

Explorando herramientas y objetos mágicos: ¡descubro sus muchas posibilidades!

Matemáticas | Lógica y Conjuntos | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de 3 a 5 años exploren y descubran las diferentes formas en que pueden usar herramientas y objetos comunes de maneras creativas y diversas. A través de actividades lúdicas y de indagación, los estudiantes aprenderán que un mismo objeto puede tener múltiples usos, desarrollando su pensamiento lógico, su curiosidad y sus habilidades motoras. Esta exploración les ayuda a comprender mejor el mundo que los rodea y a valorar la diversidad de funciones que pueden tener los objetos cotidianos, favoreciendo su autonomía y creatividad.

La relevancia de este plan radica en conectar el aprendizaje con su vida diaria, pues los niños y niñas usan constantemente herramientas y objetos en casa, en el parque o en la escuela. Al descubrir nuevas posibilidades, aumentan su interés por experimentar y solucionar problemas simples, sentando las bases para futuros aprendizajes en lógica y conjuntos. El proceso se basa en el Aprendizaje Basado en Indagación, fomentando la formulación de preguntas, la exploración activa y la construcción conjunta del conocimiento.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar diferentes objetos y herramientas para descubrir variados usos y posibilidades.
- Formular preguntas y expresar ideas sobre cómo usar los objetos de formas nuevas.
- Construir conocimiento a través de la manipulación activa y la experimentación.
- Desarrollar habilidades motrices finas y coordinación al manipular herramientas y objetos.
- Colaborar con compañeros para compartir ideas y aprendizajes.

Recursos Necesarios

- Conjunto de objetos y herramientas seguras para niños (palitos de madera, cucharas de plástico, cajas pequeñas, telas, rollos de cartón, vasos de plástico, pinzas grandes, cinta adhesiva, etc.) - al menos 5 tipos diferentes
- Tapete o área delimitada para actividades de exploración
- Carteles con imágenes de objetos en uso común y usos creativos (opcional)
- Hojas grandes de papel y crayones para dibujo y registro
- Cámaras o dispositivos para registrar fotos o videos (opcional)

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de motricidad fina para manipular objetos pequeños.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y participar en actividades grupales.
- Experiencias previas con uso básico de objetos cotidianos (ej. usar una cuchara, cajas, etc.).
- Conocimiento inicial del entorno escolar y confianza para explorar con guía docente.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica con entusiasmo que hoy vamos a jugar y descubrir cómo podemos usar diferentes objetos y herramientas de muchas maneras divertidas y sorprendentes.

Estudiantes: Escuchan atentos y se preparan para explorar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una cuchara y pregunta: "¿Para qué usamos esta cuchara? ¿Alguien sabe? ¿Se les ocurre otra forma divertida de usarla?"

Estudiantes: Responden con ideas simples, como "para comer", "para jugar a la arena", "para hacer música".

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta que los objetos tienen «superpoderes» porque pueden usarse para muchas cosas diferentes y que hoy vamos a descubrir esos poderes. Invita a los niños a imaginar qué más podrían hacer con cosas que tenemos en el salón.

Estudiantes: Expresan curiosidad y esperan con interés la actividad.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida diaria: "¿Quién usa herramientas en casa? ¿Qué herramientas conocen? Hoy aprenderemos que podemos usar las cosas de formas nuevas, como hacen los adultos cuando arreglan cosas o crean juegos."

Estudiantes: Comparten experiencias sencillas y se sienten motivados a participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta varios objetos y herramientas en una mesa y pregunta a los niños qué creen que pueden hacer con ellos. Invita a que cada uno elija un objeto para explorar, pensar y probar diferentes usos.

Estudiantes: Observan, tocan y seleccionan objetos para manipular.

Actividad 1: “Descubro y juego con mi objeto”

- **Objetivo:** Explorar y descubrir diferentes usos de un objeto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Ahora cada uno va a elegir un objeto. Vamos a pensar juntos: ¿qué podemos hacer con él? ¿Lo podemos usar para construir, para jugar, para hacer sonidos? ¡Vamos a probar!"
 - Los niños manipulan el objeto libremente, prueban diferentes formas de usarlo.
 - El docente formula preguntas para guiar: "¿Qué pasó cuando hiciste eso? ¿Se puede usar de otra forma?"
- **Organización:** Individual con acompañamiento del docente
- **Producto:** Demostración práctica de usos variados del objeto elegido.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Observa, hace preguntas abiertas y anima a probar nuevas ideas.

Actividad 2: “Comparte y escucha”

- **Objetivo:** Expresar y escuchar ideas sobre los usos encontrados.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a sentarnos en círculo. Cada uno va a mostrar su objeto y contar qué descubrió que puede hacer con él."
 - Cada niño comparte su experiencia brevemente.
 - Docente y compañeros hacen preguntas o comentan con entusiasmo.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Relatos orales y escucha activa.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la comunicación, valida ideas y fomenta el respeto.

Actividad 3: “Nuestro mural de usos”

- **Objetivo:** Representar gráficamente los usos explorados.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a dibujar en este papel grande lo que cada uno descubrió con su objeto. ¿Quién quiere ayudar a dibujar o a pegar imágenes?"
 - Niños dibujan, colorean o pegan imágenes que representen los usos.
 - Docente pregunta: "¿Qué más podemos agregar? ¿Quién quiere contar algo?"

- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Mural colectivo de dibujos e imágenes.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoya la coordinación, fomenta la colaboración y ayuda a expresar ideas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a crear una pequeña historia o juego usando su objeto y a compartirla con un compañero.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les asigna un compañero guía o el docente les ofrece preguntas más específicas y apoyo para manipular los objetos.

Transiciones:

Al terminar cada actividad, el docente conecta diciendo: "Ahora que ya sabemos más sobre nuestro objeto, vamos a contarle a todos y luego haremos un dibujo para recordar todo lo que descubrimos". Esto mantiene la atención y prepara a los niños para la siguiente actividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a todos a sentarse en círculo y pregunta: "¿Qué descubrimos hoy sobre los objetos? ¿Pueden recordar tres cosas diferentes que hicimos con ellos?"

Estudiantes: Responden con ayuda y resumen ideas clave.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cuál fue tu objeto favorito y por qué?"
- "¿Cómo usaste tu objeto de una manera diferente a la que conocías?"
- "¿Te gustaría usar otro objeto de otra forma? ¿Cuál?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por sus descubrimientos y participación, destacando la creatividad y el respeto por las ideas de los demás.

Transferencia:

Docente: Anima a los niños a observar y contar en casa o en el parque si encuentran objetos que puedan usar de formas nuevas y distintas.

Tarea o reto:

Docente: Propone un pequeño reto para que los niños con ayuda de sus familiares encuentren un objeto en casa y lo usen de una manera diferente a la habitual para compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Predominantemente formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre.

Criterios de evaluación:

- El estudiante explora activamente diferentes objetos y muestra al menos dos usos variados (Objetivo 1).
- El estudiante formula o responde preguntas sobre los usos de los objetos (Objetivo 2).
- El estudiante participa en la construcción de conocimiento mediante la manipulación y la experimentación (Objetivo 3).
- El estudiante demuestra coordinación y habilidad motriz al manipular objetos (Objetivo 4).
- El estudiante colabora y comunica sus ideas al grupo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observación directa durante las actividades, registro anecdótico de participación oral, portafolio de dibujos y mural colectivo.

Evidencias de aprendizaje:

- Demostraciones prácticas de uso variado de objetos.
- Relatos orales y participación en exposiciones grupales.
- Dibujos y mural que reflejen la comprensión de las múltiples posibilidades de los objetos.

Enriquecimientos

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar los Resultados Finales

Criterio	Excelente (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	En proceso (1 punto)
Exploración de herramientas y objetos	Explora varias herramientas y objetos mostrando curiosidad y entusiasmo.	Explora algunas herramientas y objetos, con interés moderado.	Explora pocas herramientas u objetos y muestra poco interés.
Uso variado de las herramientas y objetos	Usa las herramientas y objetos de diferentes maneras, descubriendo múltiples posibilidades.	Usa las herramientas y objetos de una manera principalmente tradicional, con pocas variaciones.	Usa las herramientas y objetos de manera limitada o solo de forma guiada.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	En proceso (1 punto)
Comunicación sobre sus descubrimientos	Expresa con claridad y entusiasmo lo que ha descubierto sobre las herramientas y objetos.	Comunica algunos descubrimientos, aunque de forma sencilla o con ayuda.	Expresa poco o no logra comunicar sus descubrimientos.
Colaboración durante la actividad	Participa activamente y comparte con sus compañeros sus hallazgos.	Participa y coopera con ayuda o de forma intermitente.	Presenta dificultad para colaborar o compartir durante la actividad.

Indicaciones para el docente: Observe la participación y las expresiones de los niños durante la sesión para asignar la puntuación en cada criterio. La suma máxima es 12 puntos; puntajes más altos indican un mejor aprovechamiento del objetivo de usar diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.