

Logilab

Grado sugerido: Segundo

María Inés Alfonso

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.



Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: mariaialfonso@gmail.com

Aprendizaje(s) esperado(s)	Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase
Materiales requeridos	<i>Imágenes O videos de actividades rutinarias y secuencias temporales .(actividades antes de ir a la escuela. Actividades en la escuela y después de la escuela)(ciclo de la planta) Bloques lógicos. Tapas plásticas de colores (envases)</i>
Conocimientos previos requeridos	<i>Los estudiantes reconocen los colores, los números hasta 20, El abecedario. Nombres de las figuras geométricas y nociones de tamaño y cantidad.</i>
Sesion Uno	
Actividad(es) a desarrollar <i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>	Tiempo estimado <i>90 minutos</i>
1.Observacion de imágenes y dialogo sobre la secuencia de realización. <ul style="list-style-type: none"> • Activación con preguntas orientadoras como ¿qué actividades realizas antes de venir a la escuela? . Menciona las actividadade en forma ordenada. Ya en la escuela. ¿Qué actividades realizas durante la jornada y en qué momentos? • Observa, Ordena y Describe las imágenes del cuidado y evolución de la planta. 	<i>15 minutos</i>

<p>2. Juguemos de manera ordenada</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente dispone en la mesa de cada estudiante bloques lógicos para jugar o construir atendiendo a una característica o instrucción (patrón) Color y, tamaño forma. 	25 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Se conforman grupos de tres estudiantes y con hojas secas de los árboles harán una secuencia que cumpla con un patrón elegido por ellos • Construir secuencias con material manipulativo hojas de árbol, flores. En la parte inferior asignarán una letra a cada hoja según su forma. 	20 minutos
<p>3. Elaboración de tablas</p> <p>El docente facilita las tablas en cartulina y los estudiantes de acuerdo al rol dentro del grupo. Diligencia con ayuda de sus compañeros pegando la hoja y al frente una letra mayúscula que corresponde a cada una.</p> <p>.</p>	15 minutos
<p>3. Elaboración de tablas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización del Producto 	15 minutos
Adaptaciones	
<i>Es muy pertinente como desconectado para zonas rurales sin internet con posibilidad de integrar población con discapacidad cognitiva. La secuencia es aplicable a la Educación inicial</i>	
Actividades evaluativas	
<i>En esta primera sesión el estudiante comprende y está en capacidad de construir secuencias sencillas y graficarlas en tablas codificando con letras mayúsculas.</i>	
Referencias	Así se juega la rayuela Africana.2024. https://asisejuega.com/juegos-infantiles/rayuela-africana/

Sesión Dos	
Actividad(es) a desarrollar <i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>	Tiempo estimado
1.Observacion de imágenes y dialogo sobre la secuencia de realización. <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y describen cualitativamente las actividades realizadas en la sesión anterior 	10 minutos
2. Juguemos de rayuela africana <ul style="list-style-type: none"> El docente organiza el grupo y hace la demostración de como se juega la rayuela africana. Los estudiantes saltan por turnos y mecanizan el proceso. 	20 minutos
<ul style="list-style-type: none"> Se conforman grupos de tres estudiantes y deberán saltar en sincronía. Una vez mecanizado el juego representaran con números los diferentes movimientos: <ul style="list-style-type: none"> . Adelante -1 Izquierda- 2. Izquierda -2. Izquierda -2 Adelante -1 -Derecha-3 . Derecha-3. Derecha- 3 . Adelante-1- <p>Los estudiantes contarán el numero de veces que se realiza cada variación.</p>	15 minutos
3. Elaboración de tablas. El docente facilita las tablas en cartulina y los estudiantes de acuerdo al rol dentro del grupo. Diligencia la tabla con ayuda de sus compañeros formando la secuencia que se obtiene del juego en una repetición. .	10 minutos
4. Lúdica corporal en el patio de recreo. <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizarán de manera creativa juegos de manos combinadas y asignarán letras o números a cada movimiento. Así irán coreando al tiempo de su realización. Por ejemplo 1221331441 .Cada pareja irá creando su propio juego. 	15 minutos
5. En el aula de clase. <ul style="list-style-type: none"> Construcción de carteleras con tapas de colores 	20 minutos
Adaptaciones	

Actividades evaluativas En esta primera sesión el estudiante organizado en grupos de trabajo construye carteleras de manera creativa con tapas de colores dando muestra de su capacidad de trabajo en equipo, gusto estético y organización de secuencias.

Secuencia temporal



Cuidados y evolución de la planta



Tabla

Hoja de árbol	Letra asignado
Aserrada	A
Aserrada	A
Ovalada	B
Ovalada	B
Ovalada	B
Aserrada	A
Aserrada	A
Ovalada	B
Ovalada	B

1

Tabla

Movimiento	Número asignado
Adelante	1
Izquierda	2
Izquierda	2
Izquierda	2
derecha	3
derecha	3
derecha	3
adelante	1

2.

APLICACIÓN - Evidencia

