

El Sabio Rey Salomón: Descubriendo Sabiduría y Justicia

Ética y Valores | Educación Religiosa | Gamificación

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de tercer grado explorarán la vida y la sabiduría del Rey Salomón, una figura emblemática en la historia religiosa. A través de actividades lúdicas y participativas basadas en la metodología de gamificación, los niños aprenderán sobre la importancia de la justicia, la toma de decisiones acertadas y la sabiduría en la vida cotidiana. Este aprendizaje es relevante porque les ayuda a comprender valores éticos fundamentales que pueden aplicar en su entorno escolar y familiar, como ser justos, escuchar con atención y pensar antes de actuar.

Además, conocerán una historia fascinante que involucra un reto de sabiduría, estimulando su pensamiento crítico y creatividad. La conexión con su vida diaria se hace evidente al reflexionar sobre cómo tomar decisiones justas y responsables puede mejorar sus relaciones con amigos y familiares. Así, esta sesión contribuye a formar personas con valores sólidos desde una edad temprana, promoviendo un ambiente de respeto y convivencia positiva.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características principales del Rey Salomón y su importancia en la tradición religiosa.
- Analizar el valor de la sabiduría y la justicia a través de la historia del juicio de Salomón.
- Aplicar principios de justicia y sabiduría en situaciones cotidianas mediante juegos y reflexiones.
- Crear un resumen ilustrado que represente una enseñanza aprendida de la historia del Rey Salomón.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con ilustraciones y frases clave sobre el Rey Salomón (20 tarjetas).
- Proyector o computadora para mostrar imágenes y videos cortos (1 unidad).
- Pizarra blanca y plumones de colores.
- Hojas blancas, colores, crayones o lápices de colores para dibujo.
- Insignias de papel para premiar participación y logros (varias unidades).
- Carteles con preguntas para el juego de roles (preparados previamente).
- Reproductor de audio para música de fondo suave (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre personajes históricos o bíblicos (por ejemplo, saber quién fue un rey).
- Capacidad para escuchar una historia corta y responder preguntas simples.
- Habilidad para trabajar en equipo y respetar turnos en actividades grupales.

- Experiencia previa en actividades de dibujo y expresión oral básica.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer a un rey muy sabio llamado Salomón, que nos enseñará cómo usar la sabiduría para ser justos y buenos en nuestras decisiones. Esto es importante para que podamos ser mejores amigos, compañeros y personas."

Estudiantes: Escuchan con atención, mostrando interés en el tema.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una imagen grande del Rey Salomón y pregunta: "¿Alguien sabe qué es un rey? ¿Qué creen que hace un rey?"

Estudiantes: Responden con sus ideas y comentarios.

Motivación y enganche:

Docente: "Les contaré un dato curioso: El Rey Salomón era tan sabio que podía resolver problemas que otras personas no podían. ¿Quieren descubrir cómo lo hacía?"

Estudiantes: Expresan entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

Docente: "Hoy, con juegos y retos, vamos a ponernos en los zapatos del Rey Salomón para aprender a ser sabios y justos en nuestras decisiones diarias, como cuando hay un problema entre amigos o en casa."

Estudiantes: Se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Narra la historia del juicio del Rey Salomón con apoyo de imágenes proyectadas, explicando con un lenguaje sencillo y claro cómo Salomón usó su sabiduría para resolver un problema difícil entre dos mujeres.

Estudiantes: Escuchan, observan las imágenes y hacen preguntas.

Actividad 1: "El Juego del Juicio Sabio"

- **Objetivo:** Analizar el valor de la sabiduría y la justicia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega a cada grupo una tarjeta con un problema sencillo (por ejemplo, dos niños que quieren jugar con el mismo juguete).
 - Explica que deben pensar cómo resolverían el problema de forma justa, usando la sabiduría como el Rey Salomón.
 - Cada grupo prepara una pequeña dramatización o explicación de su solución.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación grupal breve.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas como "¿Cómo saben que su solución es justa? ¿Qué haría el Rey Salomón?"

Actividad 2: "La Carrera de Sabiduría"

- **Objetivo:** Identificar características del Rey Salomón y aplicar valores en la vida diaria.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza un circuito de preguntas rápidas relacionadas con la historia del Rey Salomón (por ejemplo: ¿Qué valor usó Salomón para decidir? ¿Qué significa ser justo?).
 - Por turnos, los estudiantes avanzan por el circuito respondiendo preguntas. Por cada respuesta correcta ganan puntos e insignias.
- **Organización:** Individual con participación en plenaria.
- **Producto:** Registro de puntos y recompensas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Formula preguntas, alienta y refuerza respuestas correctas, entrega insignias.

Actividad 3: "Mi Enseñanza Sabia"

- **Objetivo:** Crear un resumen ilustrado sobre una enseñanza del Rey Salomón.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a cada estudiante que dibuje y escriba una frase corta que muestre lo que aprendieron de la sabiduría y justicia del Rey Salomón.
 - Invita a compartir sus dibujos y frases con la clase.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Dibujo y frase ilustrativa.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con ideas, motiva a expresarse y ofrece retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecerles el reto de inventar otro problema justo para que sus compañeros resuelvan.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar en parejas con guía más directa del docente y usar dibujos para expresar ideas.

Transiciones:

Al terminar cada actividad, el docente conecta con la siguiente resaltando qué aprendieron y cómo lo usarán en la siguiente tarea, manteniendo la motivación y coherencia del tema.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a los estudiantes a formar un círculo y realizar un "Ticket de salida": cada niño dice en voz alta una palabra o frase que recuerde de la historia del Rey Salomón y la justicia.

Estudiantes: Participan diciendo sus palabras o frases.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre el Rey Salomón?
- ¿Cómo puedo usar la sabiduría para resolver problemas en mi vida?
- ¿Por qué es importante ser justo con los demás?

Docente: Escucha las respuestas, clarifica dudas y refuerza las ideas clave.

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su participación, entrega insignias simbólicas y comenta ejemplos específicos de buen trabajo y participación durante la sesión.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que la próxima vez que tengan que decidir algo difícil pueden pensar como el Rey Salomón y usar la sabiduría para ser justos y buenos con todos."

Tarea o reto:

Docente: Proponer que en casa, con la ayuda de un familiar, cuenten la historia del Rey Salomón y expliquen por qué la justicia es importante. Pueden traer un dibujo o contar cómo aplicaron la sabiduría en su casa o escuela.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre mediante la reflexión y productos creados.

- **Criterio 1:** Identifica correctamente características del Rey Salomón y su historia (objetivo 1).
- **Criterio 2:** Analiza y explica el valor de la sabiduría y la justicia en el contexto del juicio de Salomón (objetivo 2).
- **Criterio 3:** Aplica principios de justicia y sabiduría en actividades de resolución de problemas (objetivo 3).
- **Criterio 4:** Crea un resumen ilustrado que refleje una enseñanza aprendida (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar participación y comprensión durante actividades grupales, revisión de dibujos y frases individuales, observación directa y autoevaluación oral durante la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje: Presentaciones grupales del juego de juicio, respuestas en la carrera de sabiduría, dibujos y frases creadas, y las respuestas orales en la reflexión del ticket de salida.