

Explorando los Entes Gubernamentales de Colombia:

¡Conoce Quiénes Nos Ayudan!

Ciencias Sociales | Política | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria comprendan qué son los entes gubernamentales de Colombia y cómo influyen en la vida cotidiana de todos. A través de actividades dinámicas y colaborativas, aprenderán sobre las diferentes funciones y responsabilidades del gobierno, reconociendo la importancia de cada ente para que el país funcione bien. Este conocimiento es relevante porque les permite entender cómo se toman las decisiones que afectan sus comunidades y su entorno, invitándolos a ser ciudadanos informados y activos desde temprana edad. Además, el plan está adaptado para incluir estrategias que apoyen a estudiantes con TDAH, integrando movimiento, proyectos prácticos y trabajo en equipo para mantener el interés y la concentración.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar los principales entes gubernamentales de Colombia y sus funciones básicas.
- Explicar cómo los entes gubernamentales influyen en la vida cotidiana de los ciudadanos.
- Colaborar en equipo para crear un proyecto que represente un ente gubernamental y sus responsabilidades.
- Reflexionar sobre la importancia de la participación ciudadana y el respeto hacia las instituciones.

Recursos Necesarios

- Cartulinas de colores (al menos 6, una por grupo)
- Marcadores, crayones y lápices de colores
- Imágenes impresas de entes gubernamentales (Ej: Gobernación, Alcaldía, Congreso, Policía, Ministerio de Educación, Hospital)
- Hojas blancas tamaño carta
- Video corto animado sobre entes gubernamentales en Colombia (3-5 minutos)
- Tarjetas con roles para juego de movimiento (Ej: “Alcalde”, “Policía”, “Ciudadano”)
- Computadora o proyector para presentación del video
- Reloj o cronómetro
- Lista de cotejo para evaluación formativa

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la comunidad y sus miembros (familia, escuela, vecinos).

- Habilidades para trabajar en equipo y comunicarse con compañeros.
- Experiencias previas con juegos dirigidos y actividades con reglas simples.

Actividades

Sesión 1: Conociendo los Entes Gubernamentales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir quiénes son las personas y grupos que nos ayudan a cuidar nuestra ciudad y nuestro país: los entes gubernamentales. Esto es importante porque así sabremos quiénes trabajan para que todo funcione bien y cómo podemos ayudar también.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes de lugares conocidos de la comunidad (la escuela, el parque, la policía). Pregunta: “¿Quién creen que cuida estos lugares o se encarga de que estén limpios y seguros?”

Estudiantes: Responden con ideas y comentarios.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que en Colombia hay personas muy importantes que trabajan para que todos vivamos tranquilos, aprendamos en la escuela y tengamos hospitales? Vamos a ver un video corto para conocerlos.”

Contextualización:

Docente: Explica que todos los niños y niñas viven en un lugar donde hay reglas y personas que las cuidan, y que aprenderán sobre ellas para entender mejor su comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta un video animado corto sobre los entes gubernamentales en Colombia, señalando con imágenes simples las funciones principales y sus nombres.

Actividad 1: “Mapa del Gobierno” (Objetivo: Identificar entes gubernamentales y funciones)

- **Instrucciones:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Cada grupo recibe una cartulina y imágenes de diferentes entes gubernamentales. Piden que peguen las imágenes y escriban (con ayuda del docente) una palabra o frase sencilla sobre qué hace cada ente.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Un mapa visual en cartulina con imágenes y palabras claves
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Apoyar con vocabulario, estimular la participación y mantener el enfoque del niño con TDAH con preguntas cortas y recordatorios para mantener la atención.

Actividad 2: “Juego de Roles en Movimiento” (Objetivo: Explicar funciones y promover participación)

- **Instrucciones:** Entrega tarjetas con roles (Alcalde, Policía, Ciudadano, Doctor). Los niños deben actuar rápidamente lo que hace su rol cuando el docente dice una situación (por ejemplo, “Hay un incendio”, “Hay un niño enfermo”).
- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria para compartir
- **Producto:** Demostración en grupo y preguntas-respuestas cortas
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilitar el juego, corregir y elogiar las respuestas, dar pausas activas para el estudiante con TDAH.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear una frase o dibujo adicional que explique por qué es importante ese ente.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Trabajar con apoyo individual, usar imágenes y palabras clave, permitir movimiento y pausas cortas.

Transición:

Docente: “Ahora que sabemos quiénes son y qué hacen, en la próxima sesión vamos a crear juntos un proyecto para mostrar lo que aprendimos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo decir en voz alta una función de un ente gubernamental que aprendieron hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Quiénes trabajan para cuidar nuestra ciudad?
- ¿Por qué es importante que existan entes gubernamentales?
- ¿Qué aprendí hoy sobre ellos?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo y puntualiza las ideas clave, respondiendo preguntas y aclarando dudas.

Transferencia:

Docente: “En la próxima clase, vamos a hacer un proyecto divertido para explicar a otros qué hacen estos entes.”

Sesión 2: Creando Nuestro Proyecto de Entes Gubernamentales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a trabajar en equipo para crear un proyecto que muestre qué hacen los entes gubernamentales. Así podrán explicar a otros lo que aprendimos.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: Repasa rápidamente el mapa que hicieron en la sesión anterior, preguntando: “¿Recuerdan qué hace el alcalde? ¿Y la policía?”

Motivación y enganche:

Docente: “Vamos a hacer un cartel o maqueta para que nuestra clase y la escuela entienda mejor cómo nos ayudan.”

Contextualización:

Docente: Explica que compartir lo aprendido es una forma de ayudar a otros a conocer su comunidad y cómo funciona el gobierno.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que cada grupo elegirá uno o dos entes para representar en su cartel o maqueta, usando dibujos, palabras y pequeñas figuras o recortes.

Actividad 1: “Diseñando nuestro cartel o maqueta” (Objetivo: Crear un proyecto colaborativo)

- **Instrucciones:** En grupos, los estudiantes planifican qué incluirán en su cartel/maqueta. Luego dibujan, escriben y pegan imágenes para mostrar las funciones del ente.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Carteles o maquetas que expliquen un ente gubernamental
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Motivar participación, apoyar al estudiante con TDAH con tareas cortas y permitir pausas activas.
Preguntar: “¿Qué función es la más importante? ¿Cómo la podemos mostrar aquí?”

Actividad 2: “Presentación en equipo” (Objetivo: Explicar funciones y promover habilidades comunicativas)

- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su cartel o maqueta a la clase, explicando qué entienden sobre su ente gubernamental y por qué es importante.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral grupal
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, hacer preguntas para profundizar y reconocer el esfuerzo de todos.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Ayudar a decorar o preparar preguntas para hacer a otros grupos.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Asignar roles específicos simples y acompañamiento cercano durante la presentación.

Transición:

Docente: “La próxima vez vamos a reflexionar sobre lo que aprendimos y cómo podemos ser mejores ciudadanos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los estudiantes que digan una palabra que describa el trabajo en equipo de hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos haciendo el cartel o la maqueta?
- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?
- ¿Qué entienden ahora sobre los entes gubernamentales?

Retroalimentación:

Docente: Destaca la colaboración y creatividad de los grupos, y ofrece comentarios positivos.

Transferencia:

Docente: “En la última sesión, usaremos todo lo que aprendimos para hacer un juego y una reflexión sobre nuestra responsabilidad como ciudadanos.”

Sesión 3: Reflexionando y Compartiendo Nuestra Ciudadanía**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar y pensar cómo podemos ayudar a nuestra comunidad respetando y apoyando a los entes gubernamentales.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: Repasa los carteles y preguntas: “¿Recuerdan qué hace la policía? ¿Y por qué es importante el alcalde?”

Motivación y enganche:

Docente: Propone un juego de preguntas y respuestas con movimiento para que todos participen y se diviertan.

Contextualización:

Docente: Explica que ser buen ciudadano es también ayudar y respetar a quienes trabajan para la comunidad.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Actividad 1: “Juego del Entes en Acción” (Objetivo: Reflexionar y explicar funciones)

- **Instrucciones:** Formar un círculo. El docente dice una situación (Ej: “Hay un accidente”, “Hay una escuela sin luz”). Quien tenga el rol que ayuda en esa situación debe ponerse de pie y explicar brevemente qué haría.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación oral y movimiento activo
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Motivar respuestas, corregir suavemente y mantener la atención con cambios de actividad rápida.

Actividad 2: “Mapa mental colectivo” (Objetivo: Sintetizar y reflexionar)

- **Instrucciones:** En la pizarra, el docente dibuja un círculo con la palabra “Entes Gubernamentales”. Los estudiantes van diciendo palabras o frases que recuerdan y el docente las va escribiendo conectándolas al círculo.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Mapa mental visual y colectivo
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilitar, escribir, preguntar para profundizar y resumir ideas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Ayudar a escribir palabras o hacer dibujos relacionados.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Dar opciones de palabras y dar tiempo para pensar.

Transición:

Docente: “Vamos a terminar con una reflexión sobre lo que podemos hacer como ciudadanos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide que cada estudiante diga una cosa que puede hacer para ayudar a su comunidad.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre los entes gubernamentales?
- ¿Por qué es importante respetarlos y apoyarlos?
- ¿Cómo puedo ser un buen ciudadano?

Retroalimentación:

Docente: Da reconocimiento positivo y anima a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Docente: Propone que, en casa, cada niño cuente a su familia lo que aprendió y observe quiénes en su comunidad ayudan como los entes gubernamentales.

Tarea o reto:

Docente: “Observa en tu casa o barrio alguna persona que ayude a la comunidad y dibuja o escribe qué hace para ayudar.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio de la primera sesión (activación de conocimientos), formativa durante las actividades de desarrollo (observación y productos grupales) y sumativa al cierre de la tercera sesión (reflexión y presentación).

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra correctamente los principales entes gubernamentales y sus funciones (Objetivo 1).
- Explica con claridad cómo los entes gubernamentales influyen en la vida diaria (Objetivo 2).
- Participa activamente y colabora en la creación de un proyecto grupal (Objetivo 3).
- Reflexiona sobre la importancia de la ciudadanía y el respeto hacia las instituciones (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en grupos.
- Rúbrica sencilla para evaluar presentación del proyecto (claridad, contenido, trabajo en equipo).
- Autoevaluación guiada con preguntas simples durante la reflexión final.
- Portafolio con mapas, carteles y dibujos realizados.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas y carteles grupales que muestran conocimiento sobre entes y funciones.
- Participación en juegos y presentaciones orales.
- Respuestas a preguntas de reflexión y síntesis.
- Trabajo colaborativo y respeto durante las actividades.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para estimular la atención y participación de estudiantes de primaria, incluyendo al niño con TDAH, se proponen las siguientes mecánicas de juego diseñadas para fomentar el aprendizaje colaborativo, la motivación y el movimiento, sin perder el foco en los entes gubernamentales de Colombia.

- **Juego de Roles "Agentes del Gobierno":**

Los estudiantes se dividen en pequeños grupos y cada grupo representa un ente gubernamental (Ejemplo: Presidencia, Congreso, Fiscalía, Policía, etc.). Cada integrante adopta un rol dentro del ente y deben resolver un pequeño desafío relacionado con sus funciones (por ejemplo, decidir qué hacer ante una situación hipotética). Esto promueve el movimiento, interacción y comprensión práctica del contenido.

- **Bingo de Entes Gubernamentales:**

Durante la explicación y actividades, se entrega a cada niño una tarjeta bingo con nombres o imágenes de entes gubernamentales. Conforme se mencionan o discuten características, los niños marcan su tarjeta. Al completar una

fila o columna, se genera un pequeño premio simbólico o reconocimiento, incentivando la escucha activa y concentración.

- **Rally de Preguntas y Respuestas:**

Se organiza una carrera por estaciones dentro del aula o espacio designado. En cada estación, los estudiantes enfrentan una pregunta o mini-desafío relacionado con las funciones y características de un ente gubernamental. Para avanzar, deben responder correctamente en equipo. Esta dinámica utiliza el movimiento para mantener la energía y atención, y refuerza el aprendizaje en equipo.

- **Tabla de Progreso y Recompensas Visuales:**

Se crea un tablero visible para toda la clase donde se registran los avances de cada equipo o grupo. Se otorgan stickers o iconos coloridos cuando completan actividades o responden correctamente. Esto ofrece retroalimentación inmediata y mantiene la motivación, especialmente para el niño con TDAH.

- **Mini-Competencias de Construcción:**

Usando materiales simples como tarjetas, dibujos o bloques, los grupos compiten para construir o representar físicamente un ente gubernamental y sus funciones en un tiempo limitado. Después presentan su construcción al resto de la clase. Este elemento práctico y dinámico apoya la comprensión y canaliza la energía de los estudiantes.

Estas mecánicas se pueden distribuir y adaptar a lo largo de las tres sesiones, asegurando variedad y manteniendo el interés, además de favorecer un ambiente colaborativo y activo que responde a las necesidades del grupo y del estudiante con TDAH.