

¡Explorando el Micromundo! La célula como base de la vida

Ciencias Naturales | Biología | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) descubran la célula, la unidad básica de todos los seres vivos, a través de una experiencia lúdica y motivadora empleando la metodología de gamificación. Los niños aprenderán qué es una célula, sus partes principales y su función, comprendiendo que aunque son tan pequeñas que no las pueden ver a simple vista, son esenciales para que la vida exista y funcione. Este conocimiento es relevante porque los conecta con su propio cuerpo y con el mundo natural, despertando curiosidad y respeto por la vida. Además, al participar en juegos, retos y actividades interactivas, desarrollarán habilidades como la observación, el trabajo en equipo y la creatividad, haciendo que el aprendizaje sea significativo y divertido. La gamificación promueve la motivación y el compromiso, facilitando que los estudiantes construyan sus aprendizajes activos y desarrollen competencias científicas que podrán aplicar en su entorno cotidiano y en futuras exploraciones escolares.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes principales de una célula y describir sus funciones básicas.
- Comparar células animales y vegetales mediante la observación y el juego.
- Crear un modelo sencillo de célula utilizando materiales didácticos.
- Explicar la importancia de las células en los seres vivos y en su vida diaria.
- Colaborar en equipo para resolver retos relacionados con el tema de la célula.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (al menos 10 unidades)
- Pegamento, tijeras y colores (lápices, crayones o marcadores)
- Imágenes y láminas impresas de células animales y vegetales (al menos 5 copias)
- Microscopio digital o videos cortos de células observadas con microscopio (1 para toda la clase o proyección en computadora)
- Tabletas o computadora con acceso a juegos educativos sobre células (opcional)
- Tarjetas con preguntas y retos gamificados (preparadas por el docente)
- Insignias de papel para premiar logros (diseñadas previamente)
- Pizarra y plumones
- Hojas blancas para dibujos y esquemas

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre los seres vivos y sus características generales.
- Habilidad para trabajar en equipo y seguir instrucciones simples.
- Experiencia previa con actividades manuales básicas (recortar, pegar, colorear).
- Curiosidad y disposición para participar en juegos y retos grupales.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el mundo invisible de las células

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a comenzar una aventura para conocer algo que no podemos ver a simple vista, pero que está en todo ser vivo: ¡la célula! Al entender qué es y cómo funciona, descubriremos el secreto de la vida."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Alguien sabe qué cosas pequeñas forman nuestro cuerpo o una planta? ¿Han oído hablar de algo llamado 'célula'?"

- **Estudiantes:** Responden con ideas o palabras que conozcan.
- **Docente:** Anota palabras clave en la pizarra para conectar con el tema.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que en nuestro cuerpo hay millones y millones de células muy pequeñas? Para que se hagan una idea, una célula es como una pequeña fábrica que hace que todo funcione. ¡Vamos a jugar a ser científicos y descubrirlas!"

Contextualización:

Docente: "Todo lo que ustedes ven: su cuerpo, las plantas, los animales, está hecho de células. Conocerlas nos ayuda a entender cómo somos por dentro y cómo cuidarnos bien."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Utilizando imágenes y un video corto (3 minutos) con animaciones coloridas, presenta las partes básicas de la célula (membrana, núcleo, citoplasma) y diferencia entre célula animal y vegetal de forma sencilla y visual.

Actividad 1: "Caza de Partes de la Célula"

- **Objetivo:** Identificar las partes principales de una célula.
- **Instrucciones:**
 - El docente reparte tarjetas con imágenes y nombres de partes de la célula.
 - En grupos de 3-4, los niños deben buscar en las imágenes grandes colocadas en la pared dónde corresponde cada tarjeta y pegarla con velcro.
 - Luego, cada grupo explica qué parte colocó y qué cree que hace esa parte.
- **Organización:** grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Mapa mural con partes de la célula correctamente ubicadas
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observa, formula preguntas guía como "¿Por qué crees que esa parte es importante?", corrige errores y refuerza conceptos.

Actividad 2: "¡Construye tu Célula!"

- **Objetivo:** Crear un modelo sencillo de célula para entender su estructura.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante recibe cartulina, colores y materiales para crear su propia célula, dibujando y coloreando las partes aprendidas.
 - Se invita a que etiqueten con ayuda del docente las partes principales.
 - Al final, compartirán con un compañero qué parte les gustó más y por qué.
- **Organización:** individual
- **Producto:** Modelo dibujado y etiquetado de una célula
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Ayuda con etiquetas, corrige pronunciaciones y motiva la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: realizar un mini cuestionario de preguntas en tarjetas para retar su conocimiento y ganar puntos extras.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: trabajar en parejas con un compañero que les ayude y recibir explicaciones adicionales del docente con dibujos simples.

Transición:

Docente: "Ahora que ya conocen las partes de la célula y la han dibujado, en la próxima sesión vamos a jugar y descubrir más secretos de las células animales y vegetales. ¡Prepárense para nuevos retos y sorpresas!"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un resumen rápido: ¿Cuáles son las tres partes principales de la célula que aprendimos hoy?"

- **Estudiantes:** Responden oralmente o escriben en una hoja tres palabras clave.
- **Docente:** Escribe las palabras en la pizarra y confirma su significado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de la célula te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo crees que ayudan las células a que nuestro cuerpo funcione?
- ¿Qué aprendiste hoy que no sabías antes?

Retroalimentación:

Docente: Elogia las respuestas, aclara dudas y motiva a seguir participando con entusiasmo.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que las células están en todo lo que vive, así que observen su cuerpo y las plantas a su alrededor para imaginar este mundo tan pequeño y maravilloso."

Tarea o reto:

Docente: "Para la siguiente clase, busquen en casa algo que les recuerde a una célula (una fruta, un juguete, etc.) y piensen cómo podríamos compararlo con lo que aprendimos."

Sesión 2: Aventuras y retos en el mundo de las células

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a divertirnos con juegos y retos para seguir aprendiendo sobre las células, especialmente las diferencias entre células animales y vegetales."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Recuerdan qué partes tiene una célula? ¿Pueden decir alguna diferencia entre una célula de animal y una de planta?"

- **Estudiantes:** Responden en plenaria y recuerdan la sesión pasada.

Motivación y enganche:

Docente: "Vamos a jugar un juego por equipos: ¡'El desafío de las células'! Cada equipo ganará puntos y podrá conseguir insignias si responde bien y realiza las actividades."

Contextualización:

Docente: "Conocer las diferencias entre células nos ayuda a entender la diversidad de la vida y cómo cada ser vivo funciona de manera especial."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: "El Juego de las Insignias: Identificando células animales y vegetales"

- **Objetivo:** Comparar células animales y vegetales.
- **Instrucciones:**
 - Se forman dos equipos.
 - El docente muestra imágenes de células animales y vegetales mezcladas.
 - Por turno, cada equipo debe identificar correctamente el tipo de célula y nombrar al menos una parte que la diferencie.
 - Si aciertan, ganan puntos e insignias para su equipo.
- **Organización:** equipos de 4-5 estudiantes
- **Producto:** Registro de puntos e insignias asignadas
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera, corrige respuestas, motiva y aclara dudas.

Actividad 2: "Construcción colaborativa: Célula gigante"

- **Objetivo:** Crear un modelo grupal para reforzar estructura y diferencias celulares.
- **Instrucciones:**
 - En grupos grandes se reparte una cartulina gigante para dibujar la célula.
 - Cada grupo elige si hará una célula animal o vegetal.
 - Usan recortes y colores para representar las partes.
 - Finalmente presentan su modelo explicando las partes y diferencias.
- **Organización:** grupos de 5-6 estudiantes

- **Producto:** Modelo mural grupal y presentación oral breve
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita materiales, guía procesos, fomenta la participación equitativa.

Actividad 3: "Reto final: ¿Qué pasaría si...?"

- **Objetivo:** Explicar la importancia de las células en los seres vivos.
- **Instrucciones:**
 - En plenaria, el docente plantea situaciones hipotéticas (ejemplo: "¿Qué pasaría si las células no tuvieran membrana?").
 - Los estudiantes discuten en parejas y luego comparten sus ideas.
- **Organización:** parejas y plenaria
- **Producto:** Respuestas orales y reflexiones escritas breves
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, hace preguntas para profundizar y conecta con la vida diaria.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Invitarlos a crear preguntas propias para el reto final.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Dar ejemplos concretos y permitir usar dibujos para expresar ideas.

Transición:

Docente: "Ahora que hemos explorado y creado, cerraremos con un resumen para que cada uno pueda recordar lo más importante de las células."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un mapa mental en la pizarra con lo que aprendimos: ¿Cuáles son las partes? ¿Qué diferencias hay? ¿Por qué son importantes?"

- **Estudiantes:** Van aportando ideas para completar el mapa mental colectivo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de la célula me gustaría investigar más y por qué?
- ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para cuidar mi salud o las plantas?
- ¿Qué fue lo que más me gustó de las actividades de hoy?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva sobre la participación y precisión de las respuestas, felicita el trabajo en equipo y anima a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que cada vez que vean una planta o se miren en el espejo, están viendo seres vivos formados por células. ¡Ustedes son pequeños científicos exploradores del mundo invisible!"

Tarea o reto:

Docente: "Para la próxima, traigan o dibujen un ser vivo y piensen qué tipo de células tendrá y por qué. ¡Será nuestro siguiente reto de exploración!"

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: En la Fase de Inicio de la Sesión 1 mediante preguntas para activar conocimientos previos.
- Formativa: Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observación directa de participación, respuestas y productos (mapa mural, modelos, explicaciones).
- Sumativa: En la Fase de Cierre de la Sesión 2 mediante el mapa mental colectivo y las reflexiones orales y escritas.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las partes principales de la célula (objetivo 1).
- Distingue diferencias básicas entre células animales y vegetales (objetivo 2).
- Construye un modelo de célula que incluye las partes estudiadas (objetivo 3).
- Explica la función e importancia de las células en seres vivos (objetivo 4).
- Participa activamente y colabora en equipo durante las actividades y retos (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa del docente sobre participación y colaboración.
- Rúbrica sencilla para evaluar modelos de células y explicaciones orales.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas de reflexión metacognitiva.
- Portafolio con dibujos y mapas mentales generados en clase.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas murales con partes de la célula correctamente ubicadas.
- Modelos individuales y grupales de células con etiquetas claras.
- Respuestas orales y escritas en las actividades de reflexión y retos.
- Participación activa en juegos y dinámicas grupales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: ¡Explorando el Micromundo! La célula como base de la vida

Duración: 7-10 minutos

Propósito: Conocer los conocimientos previos de los estudiantes sobre la célula y los seres vivos para orientar mejor las actividades de las sesiones.

Instrucciones para el docente:

- Realizar en un ambiente relajado, como una breve charla o juego inicial.
- Animar a los estudiantes a responder de manera espontánea, sin temor a equivocarse.
- Tomar nota de las respuestas para ajustar las actividades posteriores.

Actividades y Preguntas:

Tipo	Actividad / Pregunta	Objetivo
Pregunta oral sencilla	¿Qué cosas vivas conoces? Nombra algunos.	Identificar el conocimiento general sobre seres vivos.
Pregunta oral	¿Sabes de qué están hechas las plantas, los animales o tú mismo?	Detectar nociones básicas sobre la composición de los seres vivos.
Actividad visual y oral	Mostrar una imagen ampliada de una célula (dibujos coloridos y simples). Preguntar: ¿Qué crees que es esto?	Evaluar si han visto o escuchado algo sobre células.
Juego rápido	“¿Verdadero o falso?” – El docente dice frases cortas y los niños levantan la mano si creen que es verdadero: • “Las plantas están hechas de células.” • “Los animales no tienen células.” • “Las células son muy pequeñas.” • “Nosotros estamos hechos de células.”	Detectar ideas correctas o erróneas sobre células.

Material necesario:

- Imagen ampliada y colorida de una célula (dibujo simple con partes básicas).
- Espacio para que los estudiantes puedan levantar las manos o responder en voz alta.

Con esta evaluación diagnóstica breve y lúdica, el docente podrá conocer el punto de partida de los estudiantes para adaptar las próximas actividades de gamificación y facilitar la construcción del conocimiento sobre la célula.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase: ¡Explorando el Micromundo! La célula como base de la vida

Para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de primaria (6-11 años) sobre la célula, los ejemplos y casos de estudio deben ser claros, cercanos a su realidad y presentar un reto o desafío para incentivar su participación activa a través de la gamificación. A continuación, se proponen ejemplos prácticos y casos de estudio alineados a los objetivos de aprendizaje y la metodología gamificada para dos sesiones de 2 horas cada una.

Sesión 1: Introducción a la célula y sus partes principales

• Ejemplo Práctico: Construcción de Células con Material Reciclado

Los estudiantes forman equipos para construir modelos de células animales y vegetales usando materiales reciclados (cartón, plastilina, papel, botones, etc.). Cada equipo recibe una tarjeta con la descripción de una célula (animal o vegetal) y un marcador de puntos por cada parte correctamente representada y explicada.

Objetivo gamificado: Competencia en equipo para ganar puntos y “superpoderes” que les ayuden en la siguiente actividad.

• Caso de Estudio: El Misterio de la Célula Desaparecida

Se presenta a los estudiantes una historia interactiva donde una célula "ha perdido" algunas de sus partes (núcleo, membrana, citoplasma, etc.). Los equipos deben resolver pistas y preguntas para identificar qué partes faltan y su función. Cada respuesta correcta desbloquea un nivel o pista para avanzar.

Objetivo gamificado: Resolución colaborativa de problemas con recompensas en forma de insignias digitales o pegatinas.

Sesión 2: Funciones y tipos de células

• Ejemplo Práctico: Juego de Roles “Soy una Célula”

Cada estudiante elige o recibe una tarjeta con un tipo de célula (célula muscular, nerviosa, vegetal, bacteriana, etc.) y debe representar su función a través de mímica o una pequeña dramatización. Los demás deben adivinar qué tipo de célula es. Se otorgan puntos por creatividad y precisión.

Objetivo gamificado: Participación activa y refuerzo del conocimiento funcional mediante el juego.

• Caso de Estudio: Detectives del Micromundo

Los estudiantes reciben imágenes simples (ilustraciones o microscopio virtual) de diferentes tipos de células y deben clasificarlas en grupos según sus características y funciones. Tienen un tiempo limitado para completar la tarea y ganar puntos para su equipo.

Objetivo gamificado: Trabajo en equipo con un temporizador que genera emoción y competitividad sana.

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

- Comprender la estructura básica de la célula: Actividades de construcción y casos de la célula desaparecida.
- Identificar las funciones de las principales partes de la célula: Juego de roles y resolución de pistas.
- Diferenciar tipos de células y sus funciones: Clasificación en el caso detectives del micromundo y dramatización.

- Fomentar el trabajo colaborativo y motivación mediante la gamificación: Puntuaciones, insignias, roles y retos temporizados.

Estos ejemplos y casos de estudio mantienen un lenguaje accesible, son dinámicos y permiten que los estudiantes aprendan de forma lúdica y significativa, respetando la duración de las sesiones y los principios de la gamificación.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para que los estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y comprendan la célula mediante actividades gamificadas que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo. Cada tarea está alineada con los objetivos de aprendizaje del plan y se ajusta al tiempo disponible en las dos sesiones de 2 horas cada una.

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje
1. Construyendo mi Célula Mágica	• En equipos de 3-4, usen materiales como plastilina, papel, colores y otros para crear una célula. • Cada grupo debe incluir y nombrar las partes principales (membrana, núcleo, citoplasma, etc.). • Preparen una breve explicación en la que cada parte tiene un "superpoder" que ayuda a la célula a vivir.	40 minutos	Modelo físico de célula con etiquetas y explicación creativa de funciones.	Identificar y describir las partes básicas de la célula y su función.
2. Carrera de Preguntas: ¿Qué Sabes de la Célula?	• Participa en un juego de preguntas y respuestas en equipos, donde cada acierto te hace avanzar en un tablero de juego. • Las preguntas serán sobre las partes, funciones y características de la célula. • Utiliza pistas y ayudas para motivar la participación y el aprendizaje colaborativo.	30 minutos	Avance en el tablero y registro de respuestas correctas para repasar conceptos.	Reforzar conocimientos sobre la célula a través de preguntas y respuestas lúdicas.

3. Detective Celular: Encuentra el Error	• Se entregará una tarjeta con una descripción o dibujo de una célula que tiene errores (por ejemplo, partes mal ubicadas o faltantes). • El equipo debe identificar y corregir los errores, explicando por qué cambian cada parte. • Se gana una insignia virtual por cada error correctamente detectado y corregido.	25 minutos	Tarjeta corregida con explicación y registro de insignias ganadas.	Desarrollar la capacidad de observación y comprensión sobre la estructura celular.
4. Video-Relato: Mi Célula y sus Aventuras	• En parejas, graben un pequeño video o hagan una presentación oral donde personifiquen una célula y narren un día en su vida. • Incluirán las funciones de las partes y cómo trabajan juntas para mantener la célula viva. • Se puede usar disfraces o dibujos para hacer la presentación más divertida.	45 minutos	Video o presentación oral creativa que explique la función de la célula y sus partes.	Integrar conocimientos y expresarlos de forma creativa y comprensible.
5. Reto Final: El Quiz del Micromundo	• Individualmente, los estudiantes responderán un quiz digital o en papel con preguntas de opción múltiple y verdadero/falso sobre la célula. • Cada respuesta correcta suma puntos para desbloquear niveles y obtener una medalla de “Explorador Celular”. • Se fomentará la autoevaluación y el refuerzo positivo.	30 minutos	Resultados del quiz y medalla virtual o física de reconocimiento.	Evaluar el aprendizaje individual y consolidar conceptos clave sobre la célula.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre del Plan de Clase

Para el cierre de las dos sesiones sobre "¡Explorando el Micromundo! La célula como base de la vida", proponemos estrategias de retroalimentación que sean constructivas, claras y motivadoras, adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años) y alineadas con la metodología de gamificación. Estas estrategias ayudarán a reforzar el aprendizaje y a orientar a los estudiantes hacia el logro de los objetivos del plan.

- **Retroalimentación con "Estrellas y Sugerencias":**

- El docente entrega a cada estudiante una "tarjeta de retroalimentación" donde señala dos aspectos positivos (las "estrellas") relacionados con lo que hicieron bien en las actividades (por ejemplo, identificar partes de la célula o explicar su función) y una sugerencia amigable para mejorar.
- Ejemplo: "¡Estrella por cómo identificaste la membrana celular! Para seguir mejorando, intenta explicar con tus propias palabras para que quede más claro."
- Esta estrategia es motivadora y específica, fomentando la autoeficacia.

- **Juego de Preguntas Rápidas con Recompensas:**

- Al final de cada sesión, se realiza un pequeño quiz en formato de juego (por ejemplo, preguntas tipo "¿Qué parte de la célula hace esto?") donde los estudiantes responden en equipo o individualmente.
- El docente da retroalimentación inmediata, señalando qué respuestas están correctas y explicando brevemente por qué, o corrigiendo con ejemplos sencillos si hay errores.
- Se otorgan puntos, pegatinas o insignias digitales para reforzar el logro y mantener la motivación.

- **Rincón de Reflexión Guiada:**

- Al finalizar la segunda sesión, se invita a los estudiantes a compartir oralmente o por escrito qué aprendieron sobre la célula y qué les gustaría seguir explorando.
- El docente escucha y ofrece retroalimentación positiva, conectando sus aportes con los objetivos de aprendizaje y valorando el interés y esfuerzo.
- Ejemplo: "Me gusta mucho cómo recuerdas que la célula es la base de la vida, eso es muy importante para entender cómo funcionan los seres vivos."

- **Autoevaluación con "Mapa de Logros":**

- Se entrega a cada estudiante un simple "mapa de logros" con iconos o dibujos de los objetivos (por ejemplo, identificar partes de la célula, explicar funciones básicas).
- Los estudiantes marcan con ayuda del docente qué objetivos sienten que lograron y cuáles les gustaría mejorar.
- El docente retroalimenta con comentarios alentadores y propone pequeñas metas para continuar aprendiendo.

Estas estrategias permiten un cierre dinámico, favorecen la motivación y aseguran que los estudiantes comprendan y valoren lo aprendido sobre la célula, cumpliendo con los objetivos del plan a través de una retroalimentación positiva y adecuada para su edad.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para el Plan de Clase: ¡Explorando el Micromundo! La célula como base de la vida

Área: Ciencias Naturales (Biología)

Nivel: Primaria (6-11 años)

Duración: 2 sesiones de 2 horas cada una

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Comprensión de la estructura básica de la célula	Identifica correctamente todas las partes principales de la célula y explica su función con claridad usando vocabulario apropiado.	Identifica la mayoría de las partes principales y ofrece explicaciones básicas sobre su función.	Reconoce algunas partes de la célula pero con explicaciones limitadas o confusas.	No identifica las partes principales o confunde sus funciones.
Reconocimiento del papel de la célula como base de la vida	Explica claramente por qué la célula es fundamental para todos los seres vivos, usando ejemplos simples y adecuados.	Entiende la importancia de la célula y puede dar ejemplos básicos.	Muestra una comprensión limitada sobre el papel de la célula en los seres vivos.	No comprende o tiene conceptos erróneos sobre la función de la célula en la vida.
Participación y colaboración en actividades gamificadas	Participa activamente y colabora eficazmente con sus compañeros durante todas las actividades.	Participa y colabora en la mayoría de las actividades con buena actitud.	Participa de manera limitada y colabora poco con el grupo.	No participa ni colabora durante las actividades.
Creatividad y presentación en la actividad final (por ejemplo, maqueta, dibujo o juego)	Presenta una actividad final creativa, clara y bien organizada que refleja un buen entendimiento del tema.	Presenta una actividad adecuada con algunos elementos creativos y comprensión evidente.	Presenta una actividad simple con poca creatividad y comprensión parcial.	No presenta actividad o la presentada no refleja comprensión del tema.
Uso adecuado del vocabulario científico básico	Utiliza correctamente términos básicos como célula, núcleo, membrana, citoplasma, con confianza.	Usa algunos términos científicos con cierta precisión.	Utiliza términos científicos de forma limitada o con errores frecuentes.	No usa vocabulario científico o lo usa incorrectamente.

