

Explorando el maravilloso mundo de plantas, animales, virus, bacterias y hongos

Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) conozcan y reconozcan los diferentes seres vivos que habitan nuestro planeta, como las plantas, los animales, los virus, las bacterias y los hongos. A través de actividades lúdicas y sensoriales, los pequeños aprenderán a identificar características básicas de estos seres y comprenderán que todos forman parte de la naturaleza que nos rodea. Este conocimiento es fundamental para desarrollar desde temprana edad el respeto y cuidado hacia el medio ambiente, así como para fomentar la curiosidad científica y el pensamiento crítico en los niños. Además, el tema se conecta con su vida diaria porque los niños podrán observar plantas y animales en su entorno, entender la importancia de la higiene para evitar bacterias y virus, y reconocer hongos en alimentos o en la naturaleza, promoviendo así hábitos saludables y conciencia ambiental.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar diferentes tipos de seres vivos: plantas, animales, virus, bacterias y hongos.
- Describir características básicas de plantas y animales mediante la observación y el juego.
- Reconocer la importancia de la higiene para prevenir virus y bacterias.
- Explorar el entorno natural para identificar plantas y animales comunes en su comunidad.
- Expresar curiosidad y respeto por los seres vivos y el medio ambiente.

Recursos Necesarios

- Imágenes grandes y coloridas de plantas, animales, virus, bacterias y hongos (carteles o flashcards).
- Libros ilustrados con dibujos sencillos sobre los seres vivos mencionados.
- Materiales para manualidades: papel de colores, tijeras de seguridad, pegamento, crayones y marcadores.
- Recipientes con lupas para observar objetos pequeños (hojas, flores, frutas con moho).
- Video corto animado sobre la naturaleza y los seres vivos (3-5 minutos).
- Audio con canción infantil relacionada con los animales y plantas.
- Espacio al aire libre o jardín para exploración directa.
- Toallitas húmedas y gel antibacterial para higiene durante la sesión.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de escucha y atención a instrucciones simples.

- Experiencias previas de observación directa de plantas y animales en su entorno.
- Capacidad para participar en juegos grupales y actividades manuales sencillas.
- Conocimiento básico de normas de higiene personal (lavado de manos).

Actividades

Sesión 1: Descubriendo nuestro entorno vivo

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocerás a los seres vivos que nos rodean y aprenderás a distinguir plantas y animales de una forma divertida.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes grandes de una planta y un animal muy reconocible (como un árbol y un perro).
Pregunta: “¿Qué ven en estas imágenes? ¿Han visto estos seres alrededor de su casa o en el parque?”
- **Estudiantes:** Responden nombrando o señalando plantas y animales que conocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un breve cuento animado sobre un niño que descubre una planta y un animal en su jardín y se hacen amigos.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y participan con expresiones y preguntas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy exploraremos juntos para conocer a los seres vivos de nuestro entorno, porque todos forman parte de la naturaleza que nos ayuda a vivir.
- **Estudiantes:** Se preparan para participar en actividades donde podrán ver, tocar y aprender sobre plantas y animales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce las características principales de las plantas y animales con imágenes, cuentos y preguntas sencillas. Se usa lenguaje claro y apoyos visuales para mantener el interés.

Actividad 1: “¿Quién soy?” con imágenes

- **Objetivo:** Identificar y nombrar plantas y animales.
- **Instrucciones:** El docente muestra imágenes mezcladas de plantas y animales y pregunta “¿Qué es esto?” Los niños responden y colocan la imagen en dos cajas: “Plantas” o “Animales”.
- **Organización:** Grupos pequeños de 3-4 niños para favorecer la interacción.
- **Producto:** Clasificación visual de imágenes en dos categorías.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa participación, hace preguntas guía como “¿Por qué crees que esto es una planta?” y da retroalimentación positiva.

Actividad 2: Exploración sensorial en el jardín

- **Objetivo:** Observar y describir plantas y animales en el entorno natural.
- **Instrucciones:** Salen al jardín o espacio al aire libre. Cada niño recibe una lupa para observar hojas, flores, insectos o aves. El docente hace preguntas simples: “¿De qué color es esta hoja? ¿Qué animalito viste?”
- **Organización:** Individual con apoyo del docente y asistentes.
- **Producto:** Comentarios orales y gestuales sobre lo observado.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la observación, fomenta preguntas, y ayuda a los niños que tengan dificultad para ver o expresar.

Actividad 3: Canción “Amigos del bosque”

- **Objetivo:** Motivar la memorización y el reconocimiento de plantas y animales mediante música.
- **Instrucciones:** El docente pone un audio con una canción infantil sobre animales y plantas. Invita a los niños a cantar y hacer movimientos como volar, crecer, caminar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y alegría en la canción.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Anima la participación, modela los movimientos y el canto.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: ofrecer dibujos para colorear de plantas y animales con palabras para repasar.
- Para niños que necesitan más apoyo: acompañamiento individual para nombrar y clasificar imágenes; uso de gestos y señas para facilitar comunicación.

Transición:

Al terminar la canción, el docente invita a sentarse en círculo para compartir lo que más les gustó y preparar la sesión siguiente, que hablará de virus, bacterias y hongos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué seres vivos hemos conocido hoy? ¿Quiénes son plantas? ¿Y animales?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras o señas, mientras el docente anota en un cartel las palabras clave dichas por ellos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué planta o animal te gustó más y por qué?
- ¿Dónde has visto esas plantas y animales en tu casa o en la escuela?
- ¿Qué aprendiste hoy que no sabías antes?

Retroalimentación:

El docente felicita a los niños por sus respuestas y participación, destacando el respeto y curiosidad mostrados.

Transferencia:

Se explica que en la próxima sesión conocerán otros seres vivos muy pequeños que no podemos ver sin ayuda, como virus, bacterias y hongos, y aprenderán por qué es importante la higiene.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a observar en casa alguna planta o animal y contar qué vieron en la próxima sesión.

Sesión 2: Pequeños amigos invisibles y cómo cuidarnos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Aprenderás sobre seres vivos muy pequeñitos que no podemos ver sin ayuda, y cómo cuidar nuestro cuerpo para estar sanos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes ampliadas de virus, bacterias y hongos (dibujos simples y amigables). Pregunta: “¿Alguien sabe qué son estos seres? ¿Dónde hemos visto moho en la fruta o en pan?”
- **Estudiantes:** Responden con base en experiencias familiares o repitiendo palabras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video animado corto que muestra virus y bacterias jugando y cómo el jabón los aleja.
- **Estudiantes:** Observan y expresan sus impresiones con palabras o gestos.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que aunque no podemos ver estos seres con nuestros ojos, están en todas partes, y aprenderán a cuidarse para no enfermarse.
- **Estudiantes:** Se preparan para realizar actividades sobre higiene y reconocer hongos en la naturaleza.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Se explica con lenguaje sencillo y apoyos visuales qué son virus, bacterias y hongos, dónde se encuentran, y cómo el cuerpo se protege con hábitos de higiene.

Actividad 1: Juego “El jabón vence a los bichitos”

- **Objetivo:** Reconocer la importancia de lavarse las manos para eliminar virus y bacterias.
- **Instrucciones:** En círculo, el docente explica que algunos “bichitos” (virus y bacterias) pueden hacernos sentir mal. Los niños simulan que tienen “bichitos” en las manos con pegatinas y luego practican lavarse con agua y jabón para quitarlos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa en el juego y comprensión del concepto higiene.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, refuerza la correcta técnica del lavado y explica mientras guía la actividad.

Actividad 2: Observamos hongos con lupa

- **Objetivo:** Identificar hongos en frutas u objetos y describirlos.
- **Instrucciones:** Cada niño observa con lupa un trozo pequeño de fruta con moho o pan con hongos. Se les pregunta “¿De qué color es? ¿Es suave o duro? ¿Qué forma tiene?”
- **Organización:** Individual o en parejas pequeñas.
- **Producto:** Comentarios orales y dibujos simples de lo observado.

- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la observación, fomenta preguntas, ayuda a niños con dificultades y recoge sus descripciones.

Actividad 3: Manualidad “Mi amigo planta”

- **Objetivo:** Reforzar el reconocimiento de las plantas y su cuidado a través de una actividad creativa.
- **Instrucciones:** Cada niño crea una planta con materiales de papel, colorea y pega una carita sonriente; el docente comenta la importancia de cuidar nuestras plantas y el ambiente.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Plantas artesanales decoradas.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Apoya la creatividad, ofrece ejemplos y conversa sobre el cuidado ambiental.

Diferenciación:

- Para niños que terminan rápido: dibujo libre relacionado con los seres vivos aprendidos.
- Para niños con mayor necesidad de apoyo: acompañamiento para manipular materiales y expresarse oralmente o con gestos.

Transición:

Al finalizar la manualidad, el docente invita a sentarse en círculo para compartir sus creaciones y hablar sobre lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué son los virus y bacterias? ¿Qué hacemos para alejarlos? ¿Qué aprendimos sobre los hongos?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras, gestos o mostrando sus manualidades.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante lavarnos las manos?
- ¿Qué cosas pequeñas vimos que no se pueden ver sin lupa?
- ¿Cómo podemos cuidar las plantas y los animales que conocemos?

Retroalimentación:

El docente reconoce la participación y responde afirmativamente a las respuestas, resaltando la importancia de cuidarse y cuidar la naturaleza.

Transferencia:

Invita a los niños a compartir lo aprendido con su familia y a observar en casa con ayuda de un adulto las plantas, animales y a practicar la higiene.

Tarea o reto:

Realizar en casa una pequeña observación con un adulto de algún ser vivo y contar qué vieron en la próxima reunión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la Sesión 1, mediante preguntas y observación de conocimientos previos sobre plantas y animales.
- **Formativa:** Durante las actividades de clasificación, exploración, juego y manualidades en ambas sesiones, con observación directa y preguntas guía.
- **Sumativa:** Cierre de cada sesión, a través de respuestas orales, participación en reflexiones y productos manuales.

Criterios de evaluación:

- Identifica y nombra correctamente plantas y animales (Objetivo 1).
- Describe características básicas de plantas y animales en actividades orales y manuales (Objetivo 2).
- Reconoce la importancia del lavado de manos para prevenir virus y bacterias (Objetivo 3).
- Participa activamente en la exploración y actividades grupales (Objetivo 4).
- Demuestra curiosidad y respeto por los seres vivos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y respuestas en actividades.
- Registro anecdótico de intervenciones durante exploraciones y juegos.
- Portafolio con dibujos y manualidades realizadas.
- Autoevaluación sencilla con ayuda del docente (por ejemplo, mostrar carita feliz si les gustó y aprendieron).

Evidencias de aprendizaje:

- Clasificación correcta de imágenes en la actividad “¿Quién soy?”.
- Descripciones orales durante la exploración y observación con lupa.
- Participación activa en el juego del lavado de manos.
- Manualidad “Mi amigo planta” que refleja comprensión y creatividad.
- Respuestas en las reflexiones finales sobre lo aprendido.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

Queridos niños y niñas, ¿alguna vez han mirado un árbol, una flor, un perrito o una mariposa y se han preguntado qué son y cómo viven? Todos estos seres son parte del mundo maravilloso que nos rodea, y hoy vamos a descubrir juntos muchas cosas interesantes sobre ellos. En nuestro patio, en el parque o en casa, podemos encontrar plantas y animales que nos alegran el día, pero también hay pequeños amigos invisibles como los virus y las bacterias que a veces nos hacen sentir malito, y otros como los hongos que ayudan a que las plantas crezcan.

Sabían que cuando nos lavamos las manos, ayudamos a cuidar nuestro cuerpo de esos pequeños virus y bacterias? Y que las plantas nos regalan el aire que respiramos y los frutos que comemos? Por eso, aprender sobre ellos es muy importante para que podamos cuidarlos y vivir sanos y felices. Hoy vamos a explorar este mundo lleno de vida con juegos, cuentos y actividades divertidas que nos ayudarán a conocerlos mejor y a quererlos mucho.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi mundo vivo cercano"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la actividad: Reconocer y expresar lo que los niños ya saben sobre plantas, animales, virus, bacterias y hongos en su entorno cercano, fomentando la curiosidad y la participación activa desde su experiencia cotidiana.

Materiales

- Imágenes grandes y coloridas de plantas, animales, virus, bacterias y hongos (ilustraciones amigables y simples)
- Tarjetas con dibujos o figuras para mostrar y nombrar
- Espacio cómodo para sentarse en círculo

Procedimiento

- Formar un círculo con los niños en un espacio cómodo y tranquilo.
- Mostrar una imagen de una planta y preguntar: "¿Quién sabe qué es esto? ¿La han visto en casa o en el parque?" Animar a los niños a compartir sus ideas o experiencias.
- Repetir con imágenes de animales, virus, bacterias y hongos, usando preguntas sencillas como: "¿Conocen a este animal? ¿Dónde lo han visto? ¿Y esto qué creen que es?"
- Permitir que cada niño exprese alguna idea o palabra relacionada con las imágenes, validando sus aportes y reforzando el vocabulario.
- Finalizar resumiendo que en el mundo hay muchas cosas vivas que podemos conocer y cuidar.

Alineación con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

- **Representación múltiple:** Uso de imágenes visuales para apoyar la comprensión del vocabulario.

- **Acción y expresión:** Espacio para que los niños expresen sus conocimientos en lenguaje oral, favoreciendo diferentes formas de participación.
- **Compromiso:** Relacionar el contenido con experiencias cotidianas para aumentar la motivación y el interés.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "Explorando el maravilloso mundo de plantas, animales, virus, bacterias y hongos"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación diagnóstica: Identificar los conocimientos previos de los niños y niñas sobre plantas, animales, virus, bacterias y hongos, a través de actividades lúdicas y sencillas, adecuadas para su edad.

Actividades propuestas

- **1. Conversación guiada con imágenes (5 minutos)**
 - El docente muestra imágenes grandes y coloridas de una planta, un animal (por ejemplo, un perro), un hongo (champiñón), una bacteria (dibujos caricaturescos), y un virus (dibujos simples y amigables).
 - Pregunta a los niños: "¿Qué es esto?", "¿Han visto algo así?", "¿Qué saben de estas cosas?"
 - Se anotan las respuestas para conocer lo que ya saben o creen sobre cada categoría.
- **2. Clasificación con tarjetas (5 minutos)**
 - Se entregan tarjetas con imágenes de diferentes seres vivos y objetos inanimados (por ejemplo, árbol, perro, manzana, champiñón, dibujo sencillo de bacteria, piedra, virus caricatura).
 - Los niños colocan las tarjetas en dos grupos con ayuda del docente: "¿Esto es un ser vivo o no?"
 - Luego se les pregunta: "¿Qué cosas pueden ser plantas? ¿Y animales?" para ver si reconocen algunas categorías.

Indicadores para el docente

- Reconocimiento básico de plantas y animales comunes.
- Capacidad para diferenciar ser vivo y objeto inanimado.
- Primeras ideas o nociones sobre hongos, bacterias y virus (aunque sean vagas o confusas).
- Interés y curiosidad hacia los diferentes seres vivos.

Esta evaluación es informal, participativa y visual, diseñada para que los niños se expresen con libertad y el docente pueda adaptar las siguientes sesiones según el nivel y conocimientos previos detectados.

Inicio - Rubrica

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

Contexto: Evaluación de la participación y disposición de estudiantes de preescolar (3-5 años) durante la fase inicial del plan de clase "Explorando el maravilloso mundo de plantas, animales, virus, bacterias y hongos". Duración de la

evaluación: primera sesión (1 hora).

Criterios	Excelente (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Atención y escucha Observa si el niño/a presta atención a la explicación o narración.	Se mantiene atento/a la mayor parte del tiempo, mira a la maestra o el material presentado.	Presta atención en momentos, pero se distrae con facilidad.	No muestra atención, se distrae constantemente o no sigue la explicación.
Participación verbal Se refiere a que el niño/a responde preguntas o comenta.	Responde o comenta espontáneamente cuando se le invita, usa palabras o frases simples.	Participa solamente cuando se le pregunta directamente o con ayuda.	No responde ni intenta participar verbalmente.
Interacción con materiales o recursos Interacción con imágenes, juguetes o elementos relacionados.	Toma y observa materiales con interés, manipula de forma cuidadosa y curiosa.	Interacciona con materiales solo cuando se le indica o con ayuda.	No muestra interés ni manipula los materiales presentados.
Actitud hacia la actividad Disposición emocional y corporal para participar.	Muestra entusiasmo, sonríe y está dispuesto/a a participar.	Se muestra neutral, ni muy entusiasmado/a ni rechazando la actividad.	Muestra rechazo, tristeza o incomodidad para participar.

Indicaciones para el docente

- Observar a cada niño/a durante la fase inicial (aproximadamente primeros 20 minutos) para evaluar cada criterio.
- Utilizar la rúbrica como guía para registrar evidencias de manera anecdótica o con marcas simples.
- Valorar la participación en función de las capacidades propias del desarrollo a esta edad.
- Usar los resultados para ajustar la metodología y apoyar a los niños que requieren mayor motivación o acompañamiento.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para estudiantes de preescolar (3-5 años) es fundamental que los ejemplos y casos de estudio sean concretos, visuales, interactivos y relacionados con su entorno cotidiano, para facilitar la comprensión y el interés. A continuación, se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio alineados con los objetivos de aprendizaje y la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que promueven la participación activa, el reconocimiento de diversidad y el acceso múltiple a la información.

Sesión 1: Plantas y Animales

- **Ejemplo práctico: Observación y exploración en el jardín o patio:**

- *Actividad:* Llevar a los niños a un espacio natural cercano (jardín, parque o patio del aula) para observar plantas y animales pequeños (como mariposas, hormigas, pájaros).
- *Apoyo DUA:* Uso de lupas para ampliar la observación (representación visual y táctil), fotografías impresas para comparación, y lenguaje simple para describir características.
- *Objetivo:* Reconocer características básicas de plantas (hojas, tallos, flores) y animales (alas, patas, movimientos).

- **Caso de estudio: La historia de una semilla que se convierte en planta**

- *Actividad:* Narrar un cuento corto con imágenes grandes y coloridas sobre una semilla que se planta, crece y da flores o frutos.
- *Apoyo DUA:* Uso de materiales táctiles (semillas reales, tierra), audio del cuento para niños con dificultades auditivas o de atención, y preguntas sencillas para promover la interacción.
- *Objetivo:* Entender el ciclo de vida básico de las plantas y la importancia del cuidado.

Sesión 2: Virus, Bacterias y Hongos

- **Ejemplo práctico: Comparación con objetos cotidianos seguros y visuales**

- *Actividad:* Mostrar imágenes y modelos grandes de bacterias, virus y hongos (formas simples y colores llamativos) y compararlos con objetos conocidos (por ejemplo: bacterias como pequeños frijoles, virus como pelotas pequeñas, hongos como sombrillas).
- *Apoyo DUA:* Uso de videos cortos animados con narración clara, modelos táctiles para exploración y lenguaje sencillo para describir que aunque no se ven a simple vista, existen y pueden influir en la salud.
- *Objetivo:* Reconocer que existen organismos muy pequeños (microorganismos) y aprender a identificar que algunos pueden causar enfermedades mientras otros ayudan.

- **Caso de estudio: La importancia de lavarse las manos**

- *Actividad:* Realizar una demostración práctica con pintura o purpurina para mostrar cómo los gérmenes (representados por la pintura) se trasladan de las manos a los objetos y cómo el lavado adecuado los elimina.
- *Apoyo DUA:* Explicaciones visuales, canciones o rimas para recordar el lavado de manos, instrucciones paso a paso con imágenes, y refuerzo positivo para motivar la práctica.
- *Objetivo:* Comprender la importancia de la higiene para prevenir enfermedades causadas por virus y bacterias.

Consideraciones generales para aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje

- Ofrecer múltiples formas de representación: uso de imágenes, objetos reales, cuentos, videos y materiales táctiles.
- Permitir múltiples medios de acción y expresión: que los niños puedan responder con palabras, dibujos, movimientos o dramatizaciones.
- Proporcionar múltiples medios de compromiso: juegos, canciones, preguntas interactivas y actividades colaborativas para mantener la motivación y atención.

- Asegurar accesibilidad para todos: adaptar el lenguaje, el ritmo y los apoyos según las necesidades de cada niño.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para estudiantes de preescolar (3-5 años), es fundamental que las mecánicas de juego sean simples, visuales, y altamente motivadoras, favoreciendo el aprendizaje a través del juego y la exploración sensorial. A continuación se proponen elementos de gamificación adecuados para las dos sesiones de 1 hora cada una, que refuercen el conocimiento sobre plantas, animales, virus, bacterias y hongos, dentro del marco del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Mecánicas de Juego Propuestas

• Bingo de la Naturaleza

- *Descripción:* Se entregan tableros con imágenes grandes y coloridas de plantas, animales, virus, bacterias y hongos. La docente nombra o muestra una descripción sencilla para que los niños identifiquen y marquen la imagen correspondiente.
- *Objetivo:* Reconocimiento visual y auditivo de los seres vivos y microorganismos.
- *Motivación:* Al completar una línea, los niños reciben una estrella o etiqueta brillante para su tablero.
- *Adaptación UDL:* Usa imágenes llamativas y descripciones orales para apoyar diferentes modalidades sensoriales.

• Caza del Tesoro Sensorial

- *Descripción:* En el aula o espacio exterior, se colocan objetos o tarjetas con texturas, olores o imágenes relacionadas con plantas, animales, hongos, bacterias (representadas con dibujos) y virus (dibujos simples). Los niños deben encontrar y clasificar los objetos según categorías.
- *Objetivo:* Asociar características sensoriales con los diferentes grupos de seres vivos.
- *Motivación:* Los niños ganan “piezas de naturaleza” para armar un mural colectivo.
- *Adaptación UDL:* Involucra diferentes canales sensoriales para favorecer la participación de todos.

• Juego de Roles “Soy un Ser Vivo”

- *Descripción:* Cada niño elige o recibe una tarjeta con un ser vivo (planta, animal, hongo, bacteria o virus) y representa sus movimientos o sonidos. Los demás adivinan de qué ser se trata.
- *Objetivo:* Comprender las características básicas y diferencias entre grupos de seres vivos.
- *Motivación:* Refuerzo positivo con aplausos y medallas de papel para las mejores representaciones.
- *Adaptación UDL:* Permite expresión corporal y comunicación no verbal para distintos estilos de aprendizaje.

• Rompecabezas Gigante de Clasificación

- *Descripción:* En grupo, los niños arman un rompecabezas grande que separa imágenes en plantas, animales, hongos, bacterias y virus, colocando piezas en su categoría correspondiente.

- *Objetivo:* Reforzar la clasificación y características distintivas de cada grupo.
- *Motivación:* Al completar el rompecabezas, se celebra con una canción o baile relacionados con la naturaleza.
- *Adaptación UDL:* Actividad colaborativa que promueve interacción social y aprendizaje kinestésico.

Distribución Temporal Sugerida

Sesión	Actividad Gamificada	Duración Aproximada
1	Bingo de la Naturaleza + Caza del Tesoro Sensorial	30 min + 25 min
2	Juego de Roles “Soy un Ser Vivo” + Rompecabezas Gigante de Clasificación	30 min + 25 min

Estas actividades gamificadas mantienen la atención, promueven la participación activa y permiten abordar los objetivos de aprendizaje de manera lúdica y significativa para niños de preescolar, respetando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para ser rápidas, simples y adecuadas para niños de preescolar (3-5 años), permitiendo al docente monitorear el progreso hacia los objetivos de aprendizaje durante las dos sesiones de una hora cada una.

Sesión 1: Introducción a Plantas, Animales y Hongos

• Observación Guiada con Preguntas Cortas

- Durante la actividad de exploración de imágenes o cuentos, el docente hace preguntas sencillas como:
 - ¿Qué es esto? (señalando una planta, un animal o un hongo)
 - ¿De qué color es?
 - ¿Dónde vive?
- Permite evaluar comprensión básica y reconocimiento.

• Actividad "Clasifica y Colorea"

- Se entrega una hoja con dibujos de plantas, animales y hongos para que los niños los colorean y agrupen (por ejemplo, con círculos de colores).
- El docente observa si los niños logran diferenciar y clasificar los organismos correctamente.

• Mini Rondas de Preguntas Orales

- Al final de la sesión, el docente hace preguntas cortas a cada niño para confirmar el reconocimiento de los grupos.

Sesión 2: Descubriendo Virus y Bacterias y Repaso General

- **Cuento Participativo con Preguntas**

- Durante la narración de un cuento ilustrado sobre virus y bacterias, el docente pausa para hacer preguntas simples:
 - ¿Qué es esto? (mostrando imagen de virus o bacteria)
 - ¿Nos pueden hacer daño?
- Permite valorar comprensión y participación activa.

- **Juego de Movimiento "¿Quién soy?"**

- El docente describe características de un organismo (planta, animal, virus, bacteria u hongo) y los niños imitan su movimiento o sonido.
- Se usa para reforzar la identificación y observar si los niños comprenden diferencias básicas.

- **Ficha de Dibujo Libre**

- Al final, se les pide a los niños dibujar su organismo favorito aprendido durante las sesiones.
- El docente evalúa la relación entre el dibujo y el tema abordado, preguntando al niño qué dibujó y por qué.

Consideraciones para la Evaluación

- Las observaciones deben ser registradas en notas breves o listas de cotejo simples para facilitar la retroalimentación inmediata.
- Se recomienda usar apoyos visuales y lenguaje sencillo durante las preguntas para maximizar la participación.
- Las actividades están diseñadas para adaptarse a las necesidades y ritmos de cada niño, respetando la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, las actividades están diseñadas para que los niños y niñas exploren y comprendan las características básicas de plantas, animales, virus, bacterias y hongos, utilizando múltiples formas de representación, expresión y compromiso, acorde con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Tarea	Instrucciones Claras	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
-------	----------------------	-----------------	-------------------	--------------------

1. Descubrimos y Clasificamos	• Mostrar imágenes grandes y coloridas de plantas, animales, virus, bacterias y hongos. • Invitar a los niños a nombrar cada imagen y decir qué les gusta de ella. • Ayudarlos a agruparlas en categorías simples: "plantas", "animales" y "cosas pequeñas" (virus, bacterias, hongos).	30 minutos	• Clasificación visual en un mural o pizarra con imágenes agrupadas. • Participación activa en la conversación.	Reconocer y nombrar plantas, animales, virus, bacterias y hongos de forma básica.
2. Mi Libro de los Seres Vivos	• Entregar hojas con dibujos de cada grupo (planta, animal, virus, bacteria, hongo). • Los niños colorean y pegan imágenes recortadas (de revistas o impresas) relacionadas con cada grupo. • Con ayuda del docente, dictan una palabra o frase sencilla sobre cada grupo para escribir en la hoja.	30 minutos	• Libro personal con imágenes y palabras sobre cada grupo. • Expresión verbal acompañada de imágenes y colores.	Expresar con ayuda verbal y artística lo que han aprendido sobre los diferentes seres vivos.
3. Juego Sensorial "Tacto y Movimiento"	• Colocar diferentes materiales: hojas, peluches de animales, texturas suaves o rugosas para representar bacterias/hongos (pueden ser telas o esponjas). • Los niños exploran con sus manos y pies, imitando movimientos de plantas (crecer), animales (caminar, volar) y microorganismos (movimiento pequeño o sin movimiento). • El docente narra y motiva a imitar, preguntando qué sienten y qué están haciendo.	20 minutos	• Participación en la exploración táctil y motriz. • Demostración de comprensión a través del movimiento y la expresión corporal.	Reconocer características básicas y diferenciar entre plantas, animales y microorganismos mediante el movimiento y el tacto.

4. Canción y Ronda de los Seres Vivos	• Enseñar una canción sencilla que mencione plantas, animales, virus, bacterias y hongos. • Hacer una ronda donde cada niño imite a uno de los seres vivos mencionados. • El docente guía la repetición y refuerza el vocabulario con gestos y apoyos visuales.	15 minutos	• Participación en la canción y la imitación. • Reconocimiento auditivo y kinestésico de los conceptos.	Fomentar el reconocimiento auditivo y corporal de los diferentes seres vivos.
---------------------------------------	---	------------	--	---

Nota: Las actividades están distribuidas para realizarse en dos sesiones, combinando momentos de exploración, expresión y socialización, procurando flexibilidad y apoyo multisensorial para todos los estudiantes.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Plan de clase: Explorando el maravilloso mundo de plantas, animales, virus, bacterias y hongos

Nivel académico: Preescolar (3-5 años)

Duración: 2 sesiones de 1 hora cada una

Criterio	Excelente (3 puntos)	En progreso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Reconocimiento de organismos Identifica plantas, animales, virus, bacterias y hongos	Reconoce y nombra correctamente al menos 4 tipos de organismos con apoyo visual.	Reconoce y nombra 2-3 tipos de organismos con apoyo visual y verbal.	Tiene dificultad para identificar los organismos, requiere apoyo constante.
Participación en actividades Interacción activa durante las sesiones	Participa con entusiasmo en todas las actividades, responde preguntas y muestra curiosidad.	Participa en la mayoría de las actividades, responde algunas preguntas con ayuda.	Participa de manera limitada o requiere motivación constante para involucrarse.
Comprensión básica de características Comprende diferencias simples entre los organismos (ej. plantas tienen hojas, animales se mueven)	Describe o señala correctamente características básicas de al menos 3 tipos de organismos.	Reconoce características básicas con ayuda del docente o materiales visuales.	No logra identificar diferencias básicas entre los organismos.

Criterio	Excelente (3 puntos)	En progreso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Comunicación y expresión Expresa lo aprendido usando palabras o gestos	Expresa ideas o respuestas claras sobre los organismos usando palabras o dibujos.	Se comunica con palabras o gestos simples, a veces requiere apoyo para expresarse.	Tiene dificultades para expresar lo que aprendió, incluso con apoyo.

Indicaciones para el docente:

- Observar durante las actividades y conversaciones espontáneas.
- Utilizar apoyos visuales y preguntas sencillas para facilitar la identificación y expresión.
- Registrar evidencias mediante notas o fotografías para valorar el avance individual.
- Adaptar apoyos según las necesidades específicas de cada niño, siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Título: "Nuestro mural vivo: Plantas, Animales, Virus, Bacterias y Hongos"

Duración: 20 minutos (al final de la segunda sesión)

Objetivo de la actividad: Consolidar los conceptos básicos sobre plantas, animales, virus, bacterias y hongos aprendidos durante las sesiones, promoviendo la participación activa y la expresión creativa, además de verificar la comprensión mediante la asociación visual y verbal.

Descripción de la actividad:

- **Materiales:** Cartulina grande o papel kraft, imágenes recortadas o dibujos simples de plantas, animales, virus, bacterias y hongos (pueden ser dibujos impresos o hechos por los niños), pegamento, crayones o marcadores, etiquetas con palabras simples (ej. "planta", "animal", "virus", "bacteria", "hongo").
- **Procedimiento:**
 - El docente coloca la cartulina en una pared o mesa visible para todos.
 - Se invita a los niños a recordar juntos qué han aprendido sobre cada grupo (plantas, animales, virus, bacterias y hongos), haciendo preguntas sencillas y guiadas.
 - Los niños seleccionan imágenes/dibujos y las pegan en la cartulina, agrupándolas según corresponda.
 - Con apoyo del docente, etiquetan cada grupo con la palabra correspondiente, reforzando la asociación palabra-imagen.
 - Cada niño o grupo pequeño explica con sus propias palabras (o con ayuda del docente) qué es lo que colocaron y por qué pertenece a ese grupo.

Cómo se alinea con los objetivos y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- **Representación múltiple:** Uso de imágenes, palabras y expresiones orales para apoyar la comprensión.
- **Acción y expresión:** Los niños participan activamente manipulando materiales, hablando y colaborando.
- **Compromiso:** La actividad es lúdica y social, favoreciendo la motivación y el interés.
- **Verificación del aprendizaje:** La explicación de cada niño permite al docente identificar si los conceptos clave han sido comprendidos.

Esta actividad es sencilla, visual y participativa, adecuada para la edad preescolar, y permite integrar y consolidar los aprendizajes a través de la experiencia colectiva.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender sobre las plantas, los animales, los virus, las bacterias o los hongos?
- ¿Puedes contarme una cosa que aprendiste sobre cómo viven las plantas o los animales?
- ¿Cómo sabes que los virus y las bacterias son muy pequeños? ¿Puedes imaginar cómo son?
- ¿Qué cosas crees que necesitan las plantas para crecer?
- ¿Recuerdas qué diferencias hay entre los animales y las plantas?
- ¿Qué harías si quieres cuidar a un animal o una planta?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Dibuja y Cuenta:** Invitar a los niños a dibujar su planta, animal o microorganismo favorito que aprendieron. Luego, individualmente o en pequeños grupos, los niños explican su dibujo y por qué les gusta.
- **El Juego de las Preguntas:** En círculo, el docente hace preguntas sencillas sobre los temas vistos y los niños responden, reforzando lo aprendido y expresando sus ideas.
- **Historias Compartidas:** Pedir a los niños que cuenten una pequeña historia o algo que recuerden sobre las plantas, animales, virus, bacterias o hongos y cómo se relacionan con ellos o el ambiente.
- **Clasificación de Imágenes:** Mostrar imágenes de plantas, animales, virus, bacterias y hongos para que los niños las clasifiquen en grupos, hablando sobre las características que recuerdan.
- **Cuenta qué aprendiste:** Cada niño comparte con el grupo algo nuevo que aprendió y cómo se siente al respecto (por ejemplo, feliz, curioso, sorprendido).

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para estudiantes de preescolar (3-5 años), la retroalimentación debe ser sencilla, positiva, específica y motivadora, reforzando los aprendizajes sobre plantas, animales, virus, bacterias y hongos, y fomentando la curiosidad y el respeto por el medio ambiente. Estas estrategias están diseñadas para aplicarse al final de cada sesión de 1 hora, alineadas con la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), considerando diferentes formas de comunicación y expresión.

- **Retroalimentación con lenguaje positivo y reconocimiento visual:**

- Al final de cada sesión, el docente comenta de forma clara y sencilla lo que cada niño aprendió, usando frases como: "*¡Muy bien! Hoy descubriste que las plantas necesitan agua para crecer.*" o "*Me encantó cómo observaste el animalito y dijiste su nombre.*"
- Se puede usar un cartel con caritas felices o stickers para que el niño seleccione cómo se siente respecto a lo aprendido, reforzando la autoexpresión.

- **Retroalimentación a través de preguntas guiadas:**

- El docente formula preguntas sencillas y abiertas para que los niños expresen lo que entendieron, por ejemplo: "*¿Qué plantas viste hoy? ¿Qué te gustó de ellas?*" o "*¿Recuerdas qué hace el sol para las plantas?*"
- Esta estrategia permite que el docente identifique logros y dificultades y refuerce con ejemplos concretos.

- **Retroalimentación con actividades lúdicas de cierre:**

- Realizar un breve juego de imitación donde los niños representan movimientos de animales o plantas (como "crecer como un árbol" o "caminar como un animal"), y el docente felicita con comentarios específicos: "*¡Qué bien imitaste cómo crecen las plantas!*"
- Esto favorece la conexión emocional y el refuerzo de conceptos.

- **Retroalimentación individual y en grupo con apoyo visual:**

- Usar imágenes o tarjetas con dibujos de plantas, animales, virus, bacterias y hongos para que los niños identifiquen y relacionen lo aprendido.
- El docente da retroalimentación individual destacando logros: "*Muy bien, reconociste que los hongos crecen en lugares húmedos.*"
- En grupo, se puede hacer un mural o collage con las imágenes para reforzar el aprendizaje colectivo y el trabajo en equipo.

- **Retroalimentación afectiva y motivadora:**

- El docente utiliza frases que motivan a seguir aprendiendo y cuidando el medio ambiente: "*¡Qué bueno que aprendiste sobre los animalitos! Ahora podemos ayudar a cuidarlos.*"
- Se refuerza la idea de que cada niño es capaz de aprender y aportar con sus descubrimientos.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales

Criterio	Nivel 3 - Logro Alto	Nivel 2 - Logro Medio	Nivel 1 - Logro Bajo
----------	----------------------	-----------------------	----------------------

Reconocimiento de organismos (plantas, animales, virus, bacterias, hongos)	Identifica correctamente la mayoría de los organismos presentados usando imágenes o ejemplos concretos.	Reconoce algunos organismos con ayuda del docente o con pistas.	Tiene dificultad para identificar los organismos, incluso con apoyo.
Comprensión básica de características (diferenciar plantas, animales y microbios)	Describe características simples y claras de cada grupo con lenguaje apropiado para su edad.	Reconoce algunas características, pero con confusión o conceptos incompletos.	No logra expresar diferencias entre los grupos, incluso con apoyo.
Participación en actividades y exploración	Muestra interés y participa activamente en las actividades propuestas, haciendo preguntas y observaciones.	Participa con apoyo y seguimiento, respondiendo a preguntas del docente.	Muestra poco interés o dificultad para involucrarse en las actividades.
Comunicación y expresión de ideas sobre los organismos	Utiliza palabras simples y gestos para comunicar sus ideas sobre plantas, animales y microorganismos.	Se comunica con palabras o gestos, pero con dificultad para expresar ideas completas.	No se comunica o lo hace de forma muy limitada, sin relación clara con el tema.
Trabajo en equipo y respeto por los compañeros	Colabora con sus compañeros, comparte materiales y respeta turnos durante las actividades.	Participa en grupo con recordatorios o apoyo del docente para compartir y esperar turnos.	Tiene dificultades para compartir o respetar a los demás durante las actividades.

Nota para docentes: Esta rúbrica está diseñada para observar el desarrollo de habilidades y conocimientos en niños pequeños, privilegiando la participación, la expresión y la comprensión básica dentro de un ambiente de apoyo y exploración.