

## **Planeación Pedagógica**

**"A la luz de la contingencia por el COVID 19"**

**Hogar Infantil Capullos**

**"Acompañar las transiciones"**

**Agente educativa: Kelly Yohana Ramírez Torres**

**Nivel: Prejardín**

**Fecha: lunes 9 al viernes 13 de noviembre.**

**Numero niñas y niños 26**

### **JUSTIFICACION.**

Por medio de esta planeación pedagógica se pretende generar experiencias significativas entre padres de familia o cuidadores con los niños y niñas donde se pretende implementar la cartilla de mis manos te enseñan 2.0 ¡A explorar! Acompañar las transiciones, que tienen como objetivo orientar familias sobre una nueva transición, explorando nuevos espacios, docentes y ambientes pedagógicos para su desarrollo como niños y niñas adquiriendo nuevas experiencias y conocimientos.



## OBJETIVO GENERAL.

Proporcionar experiencias pedagógicas basadas en la cartilla "Mis manos te enseñan 2.0" para realizar con las familias desde sus hogares dando uso al Kit pedagógico "smit" y por medio de este, crear explorar y construir, fortaleciendo vínculos significativos entre familia.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Estimular en los niños y niñas las habilidades artísticas, sociales, emocionales y competitivas teniendo en cuenta el uso de los materiales que se pueden reutilizar y los que se les brindo el kit smit.
- Por medio de experiencias pedagógicas estimular la imaginación y la creatividad de los niños y niñas.
- Desarrollar la creatividad, el arte, juego y literatura por medio de estrategias pedagógicas en familia.
- Estimular la observación de las niñas y los niños por medio de la lupa.
- Despertar la curiosidad por observar y cuestionar qué es, cómo son y funcionan los imanes



**FECHA DE PROGRAMACION DEL ACOMPAÑAMIENTO  
TELEFONICO LUNES 9 AL 13 DE NOVIEMBRE.**

**LUNES 9**

Alicia Grisales López  
Antonella Ortiz Ortiz  
Santiago Cristancho  
Abad  
Salome Saavedra  
Montoya  
María Antonia López  
Acevedo  
Juan Pablo Bedoya  
Rendon  
Sofia Urquijo Padilla  
Tomas Navarro  
Espinosa  
Mia Isabella Builes  
Adriao

**MARTES 10**

Celeste Marín mesa  
Samara arenas serna  
Mariantonia Giraldo  
Gómez  
Eduardo de Alba  
Hincapié  
Julián David García  
Salamanca  
Juanita Flores Bedoya  
Laura Salome Arango  
Velásquez

**MIERCOLES 11**

Emiliano Amaya  
Amaris  
Dulce maría Guzmán  
Mora  
Julieta García Lara  
Violeta García Lara  
Aranza Isabella  
Aristizábal  
Martin Millán Muños  
Susana Villota García  
Valentín Saraz Urrego  
Mathias Linares Ríos

**JUEVES 12**

Alicia Grisales López  
Antonella Ortiz Ortiz  
Santiago Cristancho  
Abad  
Salome Saavedra  
Montoya  
María Antonia López  
Acevedo  
Juan Pablo Bedoya  
Rendon  
Sofia Urquijo Padilla  
Tomas Navarro  
Espinosa  
Mia Isabella Builes  
Adriao

**VIERNES 13**

Celeste Marín mesa  
Samara arenas serna  
Mariantonia Giraldo  
Gómez  
Eduardo de Alba  
Hincapié  
Julián David García  
Salamanca  
Juanita Flores Bedoya  
Laura Salome Arango  
Velásquez



## Prácticas de cuidado y crianza a fortalecer.

**Practica 13:** Generar experiencias para el disfrute del juego, la creación, la exploración y la literatura con niñas y niños desde la gestación.

**Practica 14:** vivir interacciones sensibles y acogedoras con los niños y niñas desde la gestación.

## RETO DE LA SEMANA.

¡Quiero volver al jardín! En el rincón que ya han creado las familias con las niñas y niños, propóngales que se sienten a conversar y compartir la experiencia de cómo se imaginan su regreso al jardín: para esto pueden elaborar un dibujo, situación de todo lo que quisieran encontrar allí: La profe con la que inicio, el parque, la huerta, los amigos, los cuentos, los juguetes, la comida, etc.

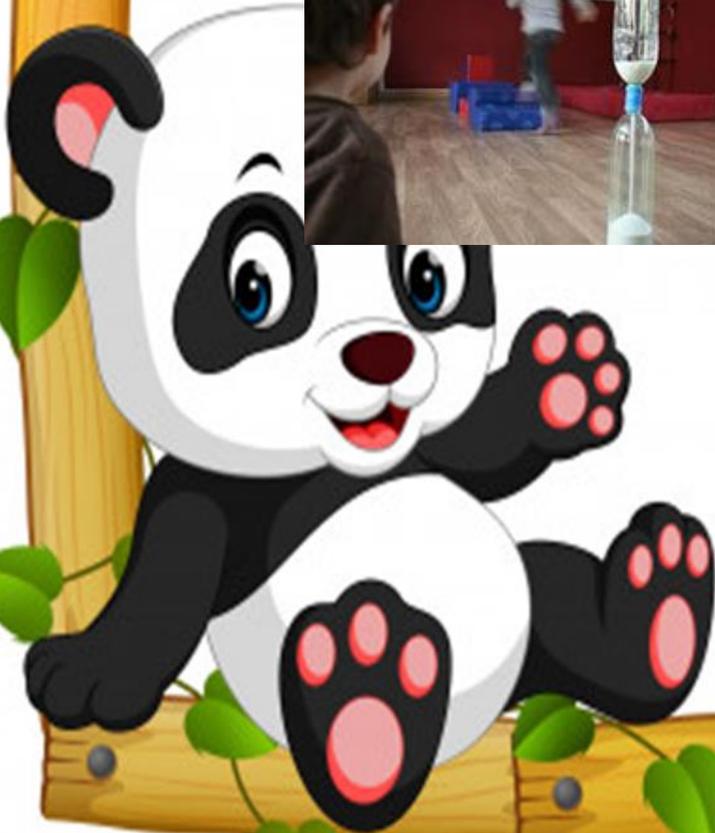


## EXPERIENCIA PEDAGOGICA DIA LUNES.

### "Reloj de arena"

#### DESARROLLO DE LA EXPERINENCIA

Tome dos botellas pequeñas de plástico, vierta arena en una de ellas y cierre la tapa. Haga un pequeño agujero en la tapa y sujétela a la otra botella sin tapa por el pico para formar un reloj de arena (como una opción más simple, se puede colocar la botella con arena a cierta altura para que la arena caiga por el agujero de la tapa). Se pueden organizar diversas actividades y competencias con tiempo como, por ejemplo, quien crea más figuras en la arena, salta más, quien corre más o quien hará más pasteles de arena mientras se vacía la botella.



## EXPERIENCIA DIA MARTES

### "MUÑECO COLADOR"

#### DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Para esta actividad buscaremos el colador del kit pedagógico, lana, ojos móviles o marcador, podrán utilizar los materiales que deseen y tengan en el hogar, pueden crear diferentes personajes e inventar historias llamativas para los niños y niñas, fomentando la lectura, el arte y el juego en familia. Recuerda compartir la evidencia de esta estrategia pedagógica.



**EXPERIENCIA PEDAGOGICA MIERCOLES**  
**"NOS CONVERTIREMOS EN DISEÑADORES"**

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Es hora de soñar de poner a volar nuestra imaginación, con ayuda de los papitos vamos a diseñar un traje con material reciclable, para esto vamos a necesitar papel periódico, revistas, hojas de block, tijeras, colbón, entre otros. Con ayuda de papá y mamá vamos a tomar las medidas de tu cuerpo para así poder realizar el traje soñado y pueda quedarte a tus medidas, para ello necesitaremos el metro el cual les ayudara a tomar las medidas perfectas.



## EXPERIENCIA PEDAGOGICA DIA JUEVES

### "MIRA, MIRA"

#### DESARROLL DE LA EXPERINCA

Miramos periódicos, revistas y enciclopedias con las lupas. Acercamos las lupas, las alejamos, acercamos nuestros ojos, cerramos uno... Movemos la lupa hasta poder ver las letras en un tamaño más grande.

Podemos ir escuchando la canción de Ramonet, el detective.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZI-18o7wK4c>



## EXPERIENCIA PEDAGOGICA DIA VIERNES

### "Cascabeles en la botella"

#### DESARROLLO DE LA EXPERINCIA

Unos cascabeles pueden convertirse en un elemento perfecto para hacer experimentos con imanes. Solo necesitas meterlos dentro de una botella de plástico transparente y hacer que los niños jueguen a moverlos en su interior con una varilla magnética. A demás el movimiento creará el tintineo del cascabel. Otra modalidad de este juego es llenar la botella con agua y ver cómo flotan en contacto con el imán.

