

Diversas viviendas, un mundo para explorar

Ciencias Sociales | Cultura | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan la diversidad de viviendas que existen en el mundo y la importancia de que todos tengan un lugar digno para vivir. A través de actividades lúdicas basadas en la gamificación, los niños aprenderán a identificar diferentes tipos de viviendas, reconocer sus características y valorar la diversidad cultural y social reflejada en ellas. Esta comprensión es relevante ya que conecta con la experiencia diaria de los estudiantes y les ayuda a desarrollar empatía y respeto hacia las distintas formas de vida de sus compañeros y comunidades.

Además, al explorar la variedad de viviendas, los estudiantes desarrollarán habilidades para investigar, comparar y expresar sus ideas, fomentando un aprendizaje activo y colaborativo. La clase buscará motivar a los niños mediante retos, puntos y recompensas que harán del aprendizaje una experiencia divertida y significativa.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir diferentes tipos de viviendas en el mundo.
- Comparar características de viviendas y relacionarlas con contextos culturales y climáticos.
- Crear una representación gráfica de una vivienda y explicar sus elementos.
- Valorar la diversidad cultural y la importancia de viviendas dignas para todas las personas.
- Participar activamente en actividades colaborativas y de juego para fortalecer el aprendizaje.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (una por cada grupo y una para cada estudiante)
- Hojas impresas con imágenes de diferentes viviendas (casas de adobe, iglús, chozas, apartamentos, casas flotantes, etc.) – 1 por grupo
- Marcadores, crayones, lápices de colores
- Tarjetas con retos y preguntas para el juego (preparadas por el docente)
- Pizarra o rotafolio para anotar puntos y niveles
- Insignias o stickers para premiar participación y respuestas
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes y videos cortos (opcional)
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre el hogar y la familia (aprendizajes previos de Ciencias Sociales o Vida en Comunidad).
- Habilidad para escuchar y expresarse oralmente en grupo.
- Experiencia previa en trabajos en equipo y respeto a turnos.
- Conocimiento básico de colores y formas para la actividad artística.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: “Hoy vamos a descubrir que existen muchas formas diferentes de vivir y que cada vivienda es especial porque se adapta a las personas y al lugar donde están. Aprenderemos a conocerlas y a valorar que todos merecen un buen lugar para vivir.”

Activación de conocimientos previos

Docente: Muestra en la pizarra imágenes grandes y coloridas de tres viviendas distintas (por ejemplo, una casa en la ciudad, una choza en el campo y un iglú). Pregunta: “¿Quién puede contarme qué tipo de casa es esta? ¿Alguien ha visto o vivido en una casa así?”

Estudiantes: Responden y comparten breves experiencias o ideas sobre las viviendas mostradas.

Motivación y enganche

Docente: “¿Sabían que en el mundo hay casas hechas de hielo que mantienen a las personas calentitas? O que hay casas que flotan en el agua para que nadie se moje si llueve mucho? Hoy vamos a ser exploradores de viviendas y ganaremos puntos y premios mientras aprendemos.”

Contextualización

Docente: “Cada uno de ustedes vive en una casa diferente y eso es muy especial. Vamos a conocer cómo viven niños y niñas en otros lugares y aprender juntos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Divide a los estudiantes en grupos de 4. Cada grupo recibe un set de imágenes con diferentes viviendas y una tarjeta con un reto.

Explica que jugarán un “Juego de Exploradores de Viviendas” donde cada grupo debe descubrir características de las casas, responder preguntas y crear una mini maqueta dibujada de una vivienda.

Actividad 1: "Descubre y describe" (15 minutos)

- **Objetivo:** Identificar y describir diferentes tipos de viviendas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo mirará las imágenes que tienen y hablarán sobre qué tipo de vivienda es, de qué materiales está hecha y dónde creen que está ubicada."
 - Los estudiantes observan, discuten y anotan en su cartulina tres características de cada vivienda.
 - **Organización:** Grupos de 4.
 - **Producto:** Cartulina con lista de características de viviendas.
 - **Rol docente:** Circula entre grupos, pregunta "¿Por qué creen que usan ese material para construir esa casa?", "¿Cómo creen que se siente vivir ahí?"

Transición

Docente: "¡Muy bien exploradores! Ahora que conocen algunas casas, pasaremos al siguiente reto para ser aún más expertos."

Actividad 2: "Reto del juego: Preguntas rápidas" (10 minutos)

- **Objetivo:** Comparar características de viviendas y relacionarlas con contextos culturales y climáticos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Lee en voz alta preguntas de las tarjetas (ejemplo: "¿Qué casa sería mejor para un lugar frío? ¿Por qué?", "¿Qué vivienda necesita menos materiales?").
 - Los grupos responden levantando la mano o dando una respuesta rápida; ganan puntos por cada respuesta correcta.
 - **Organización:** Grupos en plenaria.
 - **Producto:** Participación en el juego y acumulación de puntos.
 - **Rol docente:** Motiva, aclara dudas y registra puntos en la pizarra para mantener el interés.

Transición

Docente: "Ahora, como últimos exploradores, crearán su propia vivienda imaginaria con todo lo que aprendieron."

Actividad 3: "Crea tu vivienda" (15 minutos)

- **Objetivo:** Crear una representación gráfica de una vivienda y explicar sus elementos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada uno dibujará en su cartulina la casa en la que viviría, usando colores y formas. Piensen en qué materiales usarían y por qué."
 - Después, cada estudiante explica brevemente su dibujo al grupo.
 - **Organización:** Individual, con presentación en grupo pequeño.

- **Producto:** Dibujo y explicación oral.
- **Rol docente:** Apoya con ideas, pregunta “¿Por qué elegiste esos materiales?”, “¿Cómo ayuda tu casa a las personas que viven en ella?”

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Pueden diseñar una historia corta sobre quién vive en su vivienda y qué hace durante el día.
- **Estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajan con un compañero que les ayude a expresar sus ideas y utilizar los materiales para facilitar el dibujo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: “Vamos a hacer un mapa mental colectivo en la pizarra con las viviendas que vimos y sus características principales.”

- El docente escribe y dibuja mientras estudiantes sugieren palabras o dibujos.
- Se resumen las ideas clave: tipos de viviendas, materiales, lugares y valor de la diversidad.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué tipo de vivienda te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo crees que es importante que todas las personas tengan una vivienda digna?
- ¿Qué aprendiste hoy que no sabías antes sobre las casas de otras personas?

Retroalimentación

Docente: Felicita la participación, entrega insignias o stickers a grupos y estudiantes destacados, y comenta aspectos positivos de las respuestas y creaciones.

Transferencia

Docente: “En casa, pueden preguntar a su familia sobre la vivienda donde viven y contarles lo que aprendieron hoy. También pueden observar si conocen viviendas diferentes en su barrio.”

Tarea o reto

Docente: Invita a los estudiantes a traer en la próxima clase una foto, dibujo o descripción de una vivienda diferente a la suya para compartirla con la clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Evaluación diagnóstica (inicio, con preguntas y observación), formativa (desarrollo, mediante actividades y participación en el juego), y sumativa (cierre, con el mapa mental colectivo y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente distintos tipos de viviendas (Objetivo 1).
- Describe características y relaciona viviendas con contextos (Objetivo 2).
- Produce una representación gráfica clara y explica sus elementos (Objetivo 3).
- Muestra respeto y valoración hacia la diversidad de viviendas y culturas (Objetivo 4).
- Participa activamente en actividades lúdicas y colaborativas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades grupales e individuales.
- Rúbrica sencilla para evaluación del dibujo y explicación oral.
- Registro de participación y puntos obtenidos en el juego.
- Autoevaluación guiada durante la reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con características anotadas de viviendas.
- Participación activa y respuestas en el juego de preguntas.
- Dibujo individual de vivienda y explicación oral.
- Contribución al mapa mental colectivo.
- Respuestas en la reflexión final.