

# Monstruos Sostenibles: Cuidemos Nuestro Planeta

*Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Aprendizaje Basado en Proyectos*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria comprendan la importancia del manejo adecuado de la basura, especialmente la generada por plásticos, y cómo su mal manejo provoca contaminación en nuestro entorno. A través de un proyecto creativo y colaborativo, los niños diseñarán y construirán un "Monstruo sostenible", que es un depósito hecho con materiales de reúso para sustituir las bolsas de plástico. Este proyecto no solo promueve la conciencia ambiental, sino que también desarrolla habilidades prácticas y de trabajo en equipo. El plan conecta el aprendizaje con situaciones reales que los estudiantes viven en su comunidad, fomentando el compromiso activo en el cuidado del medio ambiente y la reducción de residuos plásticos. Al final, los estudiantes habrán aprendido a identificar problemas de contaminación, valorar la reutilización de materiales y crear soluciones concretas para proteger su entorno.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las consecuencias del manejo inadecuado de la basura plástica en el medio ambiente.
- Analizar diferentes tipos de materiales reutilizables para crear un depósito sostenible.
- Diseñar y construir un "Monstruo sostenible" usando materiales de reúso para reducir el uso de bolsas plásticas.
- Trabajar en equipo para planear y realizar un proyecto que contribuya al cuidado del medio ambiente.
- Reflexionar sobre la importancia de cambiar hábitos para proteger nuestro planeta.

## Recursos Necesarios

- Materiales de reúso: cajas de cartón, botellas plásticas vacías, papel periódico, tapitas, envases pequeños, telas viejas, etc. (suficiente para grupos de 4 estudiantes)
- Tijeras (1 por estudiante o compartidas por grupo)
- Cinta adhesiva, pegamento, hilo, y cuerda
- Marcadores y colores para decorar
- Carteles con imágenes de contaminación por plástico
- Video corto sobre contaminación plástica (3-5 minutos)
- Pizarrón o rotafolio para registrar ideas
- Hojas para dibujo y planeación
- Contenedor para separar basura reciclable

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre tipos de basura (orgánica, inorgánica, reciclable)
- Habilidades básicas para recortar y pegar materiales
- Experiencias previas con actividades de trabajo en equipo
- Comprensión simple de la contaminación ambiental

## Actividades

### Sesión 1: Descubriendo el problema y planeando nuestro Monstruo sostenible

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

##### Propósito de la sesión:

**Docente:** Explica que en esta sesión conocerán cómo la basura plástica afecta nuestro planeta y comenzarán a planear un proyecto para ayudar.

##### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Muestra imágenes de basura plástica en la calle y pregunta: "¿Han visto basura de plástico en su casa o cerca de la escuela? ¿Qué pasa con esa basura?"

**Estudiantes:** Responden y comparten sus experiencias.

##### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que una bolsa plástica tarda más de 100 años en desaparecer y mientras tanto contamina los ríos y hace daño a los animales?"

##### Contextualización:

**Docente:** Relaciona el tema con su vida diaria: "¿Cómo podemos ayudar en casa y en la escuela para que no haya tanta basura plástica?"

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 45 minutos**

##### Presentación del contenido:

**Docente:** Muestra un video corto sobre contaminación por plásticos y la importancia de reutilizar materiales.

##### Actividad 1: Charla y lluvia de ideas sobre plásticos y reúso

- **Objetivo:** Identificar la problemática del plástico y pensar en soluciones.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué podemos hacer para evitar usar muchas bolsas de plástico?"
- Escribe las ideas que los estudiantes mencionan en el pizarrón o rotafolio.
- Guía para que piensen en reutilizar materiales que ya no se usan.

- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Lista de ideas para reutilizar materiales y evitar bolsas plásticas.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Motivar con preguntas como "¿Qué materiales tenemos en casa que ya no usamos?"

## Actividad 2: Planeación del Monstruo sostenible

- **Objetivo:** Diseñar en grupo cómo será su depósito para sustituir bolsas plásticas.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4.
- Entrega hojas y materiales para que dibujen y escriban cómo quieren que sea su Monstruo.
- Indica que piensen en qué materiales de reúso usarán y cómo decorarán su Monstruo para que sea divertido y útil.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Boceto y lista de materiales para construir el Monstruo sostenible.

- **Tiempo:** 30 minutos

- **Rol docente:** Apoyar con preguntas: "¿Qué forma tendrá? ¿Cómo lo haremos resistente? ¿Qué colores usaremos?"

## Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponerles que piensen en un nombre divertido para su Monstruo y expliquen por qué ayuda al planeta.
- Para quienes necesitan más apoyo: Trabajar con ellos en pequeños grupos o de manera individual para guiarlos en el dibujo y las ideas.

## Transición:

**Docente:** "En la próxima sesión construiremos nuestro Monstruo sostenible con los materiales que trajimos y los que tenemos aquí. ¿Están listos para crear y cuidar nuestro planeta?"

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado: 5 minutos

### Síntesis:

**Docente:** Pide a cada grupo compartir una idea que anotaron para cuidar el planeta y cómo será su Monstruo.

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Por qué es importante no tirar basura plástica en la calle?
- ¿Cómo podemos usar materiales viejos para ayudar al ambiente?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Felicita las ideas y motiva a seguir pensando en soluciones creativas.

### **Transferencia y tarea:**

**Docente:** "Para la siguiente sesión, pueden traer materiales que quieran reutilizar para construir su Monstruo sostenible."

---

## **Sesión 2: Construyendo nuestro Monstruo sostenible**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

**Docente:** Recuerda lo que aprendieron sobre la contaminación por plástico y les explica que hoy usarán su creatividad para construir el Monstruo sostenible.

#### **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Pregunta: "¿Qué materiales trajeron para construir su Monstruo? ¿Cómo pueden usarlos para que sea fuerte y bonito?"

**Estudiantes:** Comparten y describen sus materiales.

#### **Motivación y enganche:**

**Docente:** Muestra un ejemplo sencillo o imagen de un depósito hecho con materiales reciclados y dice: "¡Así podemos ayudar a la Tierra y hacer cosas nuevas con cosas viejas!"

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 45 minutos**

#### **Actividad 1: Construcción del Monstruo sostenible**

- **Objetivo:** Crear un depósito reutilizable para reducir bolsas plásticas.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Indica a los grupos que usen sus diseños y materiales para comenzar a construir su Monstruo.
  - Explica cómo usar tijeras, pegamento, cinta y otros materiales de forma segura.

- Los estudiantes recortan, pegan, ensamblan y decoran su Monstruo sostenible.

- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Prototipo físico del Monstruo sostenible.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Supervisar, ayudar con dificultades técnicas, hacer preguntas para estimular mejoras: "¿Cómo podemos hacer que no se caiga? ¿Qué le falta para que sea más lindo o útil?"

### **Diferenciación:**

- Estudiantes adelantados pueden ayudar a otros grupos o decorar con más detalles.
- Estudiantes que necesiten apoyo pueden recibir atención personalizada o trabajar en tareas más sencillas de decoración o ensamblaje.

### **Transición:**

**Docente:** "En la próxima sesión, compartiremos nuestras creaciones, hablaremos de lo aprendido y pensaremos en cómo usar nuestro Monstruo sostenible día a día."

## **Fase de Cierre**

### **Tiempo estimado: 5 minutos**

#### **Síntesis:**

**Docente:** Pide que cada grupo diga una cosa que aprendieron construyendo su Monstruo.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué parte fue más divertida al construir el Monstruo?
- ¿Cómo ayudará su Monstruo a disminuir la contaminación por plástico?

#### **Retroalimentación:**

**Docente:** Elogia el esfuerzo y creatividad, animando a seguir cuidando el planeta.

#### **Transferencia y tarea:**

**Docente:** Invita a que compartan en casa lo que hicieron y expliquen a su familia cómo pueden evitar usar bolsas plásticas.

---

## **Sesión 3: Presentamos y reflexionamos sobre nuestro Monstruo sostenible**

### **Fase de Inicio**

#### **Tiempo estimado: 10 minutos**

## **Propósito de la sesión:**

**Docente:** Explica que hoy compartirán sus Monstruos sostenibles y reflexionarán sobre cómo ayudar al planeta en su vida diaria.

## **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Pregunta: "¿Para qué sirve el Monstruo que construyeron? ¿Qué aprendieron de cuidar el planeta?"

**Estudiantes:** Responden y comentan sus ideas.

## **Motivación y enganche:**

**Docente:** Anima a compartir con entusiasmo: "Hoy todos serán expertos en cuidar el planeta con sus Monstruos sostenibles."

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 40 minutos**

#### **Actividad 1: Presentación de los Monstruos sostenibles**

- **Objetivo:** Comunicar el propósito y diseño de su proyecto ambiental.
- **Instrucciones:**
  - Cada grupo presenta su Monstruo al resto de la clase, explica qué materiales usaron, cómo funciona y por qué es importante.
  - Los demás estudiantes escuchan y hacen preguntas amables o comentarios.
- **Organización:** Grupos y plenaria
- **Producto:** Presentación oral y visual del Monstruo sostenible.
- **Tiempo:** 30 minutos (5 minutos por grupo aprox.)
- **Rol docente:** Facilitar turnos, promover preguntas respetuosas, reforzar ideas positivas.

#### **Actividad 2: Creando un mapa mental colectivo**

- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes sobre contaminación y cuidado ambiental.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** En el pizarrón, dibuja un círculo con el tema "Cuidar el Planeta".
  - Los estudiantes aportan palabras o ideas para conectar (ejemplo: basura, plástico, reciclar, Monstruo sostenible, animales).
  - El docente conecta con líneas y escribe las ideas, formando un mapa mental simple.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Mapa mental visual en el pizarrón.
- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol docente:** Motivar participación y resumir conceptos clave.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** Pide que cada estudiante escriba o dibuje en una hoja una cosa que cambiará en su vida para cuidar el planeta.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la basura plástica y su impacto?
- ¿Cómo me ayudó hacer el Monstruo sostenible a entender el cuidado ambiental?
- ¿Qué puedo hacer en mi casa o escuela para ayudar al planeta?

### Retroalimentación:

**Docente:** Recoge las hojas, comenta positivamente las ideas y felicita el compromiso de todos.

### Transferencia:

**Docente:** Sugiere que usen su Monstruo sostenible para llevar sus cosas o evitar bolsas plásticas y que compartan lo aprendido con sus familias.

### Tarea o reto:

**Docente:** Invita a que en casa observen cuánta basura plástica generan y busquen formas de reducirla usando el Monstruo sostenible o ideas similares.

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** Se utiliza evaluación diagnóstica al inicio de la sesión 1 para conocer conocimientos previos, evaluación formativa durante el desarrollo de las tres sesiones con observación directa y retroalimentación, y evaluación sumativa en la sesión 3 mediante la presentación del proyecto y reflexión final.

### Criterios de evaluación:

- Reconoce y explica la contaminación causada por el plástico (Objetivo 1).
- Analiza y selecciona materiales reutilizables adecuados para construir el Monstruo sostenible (Objetivo 2).
- Diseña y construye un depósito reutilizable funcional y creativo (Objetivo 3).
- Colabora efectivamente en equipo durante el proyecto (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre la importancia de cambiar hábitos para cuidar el medio ambiente (Objetivo 5).

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en equipos.

- Rúbrica simple para evaluar diseño, creatividad y funcionalidad del Monstruo sostenible.
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación mediante preguntas de reflexión escrita.
- Portafolio con bocetos, lista de materiales y fotos del proyecto terminado.

#### **Evidencias de aprendizaje:**

- Lista de ideas y respuestas en plenaria sobre contaminación y reúso.
- Bocetos y planeación del Monstruo sostenible.
- Monstruo sostenible construido en grupo.
- Presentación oral del proyecto.
- Reflexiones escritas individuales sobre el aprendizaje y compromiso ambiental.

## **Enriquecimientos**

### **Inicio - Contextualizar**

#### **Contextualización para la Fase de Inicio**

¿Alguna vez has visto una bolsa de plástico volando en el parque o en la calle? ¿O te has preguntado qué pasa con toda la basura que tiramos cuando no la ponemos en su lugar? En nuestra vida diaria, usamos muchas cosas de plástico, como bolsas, botellas y envoltorios, que a veces terminan en lugares donde no deberían estar, como en la tierra, los ríos o el mar. Esto puede hacer mucho daño a los animales y a nuestro planeta.

En las noticias y en las redes sociales, cada vez escuchamos más sobre la contaminación causada por el plástico y cómo afecta a los animales marinos y a la naturaleza. Por ejemplo, ¿sabías que muchos animales pueden enfermarse o quedar atrapados por la basura plástica? También, el plástico tarda muchísimos años en desaparecer, y mientras tanto, contamina el lugar donde vivimos.

Nosotros, como estudiantes y cuidadores del planeta, podemos hacer algo para ayudar. En estas tres sesiones, vamos a aprender por qué es importante manejar bien la basura, especialmente la plástica, y cómo podemos crear algo muy especial: un "Monstruo Sostenible". Este monstruo no da miedo, sino que es un depósito hecho con materiales que ya no usamos, para que podamos guardar y reutilizar cosas sin usar bolsas de plástico. Así, ¡ayudaremos a cuidar nuestro planeta de una manera divertida y creativa!

¿Están listos para convertirse en héroes del medio ambiente y crear su propio Monstruo Sostenible? ¡Vamos a empezar esta aventura juntos!

### **Desarrollo - Gamificar**

#### **Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo**

Para motivar a los estudiantes y reforzar el aprendizaje sobre el cuidado del medio ambiente y la importancia de reutilizar materiales, se proponen las siguientes mecánicas de juego, adecuadas para niños de 6 a 11 años, que se

integran durante las 3 sesiones del proyecto:

• **1. Búsqueda de Materiales “Caza del Tesoro Sostenible”**

- *Descripción:* Durante la primera sesión, los estudiantes participan en una búsqueda guiada para encontrar materiales reutilizables (papel, cartón, botellas, tapas, etc.) en el aula o en casa.
- *Mecánica:* Los niños reciben un mapa o lista con imágenes de materiales que pueden usar para crear su Monstruo sostenible. Por cada material encontrado y entregado, ganan una “tarjeta de energía ambiental”.
- *Objetivo pedagógico:* Concienciar sobre la reutilización y selección responsable de materiales.
- *Duración:* 15-20 minutos en la primera sesión.

• **2. “Desafío Monstruoso” - Construcción por Etapas**

- *Descripción:* En la segunda sesión, los estudiantes van construyendo su Monstruo sostenible por etapas (base, decoración, función), recibiendo puntos por creatividad, uso de materiales reutilizados y funcionalidad.
- *Mecánica:* Cada etapa completada les otorga “puntos ambientales” que se anotan en una tabla visible para todos. También pueden intercambiar consejos o materiales para mejorar su proyecto.
- *Objetivo pedagógico:* Fomentar el trabajo colaborativo y la aplicación práctica del manejo de residuos.
- *Duración:* 40 minutos en la segunda sesión.

• **3. “Reto de Contaminación y Solución” - Mini Juego de Preguntas**

- *Descripción:* Al final de la tercera sesión, se realiza un juego de preguntas y respuestas relacionadas con la contaminación por plásticos y beneficios de reutilizar.
- *Mecánica:* En equipos, los estudiantes responden preguntas sencillas y reciben puntos o “monedas ecológicas” por cada respuesta correcta. Las monedas pueden usarse simbólicamente para “alimentar” su monstruo sostenible, reforzando la idea de que su creación ayuda al planeta.
- *Objetivo pedagógico:* Reforzar conocimientos adquiridos y promover la conciencia ambiental.
- *Duración:* 15-20 minutos al final de la tercera sesión.

**Resumen de beneficios de la gamificación:**

- Promueve la participación activa y motivación constante.
- Refuerza la conexión entre el aprendizaje y la acción práctica.
- Fomenta habilidades sociales como la colaboración y comunicación.
- Utiliza recompensas simbólicas para incentivar el compromiso sin desviar la atención del contenido.

**Cierre - Rubrica**

**Rúbrica para Evaluar el Proyecto "Monstruos Sostenibles: Cuidemos Nuestro Planeta"**

| Criterio | Excelente (4 puntos) | Bueno (3 puntos) | Satisfactorio (2 puntos) | Necesita Mejorar (1 punto) |
|----------|----------------------|------------------|--------------------------|----------------------------|
|          |                      |                  |                          |                            |

|                                                                      |                                                                                                                     |                                                                                  |                                                                                   |                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Comprensión del impacto ambiental de los plásticos                   | Explica claramente cómo el mal manejo de plásticos contamina el ambiente y da ejemplos precisos.                    | Explica de manera general cómo los plásticos pueden dañar el ambiente.           | Muestra comprensión básica pero con explicaciones poco claras o incompletas.      | No logra explicar el impacto ambiental de los plásticos.                  |
| Creatividad y uso de materiales de reúso en el "Monstruo Sostenible" | Utiliza diversos materiales de reúso de forma creativa e innovadora para construir el depósito.                     | Usa algunos materiales de reúso con ideas creativas pero limitadas.              | Usa materiales de reúso pero con poca creatividad o en forma muy sencilla.        | No utiliza materiales de reúso o el trabajo no refleja esfuerzo creativo. |
| Funcionalidad del "Monstruo Sostenible" como depósito                | El depósito es práctico, resistente y adecuado para sustituir bolsas de plástico.                                   | El depósito funciona pero tiene algunas limitaciones en resistencia o tamaño.    | El depósito es funcional pero poco práctico o con defectos visibles.              | El depósito no cumple su función o es inutilizable.                       |
| Trabajo en equipo y participación activa                             | Participa activamente, colabora con sus compañeros y aporta ideas durante todo el proyecto.                         | Participa y colabora la mayor parte del tiempo con el equipo.                    | Participa ocasionalmente, con poca colaboración o liderazgo.                      | No participa o dificulta el trabajo en equipo.                            |
| Presentación y explicación del proyecto                              | Presenta su "Monstruo Sostenible" con claridad, usando un lenguaje adecuado y explica bien su función y beneficios. | Presenta el proyecto con algunas explicaciones claras pero con poca profundidad. | Presenta el proyecto pero con dificultades para explicar su función o beneficios. | No presenta el proyecto o no puede explicar su propósito.                 |