

Descubriendo mi Sueño: Proyecto de Vida para Pequeños Exploradores

Lenguaje | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase está diseñado para introducir a los estudiantes de preescolar (3-5 años) en el concepto de proyecto de vida a través de actividades lúdicas y participativas, utilizando la metodología Design Thinking. Los niños aprenderán a identificar sus gustos, sueños y habilidades, fomentando la autoestima y el autoconocimiento desde una edad temprana. Este aprendizaje es fundamental porque les ayuda a comprender que pueden imaginar su futuro y que tienen el poder de elegir y soñar. Además, las actividades están conectadas con situaciones cotidianas y juegos que favorecen el desarrollo del lenguaje, la expresión personal y la interacción social.

Con este plan, los niños explorarán quiénes son, qué les gusta hacer y qué quisieran ser cuando crezcan, desarrollando habilidades de comunicación y pensamiento creativo mientras se divierten. La metodología Design Thinking permitirá que los estudiantes participen activamente en la construcción de su conocimiento, pasando por fases de empatía, definición, ideación, prototipado y evaluación adaptadas a su nivel.

Objetivos de Aprendizaje

- Expresar verbalmente sus gustos y sueños personales relacionados con su futuro.
- Identificar y comunicar aspectos importantes de sí mismos, como habilidades y preferencias.
- Crear representaciones visuales sencillas que reflejen sus ideas sobre su proyecto de vida.
- Participar en actividades colaborativas que desarrollen la empatía y la escucha activa.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (10 por sesión)
- Crayones y lápices de colores (varios sets para grupo)
- Cartulinas de colores (5 unidades)
- Imágenes impresas de profesiones, actividades y objetos comunes (30 imágenes)
- Espejo pequeño para cada niño (opcional, 1 por niño)
- Cuento corto ilustrado sobre sueños y metas (1 ejemplar para lectura grupal)
- Reproductor de audio para canción motivadora (1)
- Carteles con palabras e imágenes relacionadas con emociones y gustos (5 carteles)
- Material para pegar (pegamento en barra, tijeras de seguridad)

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de comunicación oral (capacidad para expresar ideas de forma simple).
- Conocimiento previo de colores, formas y vocabulario básico.
- Habilidades motrices finas básicas para dibujar y manipular materiales.
- Experiencias previas participando en actividades grupales y juegos de expresión.

Actividades

Sesión 1: Conociéndome y soñando juntos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con los niños a través de la expresión de sus gustos y sueños, y motivarlos para que descubran que pueden imaginar su futuro desde ahora.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¡Hola, amiguitos! Hoy vamos a jugar un juego muy especial llamado ‘Mis cosas favoritas’. ¿Me pueden decir qué es algo que les gusta mucho hacer?”
- **Estudiantes:** Responden uno a uno, mencionando actividades o cosas que disfrutan (pintar, jugar, bailar, etc.).

Motivación y enganche:

- **Docente:** “¿Sabían que todos tenemos sueños y cosas que nos gustaría ser cuando crezcamos? Hoy vamos a descubrir juntos cuáles son esos sueños.”
- El docente muestra una imagen colorida de niños haciendo diferentes profesiones y actividades divertidas.

Contextualización:

- **Docente:** “Así como ustedes tienen cosas que les gustan, también pueden imaginar qué quieren hacer en el futuro, como ser doctores, maestros, artistas o lo que quieran.”
- **Estudiantes:** Escuchan, observan las imágenes y participan con preguntas y comentarios.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Introducir el concepto de proyecto de vida como “nuestros sueños y cosas que nos gustan para hacer en el futuro” mediante actividades que estimulen la expresión y la creatividad, siguiendo las fases de empatizar, definir e idear de

Design Thinking adaptadas.

Actividad 1: Mi espejo especial (Fase de empatizar)

- **Objetivo:** Expresar aspectos de sí mismos y reconocer sus gustos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a mirarnos en el espejo y pensar en algo que nos gusta mucho hacer. Después, me van a contar qué es.”
 - Cada niño se mira en el espejo por un minuto y luego comparte su gusto con el grupo, con apoyo del docente si es necesario.
- **Organización:** Individual y luego plenaria.
- **Producto:** Expresiones orales sobre gustos personales.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar activamente, hacer preguntas guía como “¿Por qué te gusta eso?” o “¿Cómo te hace sentir esa actividad?” para profundizar.

Actividad 2: El cuento de los sueños (Fase de definir)

- **Objetivo:** Identificar y nombrar sueños y metas personales a partir de un cuento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente lee y muestra el cuento ilustrado:** “El sueño de Sofía y sus amigos” que narra cómo cada niño tiene un sueño especial.
 - Después de la lectura, el docente pregunta: “¿Cuál fue el sueño que más les gustó? ¿Qué sueño tienen ustedes?”
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación en diálogo grupal sobre sueños.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Estimular la participación, validar ideas y relacionar los sueños del cuento con los de los niños.

Actividad 3: Collage de mis sueños (Fase de idear)

- **Objetivo:** Crear representaciones visuales individuales que reflejen los sueños y gustos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente entrega materiales:** hojas, crayones, imágenes recortables de profesiones y objetos.
 - “Ahora vamos a hacer un collage con las cosas que más les gustan y los sueños que tienen para cuando sean grandes. Pueden dibujar o pegar las imágenes que les gusten.”
 - Los niños trabajan creando su collage mientras el docente los apoya y conversa con ellos.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Collage personal de sueños y gustos.

- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Guiar, motivar, hacer preguntas como “¿Qué es esto que dibujaste?” o “¿Por qué elegiste esta imagen?”

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Invitar a que cuenten su collage a un compañero o que inventen una pequeña historia sobre su sueño.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Ofrecer ayuda para elegir imágenes o dibujar, y permitir que expresen sus ideas oralmente si tienen dificultad para plasmar en papel.

Transiciones

- Al finalizar cada actividad, el docente hace una breve recapitulación y conecta con la siguiente: “Ahora que sabemos qué nos gusta y qué soñamos, vamos a contar una historia para conocer más sueños.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a hacer juntos un mapa con las palabras y dibujos que más nos gustaron hoy.”
- Se crea un mural colectivo con imágenes y palabras claves que resumen lo aprendido.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué es algo que aprendí hoy sobre mí?”
- “¿Cuál es mi sueño para cuando sea grande?”
- “¿Me gustó compartir mis ideas con mis amigos?”

Retroalimentación:

- El docente ofrece comentarios positivos personalizados, destacando esfuerzos y creatividad.

Transferencia:

- Se explica que en la próxima sesión explorarán cómo pueden imaginar y compartir más ideas para su proyecto de vida.

Tarea o reto:

- Invitar a los niños a contar en casa a un familiar cuál es su sueño y qué les gusta hacer, para compartirlo en la siguiente sesión.

Sesión 2: Creando mi futuro con color y juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido en la sesión anterior y preparar a los niños para expresar y compartir sus sueños a través de juegos y prototipos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan qué cosas les gustan y cuáles son sus sueños? Vamos a compartirlos en una ronda.”
- **Estudiantes:** Cada uno dice brevemente su sueño o gusto.

Motivación y enganche:

- **Docente canta o reproduce una canción corta sobre sueños y metas, invitando a los niños a cantar y moverse.**

Contextualización:

- **Docente:** “Hoy vamos a hacer un juego para mostrar nuestros sueños y crear juntos algo muy especial que nos ayude a imaginarlos mejor.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Guiar a los niños para que compartan y representen sus sueños en un modelo o juego, trabajando las fases de prototipar y evaluar de Design Thinking de forma sencilla y divertida.

Actividad 1: Mi muñeco de sueños (Fase de prototipar)

- **Objetivo:** Crear un muñeco o figura sencilla que represente su sueño o lo que quieren ser.
- **Instrucciones:**
 - **Docente entrega materiales:** cartulinas, crayones, tijeras, pegamento.
 - “Vamos a hacer un muñeco con papel que muestre quién queremos ser o qué nos gusta hacer.”
 - Los niños dibujan, colorean y recortan partes para armar su muñeco, pegando o uniendo piezas.
- **Organización:** Individual con apoyo del docente.
- **Producto:** Muñeco de papel representando el sueño personal.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Asistir, motivar, preguntar “¿Qué representa tu muñeco? ¿Por qué elegiste esos colores o formas?”

Actividad 2: La rueda de los sueños (Fase de evaluar)

- **Objetivo:** Compartir y valorar las ideas propias y de sus compañeros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente coloca a los niños en círculo con sus muñecos.**
 - “Ahora vamos a mostrar nuestro muñeco y contar a los amigos qué sueño tiene.”
 - Cada niño presenta su muñeco y escucha a los demás.
 - Luego, juntos eligen palabras bonitas para describir cada sueño (ej. valiente, creativo, amable).
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y palabras positivas compartidas.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Fomentar respeto, hacer preguntas para profundizar y reforzar autoestima.

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Ayudar a crear una pequeña historia con el muñeco para contar después.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Brindar ayuda para recortar y pegar, y permitir que expliquen su muñeco con apoyo verbal o gestual.

Transiciones

- Después de crear los muñecos, el docente invita a sentarse en círculo para compartir, explicando la importancia de escuchar a los amigos y respetar sus sueños.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- El docente guía un “árbol de sueños” en un cartel grande donde cada niño pega una foto o dibujo pequeño de su muñeco, formando juntos un mural.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué me gustó más hacer hoy?”
- “¿Puedo contarle a alguien en casa lo que soñé?”
- “¿Por qué es importante soñar y compartir con amigos?”

Retroalimentación:

- El docente felicita a cada niño, destacando la creatividad y el respeto mostrado, y anima a seguir soñando y expresándose.

Transferencia:

- Se sugiere que los niños lleven su muñeco a casa para mostrarlo y conversar con su familia sobre sus sueños.

Tarea o reto:

- Invitar a los niños a pensar en una pequeña acción que puedan hacer para acercarse a su sueño, como dibujar más, jugar a su profesión soñada o contar su sueño en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio de la sesión 1, a través de preguntas sobre gustos y expectativas.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observando la expresión oral, participación y creación de collages y muñecos.
- **Sumativa:** En la fase de cierre de la sesión 2, evaluando la comunicación de sueños y la participación en el mural colaborativo.

Criterios de evaluación:

- Expresa verbalmente al menos un gusto o sueño personal (Objetivo 1).
- Identifica y comunica aspectos personales en actividades orales y plásticas (Objetivo 2).
- Crea una representación visual (collage o muñeco) que refleja sus ideas (Objetivo 3).
- Participa respetuosamente en actividades grupales y escucha a sus compañeros (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en actividades orales y plásticas.
- Rúbrica sencilla para evaluar la creatividad y la expresión de ideas en collages y muñecos.
- Registro anecdótico de participación y actitudes durante las actividades grupales.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales durante las rondas y juegos.
- Collage personal con dibujos y recortes.
- Muñeco de papel que representa su sueño.
- Participación activa y respetuosa en las presentaciones y mural colectivo.