

# TEMA: Observar y acompañar

INICIAL

Observa el video y elige cuál de las actividades puede ser útil para trabajar junto con el grupo, tomando en cuenta el desarrollo de destrezas o conocimiento de nuevos temas. Este puede ser un gran recurso guía o de apoyo en tus clases.



**VIDEO** 

Duración: 6 minutos

# El agudo observador

### **Sinopsis**

La profesora inicia el video explicando la importancia de la observación objetiva; además sugiere realizar algunas actividades para desarrollar la capacidad de observación y acompañar el aprendizaje.

## **Actividades sugeridas**

Este programa es de utilidad para activar conocimientos previos, fortalecer las habilidades de observación y acompañamiento del aprendizaje, ampliar vocabulario y realizar actividades que aporten a potenciar destrezas y competencias puntuales en los diferentes ámbitos de desarrollo de niños y niñas.

### **Recursos complementarios**

https://bit.ly/38QkI2H https://bit.ly/3yZlPbh



Observar, observación objetiva, acompañar, límites, consistencia, orden, ritmo, repetición, ejemplo.

### **Actividades previas**

# - Para revisar el concepto de observación puedes realizar el ejercicio de buscar las diferencias entre dos dibujos similares. Reflexionen sobre la dificultad de encontrar las diferencias y la estrategia que utilizaron los y las estudiantes para resolver el ejercicio.

### Ideas clave:

Promueve un lenguaje inclusivo respetando las formas, opiniones y ritmos del grupo. Evita prejuzgar y sacar conclusiones anticipadas al observar actitudes, comportamientos o manifestaciones de emociones entre estudiantes o hacia los adultos La observación objetiva permite conocer de mejor manera a una persona, respetarla e interrelacionarse de modo saludable. CS CC

# Actividades durante la presentación del video

- Como docente (sin la participación de estudiantes), realiza el primer ejercicio propuesto en el video y analiza tus resultados.
- -Pon en práctica las ideas sugeridas en el video para acompañar el aprendizaje:
- El niño y la niña tienen la necesidad de un ambiente preparado, adaptado a su edad, hecho a escala para su tamaño.
- Límites claros que le dan seguridad.
- Necesidad de escoger libremente el trabajo y actividad.
- Consistencia.
- Orden.
- Trabajar a su propio ritmo.
- Permitirle la repetición.
- Ejemplo en nuestra actitud.

**Ideas Clave:** Si en el aula participan estudiantes con discapacidades, puedes realizar la siguiente actividad para agudizar sus sentidos: golpea con un lápiz contra una botella de vidrio. Aplasta una caja vacía o una botella de plástico. Sopla con fuerza en una botella. Haz una bola con un papel de celofán.

El niño o niña, al oír el ruido producido por un compañero o compañera, debe tratar de indicar de dónde proviene, a través de respuestas tales como describir dónde está ubicado el sonido, lo que ha oído, según parámetros predefinidos (fuerte/débil, grave/agudo, continuo/intermitente).

-Puede encontrar una posible situación de la vida cotidiana en la que se podría oír un sonido o ruido análogo; el soplo en la botella puede recordar al sonido de la sirena de un barco de vapor o un tren. Hacer una bola con el celofán recuerda al estruendo del agua, etc. **CS CC** 

# Actividades para después de ver el video

Preguntas para que las realices a los niños y niñas, y profundices la observación objetiva durante una actividad específica, por ejemplo, construyendo con cubos al resolver una situación cotidiana, limpiando algo que se regó o rompió, escalando un muro o aprendiendo a andar en bicicleta, etc.:

- ¿Cómo lo harías tú? ¿qué harías? (apertura mental)
- ¿Qué opinas? (conocimiento)
- ¿Qué sientes? (conexión)
- ¿Qué vas a hacer para lograrlo? (atención)
- ¿Qué aprendiste de esto? (aprendizaje)
- ¿Por qué hiciste eso? (conciencia)
- ¿Qué se te ocurre para solucionarlo?



Ideas clave: La actividad planteada en el apartado superior puede ser adaptada para niños o niñas, según su condición de discapacidad. CS CC

Competencias comunicacionales

Competencias socioemocionales

Competencias digitales

Competencias matemáticas





