

Explorando Juguetes y Herramientas: Descubriendo Objetos y Artefactos Tecnológicos

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase invita a los niños y niñas de preescolar a descubrir el fascinante mundo de los objetos y artefactos tecnológicos que los rodean, a través de juegos, exploraciones y actividades creativas. Los estudiantes aprenderán cómo funcionan diferentes juguetes y herramientas que usamos en la vida diaria, reconociendo su utilidad y beneficio para las personas y la comunidad. Además, desarrollarán habilidades para coordinar movimientos y trabajar en equipo, al mismo tiempo que expresan sus ideas mediante producciones gráficas sencillas como letreros y avisos. Este aprendizaje es relevante porque conecta con su entorno cotidiano, promoviendo la curiosidad y el respeto hacia la tecnología que facilita nuestras actividades y oficios. Al finalizar, los niños y niñas serán capaces de identificar objetos tecnológicos, entender su función y colaborar para crear mensajes gráficos que comuniquen lo aprendido, fortaleciendo sus competencias motrices, sociales y cognitivas en un ambiente inclusivo y lúdico.

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar producciones gráficas simples (avisos, letreros) de manera individual o en pequeños equipos.
- Indagar y describir cómo funcionan juguetes y artefactos tecnológicos de diferentes contextos y reconocer su beneficio.
- Reconocer el uso de objetos y artefactos tecnológicos en oficios o profesiones que benefician a la comunidad.
- Coordinar movimientos con control y equilibrio en juegos y actividades físicas, promoviendo igualdad y respeto.

Recursos Necesarios

- Juguetes tecnológicos variados (carritos con mecanismo, muñecos con sonidos, robots simples) - al menos 5 tipos diferentes.
- Herramientas y objetos tecnológicos simples (linterna, reloj, teléfono de juguete, tijeras de seguridad).
- Cartulinas de colores (30 unidades), marcadores, crayones, pegamento, tijeras de seguridad.
- Imágenes impresas de personas usando diferentes objetos tecnológicos en su trabajo (doctor, agricultor, maestro).
- Reproductor de música para canciones y juegos.
- Espacio abierto para juegos y actividades de movimiento con colchonetas o tapetes blandos.
- Libro ilustrado sobre oficios y tecnología (1 ejemplar).
- Carteles con pictogramas para ordenar actividades y normas.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para manipular crayones, tijeras de seguridad y pegar materiales.
- Experiencia previa en actividades grupales y juegos tradicionales sencillos.
- Conocimiento básico de algunos juguetes y objetos que usan en casa o en la escuela.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y participar en conversaciones grupales.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Juguetes y Artefactos Tecnológicos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Conocer algunos juguetes y objetos tecnológicos, despertar la curiosidad y conectar con sus experiencias previas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una caja misteriosa con varios juguetes tecnológicos y pregunta: "¿Quién ha visto o usado alguno de estos juguetes? ¿Qué creen que hacen?"
- **Estudiantes:** Observan, tocan y responden con sus ideas y experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una breve historia animada sobre un niño que descubre cómo funcionan sus juguetes favoritos y qué hacen para divertirlo.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos e interactúan con preguntas y comentarios.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy aprenderán a explorar estos juguetes y objetos para entenderlos mejor y luego crear un dibujo que muestre lo que aprendieron.
- **Estudiantes:** Se preparan para participar en las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Invita a los niños y niñas a explorar libremente los juguetes y objetos tecnológicos en mesas organizadas, explicando que observarán cómo funcionan y para qué sirven, trabajando en pequeños grupos.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: Explorando y describiendo juguetes tecnológicos

- **Objetivo:** Indagar acerca del funcionamiento de juguetes y artefactos tecnológicos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Vamos a tomar un juguete, observarlo, tocarlo y descubrir qué hace. Luego, en grupo, platicamos qué aprendimos."
- **Estudiantes:** Manipulan juguetes, prueban movimientos y sonidos, hablan entre ellos y comparten ideas con el docente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Breve explicación oral en grupo sobre el juguete explorado.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Observa interacciones, hace preguntas guías como "¿Qué pasa si aprietas este botón?", "¿Para qué sirve este juguete?" y apoya a quienes necesitan ayuda para expresarse.

Actividad 2: Juego de imitación de profesiones con objetos tecnológicos

- **Objetivo:** Reconocer objetos tecnológicos usados en diferentes oficios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta imágenes y objetos que usan distintos profesionales (doctor con estetoscopio de juguete, agricultor con regadera, maestro con libro).
 - **Docente:** "Ahora vamos a jugar a ser estas personas y usar sus herramientas para ayudar a otros."
 - **Estudiantes:** Escogen un objeto, imitan la profesión y explican qué hacen y cómo les ayuda el objeto.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Participación en juego de roles con explicación sencilla.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Motiva la participación, modela el uso de objetos y pregunta "¿Cómo te ayuda este objeto en tu trabajo?"

Actividad 3: Primer boceto para un letrero sobre un objeto tecnológico

- **Objetivo:** Planificar producciones gráficas sencillas de forma individual o en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Vamos a dibujar un letrero que explique para qué sirve uno de los juguetes o herramientas que exploramos".
 - **Docente:** Muestra ejemplos simples con dibujos y palabras cortas.
 - **Estudiantes:** Con crayones y cartulina, elaboran dibujos y pequeños textos con ayuda de adultos.
- **Organización:** Individual o equipos de 2 niños.
- **Producto:** Dibujo con mensaje sencillo sobre un objeto tecnológico.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Asiste con vocabulario, fomenta creatividad y corrige suavemente la ortografía o ideas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear un pequeño cartel adicional con un dato divertido sobre el objeto tecnológico.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar en pareja con un compañero o con ayuda del docente para expresar ideas y plasmar el dibujo.

Transición: Se invita a los niños a compartir sus dibujos y descubrimientos en plenaria para preparar el cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis: En círculo, cada grupo o niño muestra su dibujo y dice una cosa que aprendió sobre el juguete o herramienta.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué juguete te gustó más y por qué?"
- "¿Cómo crees que ayuda ese objeto a las personas?"
- "¿Te gustó trabajar con tus amigos para hacer el dibujo?"

Retroalimentación: El docente felicita a cada niño por su esfuerzo y hace comentarios específicos sobre sus aportes, destacando la creatividad y la participación.

Transferencia: Se anticipa que en la siguiente sesión descubrirán cómo se mueven para usar estos objetos y jugar más juntos.

Tarea o reto: Invitar a los niños a observar en casa algún objeto tecnológico y contar qué hace en la próxima clase.

Sesión 2: Moviéndonos con Objetos y Artefactos Tecnológicos**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Recordar lo aprendido y preparar el cuerpo para actividades de movimiento relacionadas con objetos tecnológicos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué objetos o juguetes recuerdan de la clase pasada? ¿Qué movimientos hacen para usarlos?"
- **Estudiantes:** Responden y demuestran algunos movimientos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invita a un juego musical donde simulan ser diferentes objetos tecnológicos en movimiento.
- **Estudiantes:** Participan activamente en el juego.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy practicarán movimientos con control y equilibrio mientras usan objetos y juegan juntos.

- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad física.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que usarán su cuerpo para imitar cómo se mueven algunos objetos tecnológicos y que jugarán para mejorar su equilibrio y coordinación.

Actividad 1: Juego "Soy un objeto tecnológico en movimiento"

- **Objetivo:** Coordinar movimientos con control y equilibrio.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cuando suene la música, ustedes serán un objeto tecnológico y se moverán como él. Cuando pare la música, deben quedarse quietos y en equilibrio."
 - **Estudiantes:** Imitan movimientos (rodar, girar, avanzar) y practican equilibrio.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y demostración motriz.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, guía y asegura que todos participen con seguridad.

Actividad 2: Circuito de habilidades motrices con objetos

- **Objetivo:** Coordinar movimientos y resolver situaciones cotidianas usando objetos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza estaciones con objetos para saltar, pasar por debajo, lanzar y atrapar.
 - **Docente:** "Vamos a hacer un recorrido usando estos objetos y movimientos para divertirnos y aprender."
 - **Estudiantes:** Realizan el circuito con apoyo y siguiendo instrucciones.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Desarrollo de control corporal y equilibrio.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Observa, corrige posturas y anima a superar retos.

Actividad 3: Crear un cartel en equipo sobre la importancia del movimiento y los objetos tecnológicos

- **Objetivo:** Planificar y crear producciones gráficas en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora vamos a hacer un cartel que muestre cómo los objetos tecnológicos y el movimiento nos ayudan."

- **Estudiantes:** Dibujan y escriben en equipo, usando colores y recortes.
- **Organización:** Equipos de 3-4 niños.
- **Producto:** Cartel grupal ilustrado.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, sugiere ideas y fomenta la colaboración.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Decorar carteles con stickers o detalles adicionales.
- Para niños con más dificultad motriz: Participar en la planificación y decoración del cartel, con apoyo del docente y compañeros.

Transición: Invitación a compartir carteles y preparar una pequeña presentación para la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis: En círculo, cada equipo muestra su cartel y explica qué aprendieron sobre el movimiento y los objetos tecnológicos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué movimiento te gustó más hacer y por qué?"
- "¿Por qué es importante usar bien los objetos tecnológicos?"
- "¿Cómo te sentiste trabajando con tus amigos?"

Retroalimentación: Comentarios positivos del docente sobre el esfuerzo, trabajo en equipo y aprendizaje motriz.

Transferencia: Se indica que en la siguiente sesión explorarán más objetos y crearán sus propios avisos para la comunidad.

Tarea o reto: Observar en casa algún movimiento que hagan para usar un objeto tecnológico y contar la experiencia.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa durante todo el desarrollo, con observación directa en cada actividad y sumativa al cierre de cada sesión mediante la revisión de productos gráficos y participación en juegos y representaciones.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en exploración y descripción de juguetes y artefactos tecnológicos (Objetivo 2).
- Planifica y crea producciones gráficas simples individual o colectivamente (Objetivo 1).
- Reconoce y describe usos de objetos tecnológicos en diferentes oficios (Objetivo 3).
- Demuestra control y equilibrio en movimientos durante juegos y actividades físicas (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de participación y habilidades motrices.
- Rúbrica sencilla para evaluar dibujos y producciones gráficas (uso de colores, claridad del mensaje, colaboración).
- Observación directa durante juegos y actividades de movimiento.
- Portafolio con producciones gráficas y registros del docente.

Evidencias de aprendizaje:

- Explicaciones orales y demostraciones sobre funcionamiento de juguetes y objetos.
- Dibujos y letreros creados individualmente o en equipo.
- Participación en juegos de roles y movimientos coordinados.
- Carteles grupales que reflejan comprensión y colaboración.