos. Invite a una pareja de alumnos para que simule una conversación cualquiera. analizar y generar posiciones criticas frente a hábitos orales escuchados concluir con una reflexión sobre el tema

#### MOMENTO LÚDICO

Presentar láminas de temas por ejemplo: los videojuegos, deportes, la cultura del reciclaje y proponga a los estudiantes evocar 20 palabras relacionadas y contenidas en el tema. Proponer realizar un collage de ilustraciones gráficas o láminas encontradas en cualquier texto impreso que ilustren el tema escogido.

#### MOMENTO PRÁCTICO

Disponer de un patrón que oriente la forma de realizar una exposición oral, explicando cada paso. Verificar de la comprensión del texto, formulando el interrogante: para una buena exposición oral, el primer paso es? seguir de igual forma hasta completar todos los pasos. Verificar si el contenido de la exposición oral contiene todos los elementos, induzca la evocación de estos por medio de interrogantes.

#### APLICACIÓN

Invitar para investigar sobre el concepto de " ecología del lenguaje" y realizar un relato de opinión con el propósito de brindar elementos para mejorar la interacción social de los estudiantes a través de hábitos comunicativos saludables.



## ACTIVIDAD COGNITIVA 15

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>
<b>ÁREAS TEMÁTICAS</b>	Relación cuerpo-objetos. Relación espacio temporal. Representación gráfica. Relación de conceptos. Funciones intelectuales superiores.
<b>ESTRATEGIAS</b>	Dialogo grupal. Trabajo en parejas, en grupo, individual. Juego de representación. Trabajo estético manual.
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Establezco comunicación con mis compañeros desarrolla expresiones artísticas Determina sus posiciones personales frente a juicios de visiones particulares del mundo.
<b>COMPETENCIA</b>	Competencias integradoras.

### MOMENTOS DE APRENDIZAJE

#### PREDISPOSICIÓN

Establecer un dialogo, determinando apreciaciones críticas frente a las creaciones del hombre en los frentes: artísticos, culturales, tecnológicos, genéticos, arquitectónicos entre otros. Indagar sobre las sensaciones y emociones personales frente a las creaciones del género humano. Trabajo por parejas. Luego se unen dos parejas y socializan los cuatro.

#### MOMENTO LÚDICO

Proponer en el grupo un juego de simulación de rol, a si:" imagina ser un gran inventor, qué harías, para quiénes y con qué función?

#### MOMENTO PRÁCTICO

Elabore un proyecto de motricidad fina que puede ser un llavero, establezca para cada paso un periodo de tiempo, controlado por reloj o cronómetro. Expresé la consigna de trabajo y ofrezca un patrón visual y motor de ésta. Elabore con los alumnos un plan de economía de movimientos para evitar distractores.

#### APLICACIÓN

Realizar un taller de origami, estableciendo periodos de tiempo para plegados sencillos y ampliar éstos cuando son más complejos.

