

## Planificación

### Ventana al mundo submarino

Ámbito: **Relación con el medio natural y cultural**

Núcleo: **Seres vivos y su entorno**

Aprendizaje Esperado: **Reconocer características de organismos marinos identificando el paisaje en que viven.**

#### **Rol protagónico del niño (acciones que realiza):**

- Proponer ideas para prevenir riesgos durante la visita.
- Formular preguntas respecto a lo observado
- Establecer comparaciones entre los organismos vivos que observa.
- Intentar explicar sus interrogantes en interacción con otros.
- Respetar el bienestar de las especies vivas que explora.
- Proponer ideas para recabar más información.
- Comentar lo que observa

#### **Rol Mediador del adulto (acciones que realiza)**

- Conocer el lugar de visita, previamente, para ver posibilidades y limitaciones de este.
- Detectar riesgos existentes desde la salida del establecimiento hasta el lugar de visita.
- Incentivar la descripción de las especies observadas.
- Informarse sobre las formas de vida submarina que observaran los párvulos.
- Mantener una actitud de alerta a las interrogantes e inquietudes emergentes de los párvulos

#### **Preguntas claves: Previas**

- ¿Qué es un acuario? ¿Para qué sirve? ¿Sabes donde queda? ¿Cómo podemos llegar allá?
- ¿Qué ropa necesitamos para ir allá? ¿Cómo nos vamos a cuidar? ¿Qué vamos a hacer allá?

#### **Preguntar durante la visita:**

- ¿Qué es eso? ¿Cómo es? ¿Cómo se moviliza?
- ¿Cómo se alimenta? Y de qué?
- ¿Sabes como se llama?
- ¿Cuál les gusta más? ¿Por qué?
- ¿Cómo es su piel, sus ojos, su color, su tamaño?

#### **Ambiente Educativo** (organización del espacio y materiales):

- Sillas en círculo para organizar la salida o ver video.
- Implementos para preparar tomar registros.
- Elementos para cubrir necesidades básicas.
- Normas de seguridad personal y protección del medio ambiente.
- Llevar juegos para los grupos que deban esperar para ingresar al acuario

#### **Aportes de la Familia:**

- Coordinar traslado seguro para el grupo de niños.
- Integrarse al equipo como apoyo a la actividad si es necesario.
- Procurar video en caso de no haber acuario con especies marinas para ver en vivo
- Aportar experiencias relacionadas con el tema.

#### **Logros de aprendizaje:**

- Actitud de respeto frente a las diversas formas de vida marina que observen.
- Interesarse por conocer más sobre la vida submarina.

**Planificación:**  
**“Y... ¿ESTE COFRE?”**

Ámbito: **Formación personal y social**

Núcleo: **Autonomía**

Aprendizaje Esperado: **Proponer ideas y estrategias para contribuir a resolver situaciones que le permitan llevar a cabo sus iniciativas y propuestas.**

**Rol protagónico del niño (acciones que realiza):**

- Escuchar la historia del cofre.
- Proponer ideas y soluciones al problema.
- Dividir el trabajo y responsabilidades.
- Hacer cronograma de actividades por día a través de dibujos que las representen.

**Rol Mediador del adulto (acciones que realiza)**

- Narrar la historia del cofre (anexo)
- Orientar a través de preguntas a la toma de decisiones que se ajusten a sus posibilidades.
- Anotar los acuerdos tomados.
- Propiciar un clima de respeto y atención a todas las sugerencias que los niños propongan.

**Preguntas claves:**

- ¿Cómo podemos devolver este cofre al mar?
- ¿Podemos sumergirnos en el mar si no sabemos nadar?
- Si vamos en bote y tiramos el cofre y se hunde ¿cómo sabremos lo que tiene adentro?
- ¿Qué podríamos hacer para convertir la sala en el fondo del mar?

**Posibles soluciones al problema:**

En caso de que a los niños no se les ocurra alguna solución realizable se proponen:

- Decorar la sala como fondo marino (móviles de animales y plantas marinas).
- Hacer un acuario o pecera para la sala.
- Hacer un panel del mar y sus animales.
- Hacer una maqueta del mar.

**Ambiente Educativo** (organización del espacio y materiales):

- Cofre.
- Papelógrafo para anotar acuerdos. Y plumones.
- Hojas para dibujar los pasos del proyecto por día.

**Aportes de la Familia:**

- Materiales para llevar a cabo el proyecto.
- Elementos para escenografía

**Logros de aprendizaje:**

- Actitud de respeto y valoración de los aportes y participaciones de sus pares.

**Comentarios adicionales:**

**Se les contará a los niños cuando fueron de visita al Acuario o playa se encontraron un cofre que perteneció al mar y que por alguna razón salió a la superficie y ahora está perdido. ¿Qué le habrá pasado? ¿Cómo puede ser devuelto al mar?. Se les pedirá que piensen en ello porque el cofre contiene un secreto que se podrá saber sólo si se devuelve al mar.**

**Problema: ¿Cómo devolvemos el cofre al mar?**

planificación  
**Manos a la obra**

Ámbito: **Formación personal y social**

Núcleo: **Autonomía**

Aprendizaje Esperado: Perseverar en la realización de sus compromisos y actividades, buscando los medios adecuados que le permitan concluir los proyectos que inicia.

**Rol protagónico del niño (acciones que realiza):**

- Revisar los acuerdos y compromisos para cada día al iniciarse los trabajos.
- Llevar a cabo el trabajo que él dijo que haría.
- Trabajar en equipo respetando la iniciativa de los demás.
- Evaluando su propio trabajo.

**Rol Mediador del adulto (acciones que realiza)**

- Recordar el cronograma y revisar los acuerdos tomados el día anterior.
- Incentivar a la conformación de los grupos.
- Estimular el respeto a las iniciativas e ideas de cada uno de los integrantes del grupo.
- Mediar, facilitando la puesta en práctica del trabajo de cada niño (a).

**Preguntas claves:**

- ¿Se acuerdan de lo que íbamos a hacer hoy?
- ¿Qué necesitábamos para nuestro proyecto?
- ¿Quién se comprometió a hacer...?
- ¿Quién dijo que traería...?
- ¿Cómo nos agruparemos para trabajar?
- ¿Dónde

**Ambiente Educativo** (organización del espacio y materiales):

- Disponer grupos en la sala o trabajar al aire libre si el clima lo permite.
- Que los niños busquen por sí mismos el material que necesitan para realizar su trabajo.

**Aportes de la Familia:**

- Materiales que propongan los niños (as) para su proyecto.
- Música alusiva al mar.
- Fotos del fondo marino o video que sirva de modelo para que puedan representar el propio.

**Logros de aprendizaje:**

Desarrollo de: 1) la creatividad tanto en la solución de problemas como en la expresión artística en sus manifestaciones.2) de habilidades motrices finas

## Planificación

### Acuario Humano

Ámbito: **Formación personal y social**  
Núcleo: **Autonomía**  
Aprendizaje Esperado:

Adquirir un mayor dominio de sus capacidades corporales, desarrollando las habilidades motoras gruesas, el control dinámico en movimientos y desplazamientos alternando velocidades y posiciones, a través de una imaginación.

#### **Rol protagónico del niño (acciones que realiza):**

- Revisar cronograma de actividades del proyecto si se han cumplido hasta entonces y que corresponde para ese día.
- Concluir su proyecto y evaluar los resultados dando su opinión.
- Disfrutar un juego donde descubren el secreto del cofre.
- Representar roles a través de una imaginación que invita a desplazarse y actuar como un animal del mar.
- Compartir el premio que trajo el cofre.

#### **Rol Mediador del adulto (acciones que realiza)**

- Incentivar la evaluación del trabajo efectuado hasta entonces.
- Revelar el secreto del cofre.
- Incentivar por medio de música de sonidos del mar a la representación de cada uno de los animales del mar que dice el cofre.
- Disponer dentro del cofre: distintivos de animales del mar como cangrejos, estrellas, erizos, ballenas, caracol, pez, etc. Incentivar a los niños a elegir uno que quiera representar.
- Dulces o galletas para compartir.

#### **Preguntas claves:**

- ¿Cómo se traslada el cangrejo, caracol, estrella de mar, etc.?
- ¿Dónde vives cangrejo, estrella, etc.?

#### **Ambiente Educativo** (organización del espacio y materiales):

- El espacio decorado con animales marinos o con paneles, móviles, etc., dependiendo de lo que los niños hayan elegido hacer.

#### **Aportes de la Familia**

- Música alusiva al mar.

#### **Logros de aprendizaje:**

Desarrollar la capacidad de empatizar con otras formas de vida, en este caso la submarina, al representarlos a través de roles en la dramatización del fondo marino.