**PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN**.

**Nombre profesor en formación: Fernanda Jerez - José Villanueva**

**Fecha:23/10/15               Curso del centro de práctica     : Primer Ciclo                     Tiempo: 25 a 30 min**

**Asignatura                                   : Ciencias naturales**

**Objetivo de Aprendizaje de la clase (dado por la profesora): Conocer conceptos claves del ecosistema y conocer sobre la adaptación de los seres vivos.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **OBJETIVO**  (¿Qué espero lograr con la actividad?) | **ACTIVIDAD**  (¿Qué se hace para lograr el objetivo?) | **RECURSOS**  (¿Con qué  se desarrolla la actividad?) | **EVALUACIÓN** |
| Aplicar conocimientos sobre la adaptación de los seres vivos y el ecosistema en primer ciclo mediante un juego de mesa. Reforzar el respeto entre compañeros. | -     Realizar preguntas  previamente a los estudiantes para repasar los conocimientos antes vistos.  Luego se ejecutará la actividad que consiste en un juego de mesa  para 1ero y 2do básico, y otro para 3ro y 4to básico, donde cada casilla del tablero del juego tendrá una pregunta, una actividad o una caja de pandora. Esto se podrá resolver con el conocimiento a priori de los estudiantes. Para terminar el juego deberán ir contestando de manera correcta y así ir avanzando según lo que indique el dado, luego de 2 vueltas el que llegue primero gana.  -     Para finalizar se hará una meta cognición a viva voz para repasar lo aprendido en el juego con preguntas como: ¿Qué les costó más? ¿Qué les costó menos? ¿Qué harán para mejorar ese aprendizaje? ¿Tuvieron problemas para aplicar sus conocimientos? | Juegos de mesa hecho por nosotros.  -Cartón piedra, cartulina, cinta adhesiva, plumón, dibujos de flora, fauna y ambientes, papel, fichas del juego (previamente preparadas por nosotros o por ellos con plasticina), lápiz pasta, tarjetas con preguntas, actividades o factores sorpresa, dados. | -Participa en la actividad.  -Logra aplicar los contenidos en un juego práctico respondiendo a más de 11 preguntas y realizando más de 8 actividades correctamente.  -Se mantienen ordenados durante el juego.  -Respeta el turno de sus compañeros. -Apoya a los compañeros que no saben la respuesta en su totalidad, aportando información adecuada para complementar la respuesta. |

Para comenzar se conversara sobre lo aprendido anteriormente mediante las siguientes preguntas que se irán respondiendo enseguida:

1ero y 2do:  
-¿Qué es adaptación?  
-¿La adaptación depende del habitad?  
-¿El pez puede sobrevivir en tierra? Sí o no, fundamenta  
-¿Cuáles son las características de los animales terrestres?  
-¿Cuáles son los características de los animales acuáticos?  
-¿Cuáles son los características de los animales aéreos?

3ero y 4to:  
-¿Qué es ser abiótico?

-¿Qué es ser biótico?

-¿Qué es un ecosistema?

-¿Qué es un individuo?

-¿Qué es la población?

-¿Qué es la comunidad?

Luego se da paso a realizar la actividad como tal.

Reglas  
- De manera individual todos comenzarán en la partida con su ficha.  
- Se tirarán al “cachipun” para ver el orden de la jugada.   
- Tirarán el dado para ver cuánto avanzan.  
- Al caer en una casilla deberán sacar una tarjeta según indique la casilla: Tarjetas de preguntas, tarjetas de actividades o tarjetas de caja de pandora.

- Si no saben la respuesta no pasará nada para no frustrarlos y solo hacerlos retroceder.  
- Si responden de manera correcta, dan alguna idea o se acercan a la respuesta podrán avanzar según indique el dado, apoyándolos nosotros o sus compañeros a completarla correctamente la respuesta.  
-Cuando den 2 vueltas y lleguen a la partida acabará el juego ganando el que lo logre primero.

Preguntas 1ero y 2do:

-¿Qué animales pueden sobrevivir en el mar? (nombra tres)

-Nombra 1 animal  que no haya sido dicho que pueda nadar en el mar, pero que no viva siempre en el.

-¿Qué tiene que tener un animal para poder desplazarse y respirar en el agua?

-Pulpo, estrella de mar, ballena ¿En dónde los podemos encontrar?

-El mono puede nadar largos kilómetros por el mar sin ningún problema ¿verdadero o falso?

-Las branquias ayudan a los peces a nadar en el agua ¿verdadero o falso?

-Los hombres que pueden vivir en el agua se llaman sirenas ¿verdaderas o falsas?

-¿Quién es más rápido en la tierra el conejo o el delfín? ¿Por qué?

-Nombra dos animales terrestres que puedan desplazarse a gran velocidad por la tierra.

-Nombra un ave que pueda volar.

-Una carrera entre un oso perezoso  y un guepardo, la gana el oso. ¿Verdadero o Falso?

-¿Qué animales se pueden encontrar en una granja?

-Nombra dos animales que puedan volar.

-¿Qué les permite a las aves poder volar?

-El avestruz puede volar. ¿Verdadero o falso?

-Los hombres que pueden volar por los aires se llaman ángeles. ¿Verdadero o falso?

-¿Qué mamífero puede volar?

-¿A qué se parece la cola de  algunos monos que les permite trepar bien los arboles?

-El elefante y la jirafa son grandes trepadores. ¿Verdadero o falso?

-¿Por qué el mono puede trepar árboles y el elefante no?

Actividades 1ero y 2do:

Dibuja un animal acuático que no haya sido dibujado.

Dibuja la adaptación que debiera tener el humano (así como el pez) para poder respirar en el agua.

Dibuja un pez con sus respectivas partes que lo componen

Dibuja el hábitat de un lobo marino.  
Dibuja un animal terrestre doméstico.

Dibuja el animal terrestre más grande  del mundo.

Dibuja un ave que no pueda volar.

Dibujar un  animal terrestre salvaje.

Dibuja lo que no tienes los peces, pero si los animales terrestres que los ayuda a desplazarse.

Dibuja el hábitat del conejo y la liebre.  
Dibuja dos animales que puedan volar.

Dibuja lo que tienen las aves que les permite volar.

Dibuja un paisaje donde se vean aves volando.

Dibuja un animal que pueda adaptarse a lo acuático y terrestre  
Dibuja un animal que se adapte a lo aéreo y terrestre.

Caja de pandora 1ero y 2do:  
-Retrocede 4 puestos  
-Retrocede 2 puestos  
-Actúa como un animal volador  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Actúa como un animal terrestre

Preguntas 3ero y 4to:

-¿Qué es ser abiótico?

-¿Qué es ser biótico?

-¿Qué es un ecosistema?

-¿Qué es un individuo?

-¿Qué es la población?

-¿Qué es la comunidad?

-Reconoce que sería la imagen (abiótico)

-Reconoce que sería la imagen (biótico)  
-Reconoce que sería la imagen (ecosistema)  
-Reconoce que sería la imagen (individuo)  
-Reconoce que sería la imagen (población)  
-Reconoce que sería la imagen (comunidad)  
-Un árbol se puede considerar un ecosistema por sí solo. ¿Verdadero o falso?

-Un ave ¿puede ser un ecosistema? (sí o no)

-Un grupo de pingüinos es una comunidad. (Verdadero o falso)

-Si en Chile solo existiera un huemul en la zona austral. ¿Se puede considerar una población?  
-¿El aire es biótico o abiótico?

-¿El perro es biótico o abiótico?  
-¿Un celular es biótico o abiótico?

Actividad:   
-Dibuja un elemento abiótico que se encuentre en tu casa

-Dibuja un elemento abiótico que se encuentre en un parque

-Dibujo un elemento biótico que exista por dónde vives

-Dibuja un elemento biótico que haya en una granja

-Dibuja un elemento biótico que haya en zoológico

-Dibuja la comunidad de un bosque

-Dibuja la comunidad de una granja

-Dibuja una Población de aves

-Dibuja una población de insectos

-Dibuja tu animal favorito

-Dibuja un animal con el cuello largo   
-Dibuja un animal que tenga trompa

-Dibuja un ave que no vuele

-Dibuja un ecosistema marino

-Dibuja un ecosistema terrestre

Caja de pandora 1ero y 2do:  
-Retrocede 4 puestos  
-Retrocede 2 puestos  
-Actúa como un animal volador  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Inventa una pregunta para realizarla a un compañero relacionada con el tema  
-Actúa como un animal terrestre

Para finalizar queremos que los niños realicen meta cognición y así entre ellos vayan ampliando su aprendizaje a viva voz mediante las siguientes preguntas.  
¿Qué aprendieron en la actividad? ¿Qué les costó más? ¿Qué les costó menos? ¿Qué harán para mejorar ese aprendizaje? ¿Tuvieron problemas para aplicar sus conocimientos? Luego para poder realizar una meta cognición nosotros es necesario pedirles su opinión. ¿Les gustaría seguir realizando actividades como esta? ¿Qué actividades les gustaría que se realicen para aprender? ¿Les costó mucho realizar este  tipo de actividades?

Lista de cotejo:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criterio | Alfonso | | Daniel | | Ángelo | | Almendra | |
| Participa en la actividad. | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Logra aplicar los contenidos en un juego práctico respondiendo a más de 11 preguntas y realizando más de 8 actividades correctamente (La cantidad de respuestas buenas se anotará en una hoja aparte) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Se mantiene ordenado durante el juego. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Respeta el turno de sus compañeros. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Apoya a los compañeros que no saben la respuesta en su totalidad, aportando información adecuada para complementar la respuesta. |  |  |  |  |  |  |  |  |

Reflexión de las actividades:

1. Argumentación del logro de objetivos. Fortalezas y debilidades de las actividades.

Luego de realizar nuestra actividad de motivación, pudimos darnos cuenta que el objetivo planteado fue logrado a la perfección ya que los niños pudieron aplicar satisfactoriamente los conocimientos que poseían respecto al ecosistema y la adaptación de los seres vivos mediante las tarjetas (preguntas que contestaban de forma correcta, las actividades que les indicaban realizar dibujos respecto al tema y “las cajas de pandora” que les permitía generar preguntas respecto a la materia). Además se pudo reforzar el compañerismo, ya que por ejemplo si a un estudiante se le olvidaba mencionar algo importante en la respuesta el compañero le ayudaba a completarla, también se respetaban los turnos y las respuestas que cada uno daba.

Las fortalezas que pudimos evidenciar a posteriori a la actividad, fueron varias: como que la actividad era lúdica, entretenida, presentaba colores que llamaban la atención junto con dibujos llamativos y se lograba una competitividad sana por ir respondiendo más preguntas que el compañero. Además nos dimos cuenta que es retornable, es decir, se pueden ir agregando tarjetas o bien, adaptar el juego a la materia que se estime prudente, por ejemplo a matemáticas, donde las preguntas sean sobre definición de conceptos y las actividades sobre realización de problemas matemáticos.

Las debilidades que evidenciamos fueron mínimas, las únicas dos debilidades que pudimos evidenciar es el corto tiempo que le dimos a realizar la actividad, ya que los niños nos pidieron seguir jugando y no se pudo debido a que ya se tenían que ir a sus hogares, y la complejidad de las preguntas, ya que quizás debieron tener un grado mayor de complejidad.

1. Fortalezas y debilidades personales.

Algunas fortalezas personales son en primer lugar que tenemos una cercanía con los niños lo que causa que ellos se dispongan a realizar actividades con nosotros sin ninguna oposición, permitiendo así realizar la actividad de manera enérgica sin demostrar que se hacía por obligación sino que por gusto. Otra fortaleza es que los niños no nos miran como a unos profesores que los van a observar una vez a la semana, es decir, nos consideran como alguien cercanos a ellos, a los cuales respetan por el cariño creado y no por imponerles autoridad.

En general dentro de la actividad no tuvimos ninguna debilidad personal salvo el ser flexibles con sus respuestas, dejándoles como buena algunas que les falta contenido, pero siendo completada si o si por nosotros o sus compañeros.

1. Reflexión sobre el impacto en el resto de la clase.

De la actividad pudimos concluir que si provocó un impacto, debido a que los niños nos solicitaron en la clase siguiente jugar nuevamente a penas nos volvieron a ver, siendo esto muy positivo y alentador para nosotros, además junto con esto los niños volvieron a reforzar sus aprendizajes los cuales muchas veces se les olvida de una semana para otra.  
\*Al momento de realizar la actividad por primera vez fue tanto la euforia que se creó en el ambiente que no tuvimos tiempo de sacar fotos por lo que tuvimos que realizarla nuevamente, siendo el resultado el mismo, ya que el entusiasmo por parte de ellos al ejecutarla permanecía.

