

# Descubriendo qué comen los animales: carnívoros, herbívoros y omnívoros

*Ciencias Naturales | Biología | Aprendizaje Basado en Proyectos*

## Descripción

En este plan de clase, los niños y niñas de preescolar explorarán de manera divertida y sencilla cómo se alimentan diferentes animales. Aprenderán a reconocer qué animales comen carne, cuáles comen plantas y cuáles comen de todo un poco. Esta experiencia es importante porque les ayuda a entender mejor el mundo natural que los rodea y a desarrollar habilidades para observar, clasificar y comparar, usando ejemplos cercanos a su vida diaria, como mascotas o animales del parque. Además, a través de actividades colaborativas y lúdicas, los pequeños construirán su propio conocimiento sobre las diferencias entre carnívoros, herbívoros y omnívoros, promoviendo la curiosidad y el trabajo en equipo. Este aprendizaje les permitirá apreciar la diversidad de los animales y cómo cada uno cumple una función especial en la naturaleza.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar animales carnívoros, herbívoros y omnívoros usando imágenes y sonidos.
- Asociar los tipos de alimentación con los animales observados, relacionando comida con animal.
- Clasificar animales en grupos según su alimentación mediante actividades de agrupación física.
- Desarrollar habilidades de observación, comparación y trabajo colaborativo en un proyecto sencillo.

## Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes grandes y coloridas de animales (ejemplos: león, vaca, oso, conejo, perro, elefante) - 15 tarjetas
- Tarjetas con imágenes de alimentos (carne, hojas/planta, mezcla de ambos) - 15 tarjetas
- Cartulina grande para mural de clasificación
- Rotuladores o plumones de colores
- Adhesivos o cinta para pegar tarjetas
- Libro ilustrado infantil sobre animales y su alimentación (opcional para lectura inicial)
- Reproductor de música o audio para canción relacionada con animales y alimentación
- Espacio amplio para que los niños puedan moverse y agruparse

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de animales comunes (nombrar algunos animales familiares)

- Habilidades motrices básicas para manipular tarjetas y pegar en mural
- Capacidad para escuchar y seguir instrucciones cortas
- Experiencias previas participando en actividades grupales y juegos sencillos

## Actividades

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

#### Propósito de la sesión

**Docente:** "Hoy vamos a descubrir qué comen nuestros amigos los animales. ¿Les gusta la carne, las plantas o las dos cosas? Vamos a aprender jugando y con un proyecto muy divertido."

**Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran curiosidad.

#### Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Muestra una tarjeta con un perro y pregunta: "¿Quién sabe qué come este animal?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras o señas si saben o intentan adivinar.
- **Docente:** Muestra varias tarjetas más (vaca, león, conejo) y pregunta: "¿Quién sabe qué comen estos animales?"
- **Estudiantes:** Participan señalando o diciendo palabras reconocidas.

#### Motivación y enganche

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que algunos animales sólo comen plantas, otros sólo carne, y otros comen de todo? Vamos a descubrir cuáles son cuáles con una canción divertida."
- **Docente:** Pone una canción infantil relacionada con animales y alimentación para cantar y moverse.
- **Estudiantes:** Cantan, bailan y se emocionan por la actividad.

#### Contextualización

**Docente:** "Así como ustedes comen frutas, verduras o carne, los animales también tienen sus comidas favoritas. Vamos a ver quién come qué para conocer mejor a nuestros amigos del mundo animal."

**Estudiantes:** Escuchan y se preparan para aprender más.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 40 minutos

#### Presentación del contenido

**Docente:** Presenta las tarjetas con imágenes de animales y alimentos, explicando con lenguaje simple:

- "Los carnívoros comen carne, como el león."

- "Los herbívoros comen plantas, como la vaca."
- "Los omnívoros comen de todo, como el oso."

**Estudiantes:** Observan las imágenes y escuchan atentamente.

### **Actividad 1: "Emparejemos la comida con el animal"**

- **Objetivo:** Asociar tipos de alimentación con animales.
- **Instrucciones:**
  - El docente reparte tarjetas de animales y de alimentos a pequeños grupos (3-4 niños).
  - Los niños observan sus tarjetas y buscan emparejar el alimento correcto con cada animal.
  - Luego, cada grupo muestra sus pares al resto y explica (con ayuda del docente) por qué eligieron esa combinación.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Conjunto de parejas de tarjetas animal-alimento.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Guía preguntando "¿Por qué crees que este animal come esto?", ayuda a clarificar ideas y motiva la participación.

### **Transición**

**Docente:** "Muy bien, ahora que sabemos qué comen, vamos a organizar a los animales en grupos según su comida."

### **Actividad 2: "Clasificamos a los animales"**

- **Objetivo:** Clasificar animales en carnívoros, herbívoros y omnívoros.
- **Instrucciones:**
  - El docente coloca tres grandes espacios en el mural o pared con etiquetas: "Carnívoros", "Herbívoros", "Omnívoros".
  - Los niños, en grupos, van colocando las tarjetas de animales en el grupo que creen correcto, con ayuda del docente si es necesario.
  - Discuten brevemente por qué colocan cada animal en ese grupo, con preguntas guía del docente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños, con participación individual al colocar tarjetas.
- **Producto:** Mural con animales clasificados por alimentación.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, pregunta "¿Por qué este animal va aquí?", ofrece apoyo a quienes dudan y fomenta el diálogo respetuoso.

### **Actividad 3: "Juego de roles: ¿Qué como yo?"**

- **Objetivo:** Reforzar comprensión asociando animales con su alimentación mediante dramatización.

- **Instrucciones:**

- El docente asigna a cada niño un animal (puede usar tarjetas con imagen pegadas en su camiseta).
- Los niños imitan al animal y muestran con gestos o sonidos qué comen (por ejemplo, hacer como si comen carne, plantas o ambos).
- Los compañeros adivinan qué tipo de alimentación tiene el animal representado.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Participación y dramatización grupal.

- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol docente:** Facilita, motiva y corrige suavemente, reforzando el vocabulario clave.

## Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecer tarjetas adicionales para que creen sus propias combinaciones o que dibujen un animal y su comida favorita.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar en parejas con apoyo del docente o un asistente, usar gestos y repetir vocabulario clave para facilitar la comprensión.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 10 minutos

## Síntesis

**Docente:** Invita a los niños a sentarse en círculo frente al mural y juntos repasan los grupos de animales creados.

Realizan un resumen con preguntas sencillas: "¿Quién recuerda qué comen los carnívoros? ¿Y los herbívoros? ¿Y los omnívoros?"

## Reflexión metacognitiva

- **Docente pregunta:**

- "¿Qué tipo de comida le gusta a nuestro amigo el león?"
- "¿Qué comía la vaca en las tarjetas?"
- "¿Quién comió un poquito de todo en nuestro juego?"

- **Estudiantes:** Responden con palabras, gestos o señalando tarjetas.

## Retroalimentación

**Docente:** Elogia los esfuerzos y aciertos de los niños, refuerza positivamente sus respuestas y corrige suavemente errores con explicaciones sencillas y ejemplos visuales.

## Transferencia

**Docente:** Explica que pueden seguir observando animales en casa, en la calle o en cuentos, y pensar qué comen para contarlo en la próxima clase o en casa con sus familias.

### Tarea o reto

**Docente:** Propone que en casa dibujen o cuenten sobre un animal que conozcan y qué come, para compartirlo con el grupo en la próxima ocasión.

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** Diagnóstica al inicio para conocer conocimientos previos, formativa durante las actividades para guiar el aprendizaje, y sumativa en el cierre con preguntas y observación del mural.

- **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente al menos un animal carnívoro, herbívoro y omnívoro (objetivo 1).
- Relaciona adecuadamente alimentos con animales en actividad de emparejamiento (objetivo 2).
- Clasifica animales en los grupos correctos con apoyo mínimo (objetivo 3).
- Muestra participación activa y colaboración en actividades grupales (objetivo 4).

- **Instrumentos sugeridos:** Observación directa con lista de cotejo durante actividades, revisión del mural de clasificación, y preguntas orales en el cierre.

- **Evidencias de aprendizaje:**

- Parejas de tarjetas animal-alimento correctamente emparejadas.
- Mural con animales clasificados en carnívoros, herbívoros y omnívoros.
- Respuestas orales en actividad de cierre y participación en dramatización.