

Descubriendo la historia de Jesús con nuestros amiguitos

Ética y Valores | Educación Religiosa | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) conozcan y vivan las historias fundamentales de la religión cristiana, tales como el nacimiento de Jesús, la visita de los tres reyes magos, el bautismo de Jesús, el amor de Jesús hacia los niños, el angelito de la guarda, la importancia de la casa de Dios, el rol del sacerdote y que la Biblia es la palabra de Dios. A través de actividades lúdicas y juegos, los estudiantes descubrirán estas historias con alegría y sentido, conectándolas con su vida diaria y su entorno familiar y espiritual. La metodología de gamificación hará que se sientan motivados y participativos, acumulando puntos, ganando insignias y superando retos que los impulsarán a aprender de manera activa y significativa. Así, el aprendizaje no sólo será divertido sino también relevante, fomentando valores como el amor, la fe, el respeto y la comunidad.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y contar con sus propias palabras historias básicas sobre Jesús y la religión cristiana.
- Participar activamente en juegos y actividades que refuercen los valores de amor, respeto y fe.
- Identificar símbolos y personajes importantes como el ángel de la guarda, los reyes magos y el sacerdote.
- Demostrar interés y cuidado por la casa de Dios y la Biblia como guía de vida.

Recursos Necesarios

- Libro ilustrado con imágenes grandes y coloridas sobre las historias de Jesús y la Biblia (1 por grupo o por aula).
- Figuras o muñecos de los personajes: Jesús bebé, los tres reyes magos, sacerdote, ángel, niños (1 set por cada grupo de 4 niños).
- Cartulinas y marcadores para crear insignias y puntos (para gamificación).
- Reproductor de música y canciones infantiles relacionadas con Navidad y Jesús.
- Pizarra pequeña o rotafolio para anotar puntos y explicar reglas del juego.
- Tarjetas con imágenes de símbolos religiosos para juego de memoria (1 juego por grupo).
- Espacio amplio para moverse y realizar dramatizaciones.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de canciones infantiles religiosas o de Navidad.
- Experiencia previa participando en juegos grupales y escuchando cuentos.
- Habilidad para seguir instrucciones sencillas y participar en actividades grupales.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: “Hoy vamos a conocer y jugar con las historias maravillosas de Jesús y sus amigos especiales. Vamos a divertirnos mientras aprendemos cosas bonitas que nos enseñan a ser buenos y amables.”

Activación de conocimientos previos

Docente: Muestra una imagen grande y colorida del nacimiento de Jesús y pregunta: “¿Quiénes ven en esta imagen? ¿Qué creen que está pasando aquí?”

Estudiantes: Observan la imagen y responden con ayuda del docente, compartiendo lo que conocen o sienten.

Motivación y enganche

Docente: “¿Sabían que hoy vamos a ganar puntos y premios por aprender y contar estas historias? ¡Serán nuestros superhéroes de la fe!” Luego canta una canción corta relacionada con Jesús bebé para animar el ambiente.

Contextualización

Docente: “Así como en casa ustedes celebran con su familia, en estas historias aprendemos sobre el amor y la alegría que Jesús nos trae. Vamos a jugar y aprender juntos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Utiliza un libro ilustrado para contar brevemente, con lenguaje sencillo y apoyado en imágenes, las historias: el nacimiento de Jesús, los tres reyes magos, el bautismo, Jesús ama a los niños, el ángel de la guarda, la casa de Dios, el sacerdote y la Biblia.

Introduce la gamificación explicando que cada vez que participen bien en las actividades, ganarán puntos y podrán obtener insignias de “Amigo de Jesús”, “Cuidador del Ángel”, “Explorador de la Biblia”, entre otros.

Actividad 1: “El cuento con muñecos”

- **Objetivo:** Reconocer y contar historias básicas sobre Jesús.
- **Instrucciones:** El docente reparte muñecos a grupos pequeños (3-4 niños) y les pide representar con sus muñecos la historia del nacimiento y los reyes magos. Los niños inventan y narran con ayuda del docente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Narración y dramatización con muñecos.

- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Guiar preguntas como “¿Quién es este muñeco?”, “¿Qué hace aquí?”, estimular la participación y otorgar puntos por esfuerzo y creatividad.

Actividad 2: “Juego de memoria de símbolos”

- **Objetivo:** Identificar símbolos y personajes importantes.
- **Instrucciones:** En grupos, los niños juegan a emparejar tarjetas con imágenes relacionadas (estrella, Biblia, ángel, sacerdote, niños, casa de Dios). Cada vez que emparejan bien, ganan puntos para su equipo.
- **Organización:** Pequeños grupos de 4 niños.
- **Producto:** Parejas de tarjetas emparejadas correctamente.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol del docente:** Observar la atención, hacer preguntas tipo “¿Qué es esto?”, “¿Dónde vimos esto en la historia?”, motivar y premiar con insignias.

Actividad 3: “La carrera de valores”

- **Objetivo:** Participar activamente y demostrar comprensión de valores.
- **Instrucciones:** Se arma una carrera en el aula o patio con estaciones temáticas (amor, respeto, fe). En cada estación, los niños realizan una acción (abrazar a un muñeco, decir una palabra amable, repetir una frase sobre la Biblia). Al completar reciben una insignia.
- **Organización:** Grupos pequeños rotativos.
- **Producto:** Insignias ganadas y participación en acciones de valores.
- **Tiempo:** 13 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, hacer preguntas como “¿Cómo muestra Jesús amor?”, “¿Por qué cuidamos la casa de Dios?”, reforzar respuestas y entregar insignias.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: ofrecen ayudar a compañeros en la dramatización o en el juego de memoria, reforzando su liderazgo y comprensión.
- Para estudiantes que requieren apoyo: se les presta atención especial con ayuda de un asistente o el docente, simplificando instrucciones y utilizando más imágenes y gestos para facilitar la comprensión.

Transiciones

Docente: “Muy bien amigos, ahora que jugamos con los muñecos, vamos a poner a prueba nuestra memoria con un juego de tarjetas. Después, nos moveremos para aprender los valores que Jesús nos enseñó.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: En grupo grande, realiza un “Mapa de las historias” con un rotafolio donde los niños colocan dibujos o pegan imágenes que representan cada historia aprendida y dicen lo que más les gustó.

Reflexión metacognitiva

Docente pregunta:

- “¿Qué historia te gustó más y por qué?”
- “¿Cómo podemos mostrar amor como Jesús en casa o en la escuela?”
- “¿Qué nos enseñó el ángel de la guarda?”

Retroalimentación

Docente: Felicita a cada niño por su participación, destaca los puntos y las insignias ganadas, y refuerza los valores aprendidos con palabras positivas y abrazos.

Transferencia

Docente: “Recuerden que en casa y en la escuela podemos ser como Jesús y sus amigos, cuidándonos y queriéndonos mucho. La próxima vez aprenderemos más historias y juegos divertidos.”

Tarea o reto

Docente: Invita a los niños a contar alguna historia aprendida a su familia y a dibujar a su personaje favorito para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (observación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación de participación, entrega de puntos e insignias) y sumativa en el cierre (mapa colectivo y reflexión oral).

Criterios de evaluación:

- Reconoce y narra con apoyo historias básicas sobre Jesús (Objetivo 1).
- Participa activamente en actividades y juegos (Objetivo 2).
- Identifica símbolos y personajes religiosos (Objetivo 3).
- Demuestra interés y respeta los valores y símbolos presentados (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar participación e identificación de personajes, registro anecdótico de narraciones y dramatizaciones, y revisión del mapa colectivo de cierre.

Evidencias de aprendizaje: Narraciones y dramatizaciones con muñecos, tarjetas emparejadas en juego de memoria, participación en carrera de valores, aportes en el mapa de historias y respuestas durante la reflexión.