

Explorando Nuestro Entorno: Juegos para Entender el Uso del Suelo y las Poblaciones Urbanas y Rurales

Ciencias Sociales | Geografía | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan las diferencias entre los espacios urbanos y rurales, cómo se concentra la población en cada uno y las actividades que se realizan, como la agricultura y el comercio. A través de dinámicas y juegos motivadores, los niños aprenderán a observar y comparar estos espacios, identificar los impactos en el medio ambiente y pensar en formas responsables y sostenibles para usar el suelo donde viven. El tema es relevante porque conecta con el lugar donde ellos viven, juegan y estudian, y les permite valorar la importancia de cuidar su entorno para un futuro mejor. Además, al integrar elementos de juego, se potencia la motivación y el interés, logrando que el aprendizaje sea activo, divertido y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Comparar las características del espacio urbano y rural, identificando diferencias en la concentración poblacional.
- Analizar las principales actividades agropecuarias y comerciales que se desarrollan en medios urbanos y rurales.
- Evaluar el impacto medioambiental que genera el uso del suelo en ambos espacios.
- Proponer formas sostenibles y responsables de uso del suelo para cuidar el medio ambiente.

Recursos Necesarios

- Cartulinas grandes (4 unidades)
- Marcadores de colores (varios, al menos 10)
- Imágenes impresas de espacios urbanos y rurales (20 imágenes)
- Tarjetas con nombres de actividades: agropecuarias, comerciales, industriales (30 tarjetas)
- Computadora con proyector y acceso a video corto educativo (duración 3 minutos)
- Hojas blancas para dibujo y escritura (1 por estudiante)
- Insignias adhesivas para premiar participación (al menos 20)
- Ficha de "Mapa mental" impresa para síntesis
- Reloj o cronómetro

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de su comunidad y entorno cercano.

- Habilidad para expresar ideas oralmente y dibujar.
- Experiencia previa en actividades grupales y colaborativas.
- Reconocimiento de algunos lugares comunes en la ciudad o campo (parque, mercado, granja).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica a los estudiantes que hoy explorarán lugares donde viven o han visitado: la ciudad y el campo, aprenderán qué actividades se hacen allí y cómo podemos cuidar nuestro entorno.

Activación de conocimientos previos

Docente: Muestra dos imágenes grandes, una de un espacio urbano (una ciudad con edificios y calles) y otra de un espacio rural (campo con animales y cultivos). Pregunta:

- ¿Quién ha estado en un lugar así? ¿Qué recuerdan de esos lugares?
- ¿Qué cosas diferentes ven en estas dos imágenes?

Estudiantes: Responden y comparten sus experiencias, describen lo que ven en las imágenes.

Motivación y enganche

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que en las ciudades viven muchas personas juntas, pero en el campo hay más espacios para sembrar y cuidar animales? Hoy vamos a ser exploradores para descubrir por qué y cómo sucede esto, y también cómo podemos hacer para que nuestro planeta esté feliz.”

Contextualización

Docente: Relaciona el tema con la vida diaria: “Piensen en su barrio o en la casa de sus abuelos en el campo, ¿qué actividades ven? ¿Qué tipo de casas hay? ¿Dónde creen que hay más personas juntas?”

Estudiantes: Responden y expresan sus ideas con ejemplos cercanos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación del contenido

Docente: Explica que explorarán características del medio urbano y rural mediante juegos y actividades donde ganarán puntos e insignias. Presenta un video corto (3 minutos) que muestra escenas de ciudades y campos destacando las actividades y el medioambiente.

Actividad 1: “Juego de las Tarjetas Mágicas”

- **Objetivo:** Comparar características del espacio urbano y rural y reconocer actividades.
- **Instrucciones:**
 - Divide a los estudiantes en grupos de 4.
 - Entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas con imágenes y nombres de actividades (agropecuarias, comerciales, industriales).
 - Los grupos clasifican las tarjetas en dos cartulinas grandes: “Medio Urbano” y “Medio Rural”.
 - Luego, cada grupo explica por qué colocó cada actividad en ese lugar.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartulinas con actividades clasificadas y explicación oral.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Observa, guía con preguntas como: “¿Por qué creen que esta actividad es más común en el campo?”, “¿Qué impacto creen que tiene esta actividad en el ambiente?”

Transición

Docente: Felicita el trabajo y conecta con la siguiente actividad: “Ahora que sabemos qué actividades se hacen en cada lugar, vamos a descubrir juntos qué pasa con el suelo y la gente que vive ahí.”

Actividad 2: “Mapa Vivo del Uso del Suelo”

- **Objetivo:** Analizar la concentración poblacional y el impacto ambiental.
- **Instrucciones:**
 - En el piso, con cinta adhesiva, se delimita un mapa grande dividido en zonas urbanas y rurales (dibujado previamente).
 - Cada estudiante recibe una figura (persona, árbol, granja, edificio) para colocar en el mapa según corresponda.
 - Se cuenta cuántas personas hay en cada zona y se discute la densidad.
 - Se señala dónde hay más árboles y campos abiertos, y dónde hay más edificios y calles.
- **Organización:** Individual y grupal para discusión
- **Producto:** Mapa vivo con elementos colocados y reflexión grupal.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, hace preguntas como: “¿Dónde hay más personas? ¿Qué puede pasar si hay muchas personas en un lugar pequeño?”, “¿Cómo podemos cuidar los árboles y espacios abiertos?”

Transición

Docente: Introduce la última actividad: “Finalmente, vamos a crear ideas para cuidar nuestro suelo y nuestro ambiente en la ciudad y el campo.”

Actividad 3: “Propuestas Sostenibles”

- **Objetivo:** Proponer formas sostenibles de uso del suelo.
- **Instrucciones:**
 - En grupos pequeños (3 estudiantes), los niños piensan y dibujan en una hoja una idea para cuidar el suelo y el ambiente en un espacio urbano o rural.
 - Luego, cada grupo presenta su dibujo y explica su propuesta.
- **Organización:** Grupos de 3
- **Producto:** Dibujo y explicación oral de propuestas sostenibles.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Anima, pregunta: “¿Cómo ayuda tu idea a que el suelo y el medio ambiente estén sanos?”, “¿Quién puede hacer esto en casa o en la escuela?”

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a crear un cartel con un mensaje para cuidar el suelo, usando dibujos y palabras.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajan con un compañero tutor o el docente, usando imágenes para expresar su propuesta y participando verbalmente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis

Docente: Entrega una ficha con un mapa mental simple donde los estudiantes escriben o dibujan en 3 burbujas las ideas principales aprendidas: características del medio urbano, del rural y formas para cuidar el suelo.

Estudiantes: Completan el mapa mental individualmente o con apoyo.

Reflexión metacognitiva

Docente: Hace estas preguntas en voz alta para que los estudiantes respondan individualmente o en voz baja:

- ¿Qué aprendí hoy sobre las diferencias entre la ciudad y el campo?
- ¿Cómo afecta la concentración de personas al medio ambiente?
- ¿Qué puedo hacer yo para cuidar el suelo donde vivo?

Retroalimentación

Docente: Escucha las respuestas, refuerza las ideas correctas y motiva a seguir cuidando el entorno. Entrega insignias adhesivas por la participación y el esfuerzo.

Transferencia

Docente: Invita a los estudiantes a observar su entorno durante la semana y contar qué actividades ven y cómo se usa el suelo en su barrio o casa de campo para compartir en la próxima clase.

Tarea o reto

Docente: Propone un reto: “En casa o en el parque, observa un espacio y piensa qué podrías hacer para ayudar a cuidarlo. Puedes dibujarlo o contarle a tu familia.”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Durante la activación de conocimientos previos en la fase de inicio (conversación sobre imágenes).
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo, observando la participación, clasificación de actividades y propuestas sostenibles.
- **Sumativa:** En la fase de cierre, mediante el mapa mental y respuestas a preguntas de reflexión.

Criterios de evaluación:

- Identifica y compara características del medio urbano y rural (Actividad 1 y mapa mental).
- Reconoce y clasifica actividades agropecuarias, comerciales e industriales según el espacio (Actividad 1).
- Analiza la concentración poblacional y el impacto ambiental (Actividad 2 y reflexión).
- Propone ideas sostenibles para el uso del suelo (Actividad 3 y presentación final).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y clasificación correcta en actividades grupales.
- Rúbrica sencilla para evaluar claridad y creatividad en propuestas sostenibles.
- Observación directa durante discusiones y respuestas orales.
- Revisión del mapa mental para verificar comprensión global.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con actividades clasificadas correctamente.
- Mapa vivo con ubicación adecuada de elementos y reflexión grupal.
- Dibujo y explicación de propuestas sostenibles.
- Mapa mental completo con ideas clave.
- Respuestas orales en actividades y reflexiones.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez te has preguntado por qué algunas personas viven en ciudades con muchos edificios y otras en lugares donde hay muchos campos y animales? Hoy vamos a descubrir juntos cómo es el lugar donde vivimos y cómo usamos el suelo, ese pedacito de tierra donde construimos casas, plantamos alimentos o cuidamos la naturaleza. Por ejemplo, en tu barrio o pueblo, seguro has visto diferentes tipos de lugares: calles con tiendas y casas juntas, o quizás casas rodeadas de árboles y animales.

Actualmente, muchas personas viven en las ciudades porque allí hay trabajos, escuelas, y tiendas, pero eso también puede causar problemas como la falta de espacios verdes o contaminación. En cambio, en las zonas rurales, donde hay más campo, se cultivan alimentos y se crían animales, pero a veces hay menos escuelas o hospitales cerca.

Hoy, vamos a jugar y aprender sobre estos lugares para entender por qué la gente vive en diferentes partes y cómo podemos cuidar mejor nuestro entorno para que sea un lugar saludable y feliz para todos. ¡Vamos a explorar y divertirnos mientras descubrimos cómo podemos ser amigos de la tierra donde vivimos!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Descubriendo Mi Entorno"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes identifiquen y compartan lo que saben sobre los espacios urbanos y rurales, enfocándose en las personas que viven allí, las actividades que realizan y cómo usan el suelo, preparando el terreno para comparar y analizar estas características durante la sesión.

- **Materiales:**

- Cartulinas o pizarras pequeñas (una por cada dos estudiantes)
- Marcadores o crayones

- **Desarrollo:**

1. **Inicio (2 minutos):** El docente inicia con una pregunta abierta para toda la clase: "*¿Quién sabe qué lugares llamamos urbanos y cuáles rurales? ¿Qué cosas podemos encontrar en cada uno?*" Los niños responden brevemente, motivando la participación.
2. **Trabajo en parejas (4 minutos):** Los estudiantes se organizan en parejas y reciben una cartulina y marcadores. Cada pareja debe dibujar o escribir dos cosas que creen que hay en un lugar urbano y dos en un lugar rural (por ejemplo: edificios, granjas, personas, animales, tiendas, campos).
3. **Socialización rápida (2 minutos):** Algunas parejas comparten sus dibujos o ideas con la clase. El docente enfatiza las respuestas relacionadas con la concentración de personas, las actividades económicas (agropecuarias, comerciales) y la relación con el uso del suelo.

- **Conexión con el objetivo:** Esta actividad permite que los estudiantes expresen sus ideas previas sobre las diferencias entre espacios urbanos y rurales, enfocándose en aspectos demográficos y usos del suelo, sentando las bases para la comparación y la reflexión sobre sostenibilidad que se abordarán durante la clase.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para Gamificar el Aprendizaje sobre Uso del Suelo y Dinámicas Poblacionales

Para estudiantes de primaria (6-11 años), es fundamental usar ejemplos cercanos a su realidad y que les permitan interactuar a través del juego para comprender conceptos como la concentración demográfica, actividades productivas y el impacto ambiental en los espacios urbanos y rurales. A continuación, se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio diseñados para una sesión de 2 horas que promueven la comparación y el análisis crítico, alineados con la metodología de gamificación.

Ejemplo 1: "Construyamos Nuestra Ciudad y Nuestro Pueblo"

- **Descripción:** Dividir a los estudiantes en dos equipos: uno representará una ciudad (espacio urbano) y otro un pueblo (espacio rural). Cada equipo recibe materiales (cartulina, fichas, imágenes recortadas) para construir un mapa o maqueta simple de su espacio, incluyendo viviendas, comercios, zonas agrícolas, parques y áreas naturales.
- **Objetivo:** Identificar y comparar la concentración de población, tipos de actividades económicas (comerciales, agropecuarias) y espacios verdes en ambos entornos.
- **Dinámica gamificada:** Se otorgan puntos por cada elemento colocado correctamente según las características típicas del espacio urbano o rural (por ejemplo, más comercios en la ciudad, más campos agrícolas en el pueblo). También se ganan puntos por proponer ideas para cuidar el medio ambiente en sus mapas (como plantar árboles o reciclar).
- **Conexión con objetivos:** Los estudiantes visualizan y comparan características reales, fomentando la reflexión sobre el uso sostenible del suelo.

Ejemplo 2: "La Carrera de la Sostenibilidad"

- **Descripción:** Juego de tablero adaptado donde los estudiantes avanzan casillas respondiendo preguntas o proponiendo soluciones sobre la concentración poblacional y actividades en espacios urbanos y rurales.
- **Preguntas/Tareas:**
 - ¿Qué actividades agropecuarias se realizan en el campo?
 - ¿Por qué en la ciudad hay más comercios?
 - Propón una forma de cuidar los parques de la ciudad.
 - ¿Qué puede pasar si usamos mucho el suelo para construir?
- **Objetivo:** Reforzar el conocimiento sobre uso del suelo, concentración poblacional y cuidado ambiental en espacios urbanos y rurales.
- **Dinámica gamificada:** Los estudiantes compiten en equipos para llegar primero a la meta, ganando puntos adicionales si sus respuestas incluyen ideas sostenibles.

Ejemplo 3: "Historias del Barrio y de la Granja"

- **Descripción:** Narración interactiva donde se presentan dos personajes: Ana que vive en una ciudad y Pedro que vive en un pueblo rural. A través de sus historias, los estudiantes descubren cómo es la vida en cada lugar, qué actividades hacen, cómo se relacionan con el medio ambiente y cómo afecta la concentración de personas.
- **Actividad:** En grupos, los alumnos crean un cómic o cartel contando una situación donde Ana y Pedro enfrentan un problema ambiental (por ejemplo, contaminación, deforestación) y proponen una solución para usar mejor el suelo.
- **Dinámica gamificada:** Se otorgan medallas digitales o stickers a los grupos por creatividad, uso correcto de conceptos y propuestas sostenibles.
- **Conexión con objetivos:** Facilita la empatía y comprensión crítica de las diferencias y similitudes entre espacios urbanos y rurales, enfocándose en la sostenibilidad.

Ejemplo 4: "Mapa Vivo de la Comunidad"

- **Descripción:** Salida o visualización en clase de un mapa de la comunidad local donde se señalan zonas urbanas y rurales cercanas, identificando viviendas, comercios, campos de cultivo y áreas naturales.
- **Actividad:** Los estudiantes, en equipos, asignan etiquetas con iconos para representar diferentes usos del suelo y luego discuten cuántas personas viven en cada zona y qué impacto puede tener cada actividad.
- **Dinámica gamificada:** Los equipos reciben puntos por identificar correctamente las zonas y por sugerir acciones para que la comunidad cuide el medio ambiente y use el suelo de forma sostenible.
- **Conexión con objetivos:** Vincula el aprendizaje con el entorno real de los estudiantes, promoviendo un sentido de responsabilidad y cuidado.

Recomendaciones para Implementar Estos Ejemplos en 2 Horas

- Iniciar con una breve explicación y presentación del objetivo (10 minutos).
- Realizar una actividad principal (ejemplo 1 o 2) combinada con una dinámica de gamificación (60 minutos).
- Incluir una actividad creativa complementaria (ejemplo 3 o 4) con entrega de recompensas simbólicas (40 minutos).
- Concluir con una reflexión grupal guiada donde los estudiantes compartan lo aprendido y propongan ideas para un uso sostenible del suelo (10 minutos).

Estos ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para que los estudiantes de primaria comprendan y comparen las características del espacio urbano y rural, analicen la concentración poblacional y las actividades económicas, y se motiven a pensar en formas sostenibles de uso del suelo, todo ello mediante la ludificación de contenidos.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para mantener la atención y motivación de estudiantes de primaria (6-11 años) durante la sesión de 2 horas, se proponen las siguientes mecánicas, dinámicas y elementos de gamificación alineados con los objetivos de aprendizaje y el contenido de Uso del Suelo y Dinámicas Poblacionales:

• **1. Misión: “Exploradores del Entorno”**

Los estudiantes asumen el rol de pequeños exploradores que deben descubrir y comparar características del espacio urbano y rural para completar su misión.

• **2. Sistema de Puntos y Recompensas Visuales**

Cada actividad o mini-juego completado con éxito otorga puntos de explorador (por ejemplo, “Puntos Tierra”). Los puntos se acumulan y al alcanzar ciertos niveles, se desbloquean “Insignias Verdes” que representan conocimientos o habilidades nuevas (ej. “Insignia del Agricultor Urbano”, “Insignia del Guardián del Bosque”). Esto motiva a los niños a participar activamente sin perder foco.

• **3. Juego de Roles por Equipos: “Urbanos vs Rurales”**

Los estudiantes se dividen en dos equipos que representan espacios urbanos y rurales. Cada equipo recibe cartas con características, actividades (agropecuarias, comerciales) e impactos ambientales para organizar y defender su estilo de vida. Al final, deben colaborar para proponer formas sostenibles de uso del suelo.

• **4. Tablero Interactivo de Conquista del Suelo**

Se presenta un tablero grande (puede ser un mural o pizarra) dividido en zonas urbanas y rurales. Durante la sesión, los equipos colocan fichas o stickers en las áreas para representar actividades (cultivo, comercio, viviendas), concentración poblacional y áreas verdes. Esto visualiza cómo se usa el suelo y genera discusión sobre impactos.

• **5. Mini-Desafíos Temporizados**

Se plantea un desafío rápido (5-7 minutos) donde grupos deben identificar en imágenes o mapas simples dónde corresponde la actividad: urbana o rural. Esto dinamiza la sesión y refuerza la comprensión sin cansar a los estudiantes.

• **6. Diario de Explorador**

Cada niño tiene una libreta o hoja donde registra dibujos o frases cortas sobre lo que aprendió, las diferencias entre espacios y sus ideas para uso sostenible del suelo. Se les invita a compartir voluntariamente para ganar puntos extra.

• **7. Retroalimentación Positiva y Refuerzo en Equipo**

Al finalizar cada actividad, el docente otorga retroalimentación positiva resaltando los logros y aprendizajes. Se fomenta el apoyo entre compañeros para fortalecer la colaboración.

Resumen en Tabla de Mecánicas y Objetivos

Mecánica de Juego	Descripción	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
Misión “Exploradores del Entorno”	Rol activo de explorador para descubrir características urbanas y rurales	Comparar características del espacio urbano y rural
Sistema de Puntos e Insignias	Recompensas visuales por logros en actividades	Motivar la participación y reforzar el aprendizaje

Mecánica de Juego	Descripción	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
Juego de Roles “Urbanos vs Rurales”	Equipos defienden características y actividades de cada entorno	Analizar concentración demográfica y actividades características
Tablero Interactivo	Visualización de uso del suelo con fichas y stickers	Comprender el impacto medioambiental y uso sostenible del suelo
Mini-Desafíos Temporizados	Identificación rápida de actividades urbanas o rurales	Refuerzo de diferencias entre espacios
Diario de Explorador	Registro personal de aprendizajes y propuestas	Promover reflexión y propuestas sostenibles
Retroalimentación Positiva	Reforzamiento en equipo y elogios al esfuerzo	Fomentar colaboración y autoestima

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Las siguientes herramientas están diseñadas para ser rápidas, dinámicas y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), facilitando al docente monitorear el progreso hacia los objetivos de aprendizaje durante la sesión de 2 horas.

• Mini cuestionario de elección múltiple (10 minutos)

Al inicio y a mitad de la sesión, se aplican 3-4 preguntas simples para identificar el nivel de comprensión sobre características del espacio urbano y rural y concentración poblacional. Ejemplo:

- ¿Dónde hay más casas juntas, en la ciudad o en el campo?
- ¿Qué actividad se hace más en el campo, agricultura o compras en tiendas?
- ¿Qué significa que haya mucha gente en un lugar?

Permite al docente ajustar el ritmo y enfoque de las actividades.

• Juego de clasificación rápida (15 minutos)

Usando tarjetas con imágenes o palabras (ejemplo: granja, supermercado, parque, tractor, edificio alto, río, fábrica), los estudiantes deben clasificar en grupos "Urbano" o "Rural".

Mientras trabajan, el docente observa y formula preguntas para promover el razonamiento y detectar confusiones.

• Mapa participativo en grupo (20 minutos)

En grupos pequeños, los estudiantes dibujan o pegan imágenes en un mapa dividido en zonas urbanas y rurales, señalando dónde se concentran más personas y qué actividades se realizan.

El docente circula, preguntando sobre sus elecciones para evaluar comprensión y promover reflexión sobre impacto medioambiental.

• Ronda de propuestas sostenibles (10 minutos)

Al final de la sesión, cada estudiante menciona una idea para cuidar el uso del suelo en su comunidad (ejemplo: plantar árboles, separar basura, usar menos agua).

Esta actividad rápida evalúa su capacidad para aplicar el aprendizaje en propuestas concretas y sostenibles.

- **Ficha de autoevaluación visual (5 minutos)**

Se entrega una ficha sencilla con caritas felices, neutras y tristes para que los estudiantes indiquen cómo se sienten respecto a lo aprendido (entendí mucho, algo, poco).

Ayuda al docente a obtener feedback inmediato sobre la claridad de la sesión.

Cierre - Reflexionar

Preguntas para la Reflexión Metacognitiva

- ¿Cómo puedes explicar con tus propias palabras la diferencia entre un lugar urbano y uno rural?
- ¿Qué actividades recuerdas que hacen las personas en el campo y en la ciudad?
- ¿Por qué crees que hay más personas viviendo en las ciudades que en el campo?
- ¿Qué cosas del medio ambiente pueden cambiar cuando muchas personas viven en un mismo lugar?
- ¿Qué ideas tienes para cuidar el suelo y el agua en la ciudad y en el campo?
- ¿Cómo te sentiste al aprender jugando sobre lugares donde vivimos y trabajamos?
- ¿Qué aprendiste hoy que te gustaría compartir con tu familia o amigos?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Juego de Preguntas y Respuestas en Equipos:** Divide la clase en pequeños grupos y hazles preguntas sobre lo aprendido (usando las preguntas anteriores). Cada respuesta correcta les da puntos para un premio simbólico, reforzando la comprensión y el trabajo en equipo.
- **Mi Cartel del Cuidado del Suelo:** Cada estudiante dibuja un cartel que muestre una forma de usar el suelo de manera sostenible en la ciudad o en el campo. Luego, comparten sus ideas con la clase para reflexionar juntos.
- **Diario de Aprendizaje:** Pide a los estudiantes que escriban o dibujen en su cuaderno qué les gustó del juego y qué aprendieron sobre las diferencias entre urbano y rural, y cómo cuidar el ambiente.
- **Rueda de Opiniones:** En círculo, cada estudiante dice en voz alta una cosa nueva que aprendió y una pregunta que todavía tenga sobre el tema. Esto ayuda a que reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para finalizar la sesión de 2 horas, se recomienda emplear estrategias de retroalimentación que sean positivas, claras y motivadoras, adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Estas estrategias permitirán que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido, reconozcan sus logros y comprendan cómo pueden mejorar en relación con los objetivos de aprendizaje.

- **1. Ronda de “Lo que aprendí hoy”**

- *Descripción:* Cada estudiante comparte una o dos cosas que aprendió sobre el espacio urbano y rural, la concentración poblacional o el uso sostenible del suelo.
- *Retroalimentación docente:* Reforzar los aportes con comentarios positivos y aclarar dudas brevemente, resaltando cómo su aprendizaje se relaciona con el objetivo de comparar características y proponer soluciones sostenibles.
- *Ejemplo:* “Muy bien, María, entendiste que en las zonas rurales hay menos personas y más actividades agrícolas, eso es importante para cuidar el suelo.”

- **2. “Estrellas y deseos”**

- *Descripción:* Los estudiantes identifican algo que hicieron bien durante las actividades (estrella) y algo que podrían mejorar o aprender más (deseo).
- *Retroalimentación docente:* Validar las estrellas con ejemplos específicos y motivar los deseos con sugerencias concretas para seguir aprendiendo o practicando.
- *Ejemplo:* “¡Tu idea sobre cómo cuidar el suelo fue muy clara! Para el deseo, te animo a observar más los mapas en casa para conocer mejor las ciudades y el campo.”

- **3. Juego de preguntas rápidas “Verdadero o falso”**

- *Descripción:* El docente formula afirmaciones sobre el uso del suelo y las poblaciones urbanas y rurales; los estudiantes responden si son verdaderas o falsas.
- *Retroalimentación docente:* Explicar brevemente cada respuesta para reforzar conceptos y corregir ideas erróneas de manera amable y sencilla.
- *Ejemplo:* “Falso, en las zonas urbanas la concentración de personas es mayor que en las rurales, eso ayuda a entender cómo se usa el suelo.”

- **4. Muro de ideas sostenibles**

- *Descripción:* Los estudiantes escriben o dibujan una forma en que pueden ayudar a usar el suelo de manera sostenible en su entorno.
- *Retroalimentación docente:* Leer en voz alta algunas ideas, felicitando la creatividad y relacionándolas con lo aprendido durante la sesión.
- *Ejemplo:* “¡Qué buena idea es plantar árboles para cuidar el suelo! Esto demuestra que estás pensando en formas sostenibles de vivir.”

- **5. Autoevaluación Guiada con Smiley Faces**

- *Descripción:* Los estudiantes eligen una carita feliz, neutral o triste para indicar cómo se sienten respecto a su aprendizaje sobre el tema.
- *Retroalimentación docente:* Invitar a quienes eligen neutral o triste a expresar qué les gustaría mejorar y ofrecer apoyo, mientras se celebra el esfuerzo de todos.

- *Ejemplo:* “Veo que algunos están con carita neutral, ¿qué podemos hacer para que se sientan más seguros con lo que aprendieron? Podemos practicar más juntos.”

Estas estrategias, además de ser efectivas para reforzar el aprendizaje, promueven la participación activa y el pensamiento crítico en los niños, alineándose con el enfoque de gamificación del plan de clase.