

¡Descubriendo a los Seres Vivos! Un viaje de juegos y aprendizaje

Ciencias Naturales | Biología | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y reconozcan las características básicas de los seres vivos a través de actividades lúdicas y motivadoras. Los estudiantes aprenderán a identificar animales y plantas, comprendiendo que todos ellos necesitan agua, alimento y un lugar para vivir, conectando estos conceptos con su entorno cotidiano, como sus mascotas, plantas en casa o insectos en el jardín.

El aprendizaje es relevante porque promueve el respeto y cuidado hacia los seres vivos, fomentando la curiosidad natural de los niños mediante juegos que les permiten experimentar y expresar lo aprendido. La metodología de gamificación, con puntos, retos y recompensas, se utiliza para mantener su atención y entusiasmo durante toda la sesión, facilitando un aprendizaje activo y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar diferentes seres vivos como animales y plantas presentes en su entorno.
- Describir las necesidades básicas de los seres vivos: agua, alimento y refugio.
- Reconocer la importancia de cuidar y respetar a los seres vivos.
- Participar activamente en juegos y actividades cooperativas relacionadas con los seres vivos.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustradas de animales y plantas (20 tarjetas).
- Pelotas suaves para juegos de movimiento (4 unidades).
- Pizarra blanca y plumones de colores.
- Hojas de papel, crayones y pegatinas de estrellas para recompensas.
- Video animado corto sobre seres vivos (3 minutos).
- Reproductor multimedia para el video.
- Mini macetas con plantas reales o imágenes grandes de plantas.
- Insignias de papel para entregar como premios.

Requisitos Previos

- Habilidad para seguir instrucciones simples.

- Experiencia previa con juegos grupales y actividades manuales.
- Conocimiento básico de animales domésticos o plantas en casa.
- Capacidad para escuchar y participar en grupo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

30 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir quiénes son los seres vivos, esos que están en la naturaleza, en nuestras casas y a veces en el parque. Vamos a jugar y aprender juntos por qué son especiales y cómo cuidarlos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen grande y colorida con varios animales y plantas. Dice: "¿Pueden decirme qué animales ven aquí? ¿y qué plantas?"
- **Estudiantes:** Responden nombrando y señalando las imágenes que reconocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que las plantas también beben agua? ¡Como nosotros! Y los animales también necesitan comida y un lugar donde vivir. Hoy seremos exploradores de la naturaleza."
- **Estudiantes:** Escuchan y muestran interés, algunos preguntan o comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Pregunta: "¿Tienen alguna mascota o planta en casa? ¿Cómo la cuidan?"
- **Estudiantes:** Comparten experiencias y cuentan sobre sus mascotas o plantas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

110 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta un video animado corto que muestra diferentes seres vivos, sus necesidades y cómo viven. Después pregunta: "¿Qué vieron en el video? ¿Qué necesitan los animales y plantas para vivir?"

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Juego de las tarjetas vivientes"

- **Objetivo:** Identificar y nombrar seres vivos (animales y plantas).
- **Instrucciones:**
 - El docente entrega a cada niño/a una tarjeta con la imagen de un animal o planta.
 - Explica: "Cuando diga '¡Ser vivo!', deben mostrar su tarjeta y decir qué es su imagen."
 - Luego, en grupos pequeños, los niños imitan cómo se mueve o cómo crece ese ser vivo (por ejemplo, saltar como un conejo o estirarse como una planta).
- **Organización:** Individual y luego grupos de 3-4.
- **Producto:** Participación activa en el juego y expresión verbal.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la participación, refuerza vocabulario, hace preguntas: "¿Qué come tu animal? ¿Dónde vive?"

Actividad 2: "El reto de las necesidades"

- **Objetivo:** Describir las necesidades básicas de los seres vivos.
- **Instrucciones:**
 - Se colocan imágenes grandes en el suelo: agua, comida y refugio.
 - Los niños reciben una pequeña figura o imagen de un animal o planta y deben llevarla al dibujo que representa lo que necesita primero (agua, comida o refugio).
 - Se explica y comenta en grupo cada elección.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Asociación correcta de necesidades con seres vivos.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la reflexión con preguntas: "¿Por qué tu animal necesita agua? ¿Y la planta?"

Actividad 3: "Misión cuidar a los seres vivos"

- **Objetivo:** Reconocer la importancia de cuidar y respetar a los seres vivos.
- **Instrucciones:**
 - Se propone un juego de roles donde los niños son "guardianes" de un ser vivo (puede ser un peluche animal o una planta de plástico).
 - El docente plantea situaciones: "Tu planta tiene sed, ¿qué haces?", "Tu perrito tiene hambre, ¿cómo lo ayudas?".
 - Los niños deben responder y actuar para cuidar a su ser vivo.
- **Organización:** Parejas o individual.
- **Producto:** Demostración de cuidado y empatía hacia los seres vivos.
- **Tiempo:** 40 minutos.

- **Rol del docente:** Refuerza comportamientos positivos, pregunta: "¿Por qué es importante cuidar a los animales y plantas?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecer un juego de memoria con imágenes de seres vivos para reforzar vocabulario.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar en parejas con un adulto o compañero para guiar la identificación y asociación con las necesidades básicas.

Transiciones:

Docente: "Muy bien, ahora que aprendimos qué son los seres vivos y qué necesitan, vamos a jugar a cuidarlos para que estén felices y sanos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

40 minutos

Síntesis:

- **Actividad "El Árbol de los Seres Vivos":** En un mural o pizarra, el docente dibuja un árbol grande. Cada niño pega una estrella con su nombre y dice en voz alta una cosa que aprendió sobre los seres vivos (por ejemplo: "Las plantas necesitan agua").

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué es un ser vivo?"
- "¿Qué necesitan los animales y las plantas para vivir?"
- "¿Cómo podemos cuidar a los seres vivos en casa y en el parque?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su participación, hace comentarios positivos sobre sus respuestas y entrega insignias de papel como reconocimiento a su esfuerzo y aprendizajes.

Transferencia:

Docente: "Mañana, cuando estén en casa o en el parque, busquen un ser vivo y traten de cuidarlo, pueden contarme cómo les fue."

Tarea o reto:

- Invitar a los niños a observar una planta o animal en casa y dibujar o contar cómo lo cuidan para compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación de participación y respuestas en actividades), y sumativa en el cierre (actividad del Árbol de los Seres Vivos y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica y nombra al menos dos seres vivos (animales o plantas) - Objetivo 1.
- Describe correctamente al menos una necesidad básica de los seres vivos - Objetivo 2.
- Demuestra comprensión del cuidado y respeto hacia los seres vivos en la actividad de rol - Objetivo 3.
- Participa activamente en las actividades lúdicas y cooperativas - Objetivo 4.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante las actividades.
- Registro anecdótico de respuestas verbales y acciones en juegos.
- Insignias entregadas como reconocimiento a logros y participación.
- Producto final: participación en mural "Árbol de los Seres Vivos" y respuestas en reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales y gestuales durante juegos de tarjetas y roles.
- Participación en asociación de necesidades básicas con seres vivos.
- Dibujo o relato de cuidado de un ser vivo en la tarea para casa.
- Interacción positiva en actividades grupales y demostración de respeto.

Enriquecimientos

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de niños de preescolar (3-5 años) durante la fase de inicio del plan de clase "¡Descubriendo a los Seres Vivos! Un viaje de juegos y aprendizaje". Los criterios son observables e interpretables fácilmente por el docente, considerando el nivel de desarrollo de los niños y la duración de la sesión.

Criterios	Nivel 3 - Excelente	Nivel 2 - Satisfactorio	Nivel 1 - Necesita Apoyo
Atención durante la explicación inicial	El niño mantiene la mirada en el docente o materiales, escucha con interés y responde a preguntas sencillas.	El niño presta atención en la mayoría del tiempo, aunque se distrae brevemente.	El niño se distrae frecuentemente, no mantiene la mirada ni responde a la explicación.

Criterios	Nivel 3 - Excelente	Nivel 2 - Satisfactorio	Nivel 1 - Necesita Apoyo
Participación en actividades de inicio (juegos o dinámicas)	Participa activamente, sigue instrucciones y se involucra con entusiasmo en la dinámica.	Participa con apoyo, sigue instrucciones con ayuda y muestra interés moderado.	No participa o requiere mucha ayuda para involucrarse en la actividad.
Disposición para compartir ideas o expresar emociones	Expresa con claridad ideas o emociones relacionadas con el tema de forma espontánea o con poco estímulo.	Comparte ideas o emociones cuando se le invita o se le ayuda.	No expresa ideas ni emociones durante la fase de inicio, incluso con apoyo.
Interacción con compañeros	Interacciona positivamente, espera su turno y muestra interés por las aportaciones de otros niños.	Interacciona de forma limitada o con apoyo del docente.	No interactúa o muestra rechazo hacia otros niños durante la actividad.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "El Mural de los Seres Vivos"

Duración: 30 minutos

Objetivo: Consolidar los aprendizajes sobre los seres vivos, sus características básicas y diferencias, mediante una actividad lúdica y colaborativa que permita a los niños expresar lo aprendido y a la docente verificar el logro de los objetivos.

• Materiales:

- Cartulina grande o papel mural
- Imágenes recortables de animales, plantas y personas (pueden ser dibujos o fotos)
- Pegamento o cinta adhesiva
- Marcadores o crayones
- Figuras de juego que representen seres vivos (opcional)

• Desarrollo:

1. Reúne a los niños en círculo frente al mural y repasa brevemente los seres vivos que han descubierto durante la sesión (animales, plantas, personas), destacando características simples como “viven, crecen, comen y se mueven” (o “crecen y respiran” para plantas).
2. Invita a cada niño a elegir una imagen o figura de un ser vivo y a pegarla en el mural en la zona que corresponda (por ejemplo, animales a un lado, plantas a otro, personas en medio).
3. Mientras cada niño coloca su imagen, anímale a decir una frase corta sobre ese ser vivo, por ejemplo: “Este es un perro, es un animal que camina y come.”

4. Con ayuda de la docente, dibujen juntos elementos que representen las características comunes de los seres vivos (por ejemplo, un sol para la energía, una nube para el aire, gotas de agua para el agua).
5. Finalmente, la docente hace preguntas simples para verificar comprensión, como “¿Todos los seres vivos se mueven?”, “¿Las plantas también son seres vivos?”, “¿Qué necesitan los seres vivos para vivir?”

- **Resultados esperados:**

- Los niños identifican y clasifican seres vivos de manera básica.
- Expresan verbalmente características simples de los seres vivos.
- Participan activamente en una actividad colaborativa que refuerza el aprendizaje.