

¡Descubriendo Seres Vivos y No Vivos Jugando!

Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y comprendan las diferencias entre los seres vivos y los seres no vivos a través de actividades lúdicas y dinámicas. Mediante la metodología de gamificación, los estudiantes aprenderán a identificar y clasificar objetos y seres de su entorno, lo que fomenta la observación, la curiosidad y el pensamiento crítico desde una edad temprana.

El tema es relevante porque ayuda a los niños a entender el mundo que los rodea, reconociendo qué cosas crecen, se mueven y necesitan cuidados (seres vivos) y cuáles no cambian ni sienten (seres no vivos). Además, al relacionar el aprendizaje con su vida cotidiana, los niños desarrollan un sentido de responsabilidad y amor por la naturaleza y su ambiente.

Este plan se divide en dos sesiones de una hora cada una, donde a través de juegos, canciones, retos y recompensas, los pequeños se mantienen motivados y comprometidos, logrando así un aprendizaje significativo y divertido.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar características básicas que distinguen a los seres vivos de los seres no vivos.
- Clasificar objetos y seres en dos grupos: vivos y no vivos, con apoyo visual y manipulativo.
- Participar activamente en juegos y actividades grupales que refuercen la comprensión del tema.
- Expresar oralmente ejemplos de seres vivos y no vivos que conocen en su entorno.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustradas de seres vivos (animales, plantas) y no vivos (rocas, juguetes, agua).
- Pelotas o insignias para otorgar puntos durante las actividades (al menos 20).
- Pizarra blanca o rotafolio con plumones de colores.
- Reproductor de música y canción educativa sobre seres vivos y no vivos (archivo mp3).
- Hojas blancas y crayones o lápices de colores para dibujo libre.
- Contenedores o cajas para clasificación (dos tipos, uno para vivos y otro para no vivos).
- Imágenes grandes para mural colectivo (ser vivo y no vivo).
- Dispositivo digital para mostrar imágenes o videos cortos (tableta, laptop).

Requisitos Previos

- Habilidad básica para escuchar y seguir instrucciones simples.

- Conocimiento previo de objetos comunes en el entorno inmediato.
- Experiencias previas con actividades grupales y juegos sencillos.
- Familiaridad básica con palabras y conceptos simples relacionados con animales, plantas y objetos.

Actividades

Sesión 1: Explorando y Conociendo Seres Vivos y No Vivos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir qué cosas están vivas y cuáles no, para conocer mejor nuestro mundo y jugar aprendiendo.”

Estudiantes: Escuchan con atención y participan con entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes grandes de animales, plantas, rocas y juguetes. Pregunta: “¿Quién sabe qué es esto? ¿Se mueve o crece? ¿Por qué creen que sí o no?”

Estudiantes: Responden con sus ideas y observaciones, señalando las imágenes.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato divertido: “¿Sabían que las plantas pueden crecer sin moverse? ¿Y que los juguetes no pueden crecer ni comer?”

Luego invita a cantar juntos una canción corta sobre seres vivos y no vivos, acompañando con movimientos.

Estudiantes: Participan cantando y moviéndose.

Contextualización:

Docente: Explica: “En nuestro patio y casa hay muchas cosas vivas, como los perritos y las flores, y cosas no vivas, como las piedras y los juguetes. Hoy vamos a jugar a encontrar y separar esas cosas.”

Estudiantes: Asienten y muestran interés por la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el juego “El gran clasificador” donde cada niño será un explorador que recolecta tarjetas para clasificar en “vivos” o “no vivos”. Se explica que ganarán puntos e insignias por cada clasificación correcta.

Actividad 1: “Clasifica y gana”

- **Objetivo:** Identificar y clasificar seres vivos y no vivos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye tarjetas al azar entre los niños.
 - Pide que, uno por uno, expliquen qué tienen y si es vivo o no vivo, y coloquen la tarjeta en el contenedor correspondiente.
 - Otorga puntos y una pequeña insignia por clasificaciones correctas.
- **Organización:** Individual con apoyo grupal.
- **Producto:** Clasificación física de tarjetas en dos cajas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa, corrige suavemente con preguntas guía (“¿Por qué crees que esto está vivo?”), refuerza aciertos con elogios y puntos.

Actividad 2: “Dibuja tu ser vivo favorito”

- **Objetivo:** Expresar ejemplos de seres vivos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Invita a los niños a dibujar un ser vivo que les guste mucho.
 - Pide que compartan con el grupo qué dibujaron y por qué es un ser vivo.
- **Organización:** Individual y plenaria para compartir.
- **Producto:** Dibujo y explicación oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Anima, pregunta sobre características del ser vivo dibujado y refuerza la idea de vida.

Actividad 3: “Caza de seres vivos y no vivos”

- **Objetivo:** Reforzar la identificación en el entorno real.
- **Instrucciones:**
 - Con ayuda del docente, los niños salen al patio o espacio seguro para encontrar objetos vivos y no vivos.
 - Por cada hallazgo, comentan si es vivo o no y por qué.
- **Organización:** Grupos pequeños de 3-4 niños.
- **Producto:** Lista verbal y reconocimiento de objetos reales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Guía, pregunta y motiva la observación detallada.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: pueden ayudar a compañeros o crear una pequeña historia sobre un ser vivo.
- Para quienes necesitan más apoyo: se les asigna acompañamiento individual y se usan tarjetas con imágenes más claras o reales.

Transición:

Docente: “Muy bien, ahora que sabemos cómo son los seres vivos y no vivos, mañana seguiremos jugando y aprendiendo más sobre ellos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada niño decir una cosa que aprendió hoy sobre seres vivos o no vivos y escribe dos palabras clave en la pizarra: “vivo” y “no vivo”.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es un ser vivo?
- ¿Puedes decir un ejemplo de algo que no está vivo?
- ¿Te gustó jugar a clasificar? ¿Por qué?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por sus participaciones, refuerza los aciertos y ofrece ánimos para seguir aprendiendo.

Transferencia:

Docente: “Mañana, seguiremos explorando y jugando con más cosas vivas y no vivas para ser grandes exploradores.”

Tarea o reto:

Docente: Invita a los niños a observar en casa algo vivo y algo no vivo y contar a la clase lo que vieron en la próxima sesión.

Sesión 2: Jugando y Aprendiendo Más sobre Seres Vivos y No Vivos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar para recordar y aprender aún más sobre los seres vivos y no vivos.”

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Recuerdan qué es un ser vivo? ¿Qué cosas vivas y no vivas vieron en casa?”

Estudiantes: Responden y comparten sus observaciones.

Motivación y enganche:

Docente: Propone un reto: “Vamos a jugar a la carrera de clasificación. ¿Quién podrá ayudar más rápido a separar seres vivos y no vivos?”

Estudiantes: Muestran entusiasmo para el reto.

Contextualización:

Docente: Explica que el conocimiento ayuda a cuidar mejor nuestro entorno y que hoy usarán todo lo aprendido para ganar puntos y premios.

Estudiantes: Asienten y se disponen a jugar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que esta sesión es un gran juego de equipos con niveles y recompensas, donde cada equipo clasificará objetos y discutirá por qué son vivos o no.

Actividad 1: “Carrera de clasificación por equipos”

- **Objetivo:** Reforzar la clasificación colaborativa y argumentación simple.
- **Instrucciones:**
 - Divide a los niños en 2-3 equipos.
 - Coloca en un centro común las tarjetas mezcladas.
 - Por turnos, cada niño toma una tarjeta, dice si es vivo o no, y la lleva a la caja correcta.
 - El equipo que más clasifique correctamente en 15 minutos gana puntos y una insignia colectiva.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Clasificación grupal y discusión oral.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa, pregunta “¿Por qué piensan que es vivo/no vivo?”, apoya a quienes dudan, y reconoce esfuerzos.

Actividad 2: “Cuento interactivo: El viaje de una semilla y una piedra”

- **Objetivo:** Comprender características de seres vivos y no vivos mediante narrativa.
- **Instrucciones:**
 - Lee un cuento corto usando imágenes, donde una semilla (ser vivo) y una piedra (no vivo) viajan y cuentan sus diferencias.
 - Pide a los niños que imiten con gestos y sonidos lo que hace la semilla y la piedra.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y comprensión oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Lee con expresión, anima a participar, hace preguntas guiadas.

Actividad 3: “Mural colaborativo: Seres vivos y no vivos”

- **Objetivo:** Consolidar la clasificación visual y grupal.
- **Instrucciones:**
 - En un mural grande, pega imágenes y dibujos que los niños aportan o hacen para representar seres vivos a un lado y no vivos al otro.
 - Invita a cada niño a colocar y explicar su aportación.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Mural con clasificación visual.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, pregunta y refuerza conceptos.

Diferenciación:

- Niños adelantados ayudan a compañeros explicando conceptos o haciendo dibujos extras.
- Niños que requieren apoyo reciben guía individual y tarjetas con imágenes muy claras y simples.

Transición:

Docente: “Ahora, vamos a recordar todo lo que aprendimos con un juego para cerrar nuestra aventura.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un “Ticket de salida” donde cada niño dice una palabra que recuerde sobre seres vivos o no vivos y la dice en voz alta para repetir juntos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo sabes que algo está vivo?
- ¿Qué cosa no viva te gustó conocer?
- ¿Qué juego te gustó más y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, corrige suavemente ideas erróneas y entrega insignias y puntos como reconocimiento.

Transferencia:

Docente: Invita a los niños a seguir observando su casa y patio para descubrir más seres vivos y no vivos.

Tarea o reto:

Docente: Proponer que con ayuda de sus familias, lleven un objeto vivo y uno no vivo para compartir en la próxima clase o cuenten una historia familiar relacionada.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante ambas sesiones, con elementos diagnósticos en la activación inicial y sumativos en las actividades de cierre.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente características básicas de seres vivos y no vivos (relacionado con objetivo 1).
- Clasifica objetos y seres en los grupos adecuados con apoyo visual y manipulativo (objetivo 2).
- Participa activamente en juegos y actividades grupales (objetivo 3).
- Expresa oralmente ejemplos de seres vivos y no vivos (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades de clasificación y participación.
- Rúbrica simple para evaluar la expresión oral en las actividades de dibujo y cuento.
- Portafolio con dibujos y producto del mural colaborativo.
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas clasificadas correctamente y participación en el juego de clasificación.
- Dibujo individual y explicación oral de seres vivos.
- Participación activa en la caza y en las actividades grupales.
- Mural colectivo bien organizado con aportaciones de los niños.