Recrea

Educación para refundar 2040

¡Así como la vida educa
la educación da vida!
Recrea
Educación para refundar 2040
Educación
Jalisco

Preescolar

Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

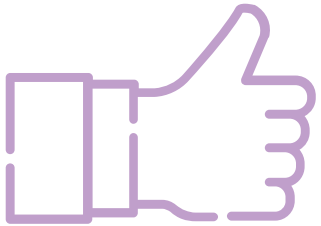
Guardianes del Medio Ambiente

Dolores Carrillo Fernández
Perla Nataly Manzo Díaz
Minerva Guadalupe Cárdenas Martínez
Yesenia Elizabeth Ceja Vázquez

OBJETIVO

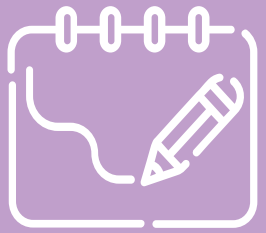
Brindar un recurso pedagógico a las y los docentes de educación preescolar en el trabajo a distancia, para que el alumno proponga medidas de preservación del medio ambiente a través del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación.

Recomendaciones Generales



- Adaptar la ficha al contexto de su grupo.
- La metodología propuesta será a través de diversas actividades que involucran juegos del Campo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.
- Se recomienda contar con la aplicación de Office (Microsoft PowerPoint) en los dispositivos electrónicos para interactuar con los juegos virtuales que se incluyen en la ficha.
- En el caso de los alumnos que no cuentan con internet, en el anexo 1 se encuentra el enlace del archivo que contiene todos los juegos en versión para imprimir.

Recomendaciones Generales



- Esta ficha didáctica te brindará la oportunidad de desarrollar el aprendizaje esperado a través de la interacción con los juegos que se proponen.
- Es un complemento del proyecto integrador e interdisciplinario “Super héroes al rescate del planeta” que puedes encontrar en la página de Recrea Digital.
- Cada juego cuenta con instrucciones para alumnos o padres de familia y especificaciones para la docente.
- Se Proponen los siguientes instrumentos de evaluación:
  - Lista de cotejo para el padre de familia que apoyará a identificar las habilidades que manifiestan los alumnos durante el desarrollo de los juegos.
  - Rúbrica de punto único para el docente con indicadores claros y precisos de los verbos operativos del aprendizaje esperado guiado por un nivel taxonómico, para identificar los desempeños bien realizados y los aspectos a mejorar; este instrumento ayuda a evaluar, a reflexionar y fomentar la metacognición.
  - Cuadro de sugerencias para retroalimentar al alumno con base en los resultados de la rúbrica de punto único.

Especificaciones técnicas

Para la interacción con los juegos de manera virtual te presentamos el siguiente enlace de un tutorial como apoyo para el uso de la PRESENTACIÓN INTERACTIVA y los juegos que se incluyen: https://drive.google.com/file/d/1tImyLhTtzVlqIVRJTFHPhCyI5ueHHBjJ/view?usp=sharing (éste también se encuentra en la pág. 32).

En el Anexo 1 encontrarás los enlaces del material digital que se propone en la ficha, así como la versión para imprimir los juegos

¿Qué queremos lograr?

Aprendizaje Esperado:

Participa en la conservación del medio ambiente y **propone** medidas para su preservación a partir del **reconocimiento** de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.

¿Qué habilidades vamos a desarrollar?

- Explorar
- Reconocer
- Identificar
- Proponer

- **El juego involucra:.**
  - El habla
  - Vocabulario
  - Atención
  - Imaginación
  - Concentración
  - Control de impulsos
  - Curiosidad
  - Estrategias para solucionar problemas
  - Empatía

¿Cómo lo queremos lograr?

A través del ***juego*** con actividades donde el alumno participe en la conservación y proponga medidas de cuidado del medio ambiente, interactuando con ***Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)*** que lo apoyarán en el reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y tierra, de manera más autónoma y que al finalizar proponga ideas para mejorar el cuidado del medio ambiente.

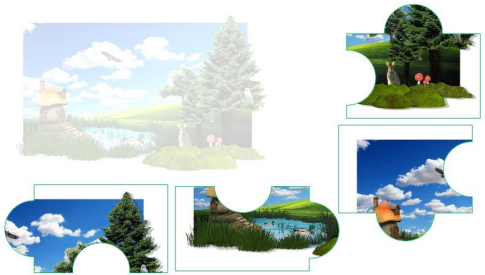
¿Cómo lo queremos lograr?

- ✓ Al inicio se presentan actividades sencillas con preguntas que rescatan saberes previos de los alumnos y plantean el reto cognitivo.
- ✓ En un segundo momento se presenta un video informativo y dos juegos interactivos “Rompecabezas” y “Memorama” que favorecen diversas habilidades del pensamiento, actitudinales y del aprendizaje esperado.
- ✓ En el cierre se cuenta con un tercer juego “ La Ruleta” con el cual el alumno propone acciones de cuidado del medio ambiente a partir de cuestionamientos, como evidencia del producto final se incluye una tabla para que el alumno registre sus propuestas acompañado de un audio, video o escrito en su cuaderno con la explicación de sus producciones.
- ✓ Para la evaluación del producto final se presenta la rúbrica de punto único la cual está sugerida para realizarse por alumno y podrá incluirse en el portafolio de evidencias.

Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Presentación interactiva (aula virtual)

Juegos



3 Rompecabezas

2 Memoramas.

1 Ruleta

¿Qué necesitamos?

https://pixabay.com/es/vectors/%C3%A1rbol-el-medio-ambiente-guardar-42476

Materiales

- Cuaderno para registrar respuestas.

Contexto con internet y dispositivo.

- Celular (Smartphone), tableta o computadora
- Tener descargado Office (Microsoft PowerPoint).
- Internet o datos (no se requieren muchos).

Contexto que no cuenta con elementos tecnológicos.

- Impresiones de los juegos (rompecabezas, memorama y ruleta).
- Tijeras y pegamento.
- Hojas, cartulina o cartón para hacer el Rompecabezas, Memorama y Ruleta.
- Material reciclado (tapadera, palillo y/o clip) para la ruleta.
- Colores o marcadores.
- Lectura del cuento.

¡Para Iniciar!

httpspixabay.comesillustrationsel-calentamiento-global-3360030

Actividades de inicio.

- Explorar su entorno.

Recomendar al padre de familia que realice una breve caminata con el alumno por su colonia, ir platicando sobre lo que observan y comentar acerca de posibles fuentes de contaminación. Con ayuda de las siguientes preguntas:

- Para ti , ¿qué es el medio ambiente?
- ¿Qué sabes de la contaminación?
- ¿Observas contaminación en las calles?
- ¿Qué tipo de contaminación has visto?
- Si tú fueras un guardián del medio ambiente ¿Qué harías para protegerlo?

Pedir al adulto que recupere las opiniones del alumno. Apoyar al alumno a registrar las respuestas en la siguiente tabla (cuaderno).

Tabla para recuperar los saberes previos del alumno.

Pregunta	Respuesta
Para ti , ¿qué es el medio ambiente?	
¿Qué sabes de la contaminación?	
¿Observas contaminación en las calles?	
¿Qué tipo de contaminación has visto?	
Si tú fueras un guardián del medio ambiente ¿Qué harías para protegerlo?	

¡A Trabajar!

Descripción: Esta ficha se trabajará por medio de una **Presentación Interactiva** (OVA) donde se alojan los enlaces al **Vídeo Informativo** y los **Tres Juegos** con los cuales se pretende que el alumno interactúe.

Instrucciones: Te presentamos el enlace de la **Presentación Interactiva**, para enviarla a los padres de familia. https://drive.google.com/file/d/1hy1RIG7tgprlss5uKIMnnmZIhe-WEhHp/view?usp=sharing (Éste también se encuentra en la pág. 32). Por medio de los enlaces podrán interactuar en cada juego; los cuales están numerados para una mejor identificación en la secuencia.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-plano-naturaleza_3436801.htm#query=paisaje&position=11

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Vídeo informativo

Narración de un relato con el fin de informar e involucrar al alumno en el reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo. (El enlace se encuentra alojado en la Presentación Interactiva)

Instrucciones

Invitar al alumno a observar y escuchar con atención el video informativo o en el caso de no tener internet escuchar la lectura y observar las imágenes del contenido del video (PENDIENTE ENLACE PARA EL RELATO)

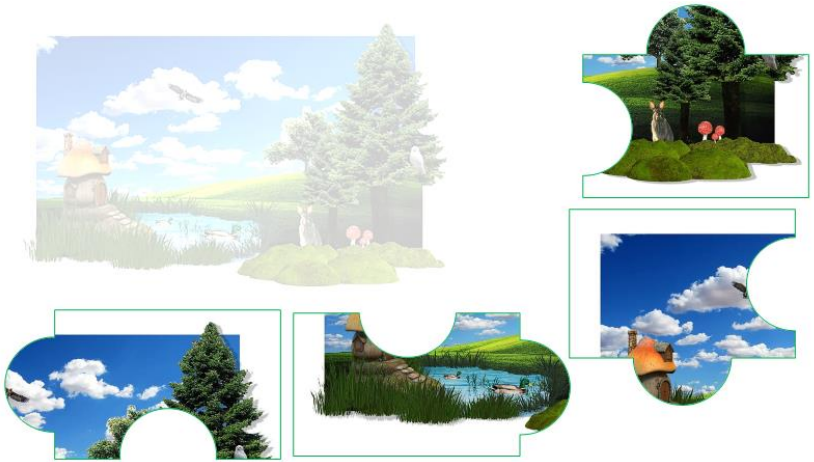
Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

A continuación

Reflexionar sobre el contenido:

- ¿Qué hacen las guardianas del medio ambiente?
- ¿Qué le esta pasando al agua, aire y suelo?
- ¿Te gustaría ser un guardián?, ¿qué tendrías que hacer?

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)



2. Rompecabezas

Presentación de Power3Point que contiene tres rompecabezas con diferentes grados de dificultad e instrucciones de juego, para que el alumno identifique medios ambientes cuidados o contaminados.

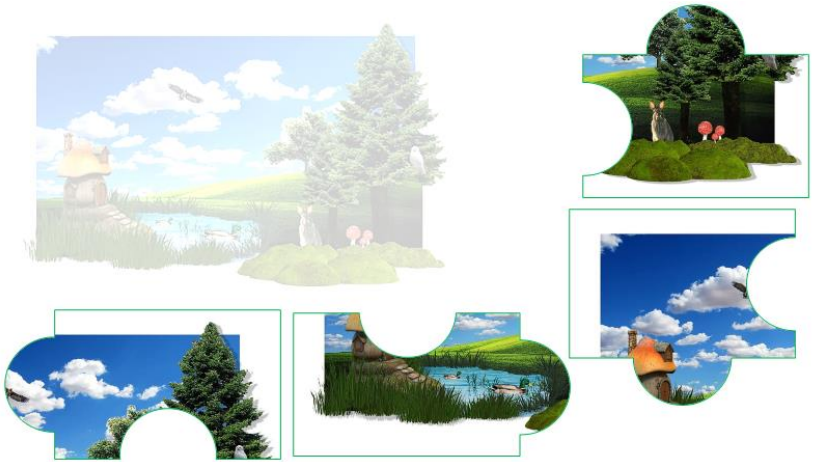
Instrucciones:

Invite al alumno a armar los rompecabezas, utilizando un dispositivo que contenga la aplicación Office (Microsoft PowerPoint), en el caso de no contar con uno, utilizar los rompecabezas del anexo 2.

Se propone que se juegue durante tres días.

NOTA: Remitirse al tutorial anexado en la pág. 7

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)



Interactuar con el juego de la siguiente manera:

- 1er. Día: indagar sobre el juego del rompecabezas: ¿cómo se juega?, ¿qué forma tiene?, ¿de qué tamaño es?
- 2do. Día: describir la o las imágenes que arma: ¿qué es?, ¿qué te pareció la o las imágenes?, ¿cómo están esos entornos limpios o contaminados?, etc.
- 3er Día: reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente a través de la o las imágenes: ¿cómo harías para mantener limpio ese lugar?, ¿qué cosas provocan que se contamine?, etc.

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

3. Memorama

Presentación de PowerPoint con 9 pares de tarjetas y otro con 5 pares de tarjetas con imágenes donde el alumno al jugar identifique acciones de cuidado y contaminación del medio ambiente.

Instrucciones

De acuerdo a las características de su alumno, invitarlo a jugar memorama de 9 pares o de 5 pares, con otra persona, utilizando un dispositivo que contenga la aplicación Office (Microsoft PowerPoint), en el caso de no contar con uno, utilizar el anexo 3, para que el alumno lo imprima y recorte, o reutilizar algún material de casa para hacer su propio juego como hojas o cartón y dibujar imágenes sobre la contaminación agua, aire y tierra.

Se propone que se juegue durante tres días.

NOTA: Remitirse al tutorial anexado en la pág. 7

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Analizar el juego de la siguiente manera:

1er. Día: indagar sobre el juego del memorama: ¿cómo se juega?, ¿cuántas cartas tiene?, ¿cuántos pares tiene?, etc.

2do. Día: describir las imágenes de las cartas: ¿qué observas en las imágenes de las cartas?, ¿cómo están esos entornos limpios o contaminados?, etc.

3er Día: reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente a través de los pares: ¿cómo harías para mantener limpio ese lugar?, ¿qué cosas provocan que se contamine?, etc.

Descripción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Activar Windows
Configuración para activar Wi

4. Ruleta

Presentación de PowerPoint que contiene una ruleta con imágenes y preguntas donde el alumno al responderlas propone ideas para el cuidado medio ambiente..

Instrucciones:

Invitar al alumno a jugar con la Ruleta, utilizando un dispositivo que contenga la aplicación Office (Microsoft PowerPoint), en el caso de que los alumnos no cuenten con uno, se recomienda utilizar el anexo 4, puede armarla con la ayuda de un adulto o realizar una videollamada con los alumnos y presentar pantalla, por turnos comenzar a jugar.

NOTA: Remitirse al tutorial anexado en la pág. 7

httpspixabay.comesillustrationscodificaci%C3%B3n-h%C3%A9roe-personajes-2771129

httpspixabay.comesillustrationsdibujo-super-heroes-superhero%C3%ADna-4320534

INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN PARA PADRES DE FAMILIA

Palomea las habilidades que manifiesta el alumno según el juego utilizado

Habilidades	Presta atención	Imagina	Muestra Empatía	
Vídeo				
Habilidades	Se concentra	Explora	Identifica el cuidado y contaminación	Controla sus impulsos
Rompecabezas				
Habilidades	Se concentra	Explora	Identificar pares	Control de impulsos
Memorama				
Habilidades	Muestra curiosidad	Menciona estrategias para solucionar problemas	Expresa sus emociones	
Ruleta				

Productos/ Retroalimentación

¿Qué aprendimos de los juegos?

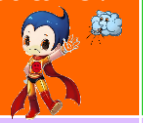
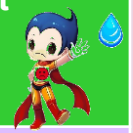
*__Producto final__: se incluye una tabla de registro para que el alumno registre sus propuestas acompañado de un audio, video o escrito en su cuaderno con la explicación de sus producciones.

*__Evaluación__: Instrumento de observación dirigida a padres de familia, rúbrica de evaluación para la educadora.

*__Retroalimentación:__ Tabla de sugerencias al alumno con base a los resultados de la rúbrica de punto único..

TABLA DE REGISTRO PARA EL ALUMNO

El alumno registra con un dibujo sus propuestas acompañadas de un audio, vídeo o escrito de la explicación de sus producciones.

Como guardián ¿Qué harías para cuidar el agua?	Si tu fueras un guardián ¿Qué harías para cuidar el suelo?	¿Qué cosas contaminan el suelo?
Si tu fueras guardián ¿Cómo participarías para cuidar el aire?	¿Que cosas contaminan el aire? 	¿Qué cosas contaminan el agua? 

RÚBRICA DE PUNTO ÚNICO PARA LA EVALUACIÓN DE LA EDUCADORA

Este instrumento pretende identificar las habilidades (son los verbos operativos que se encuentran subrayados y en negrita) que el alumno manifiesta respecto al aprendizaje esperado y las habilidades del Campo de Formación Académica.

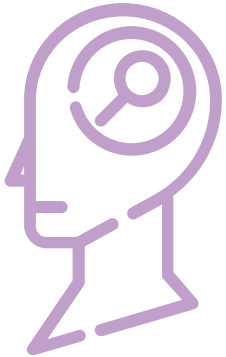
Nombre del Alumno:		
Desempeños bien realizados	Aprendizaje	Desempeños por mejorar
	Reconoce algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo. ***Explica*** consecuencias de las cosas que contaminan el agua, aire y suelo. ***Propone*** medidas para la preservación del medio ambiente.	

TABLA PARA RETROALIMENTACIÓN AL ALUMNO

Remitirse a la rúbrica de punto único para ubicar los desempeños.

N° de Desempeños	Retroalimentación
Un desempeño manifestado.	Te felicito por (describir desempeño logrado) te invito a identificar algunas fuentes de contaminación (aire, agua o suelo) y a proponer cosas que harías como guardián del medio ambiente para cuidarlo.
Dos desempeños Manifestados	Te felicito por (describir los dos desempeños logrados) te invito a proponer cosas que harías como guardián del medio ambiente
Tres desempeños manifestados	Te felicito por (describir los tres desempeños logrados) te invito a continuar proponiendo cosas que ayuden a cuidar el medio ambiente ¡Felicidades eres un super guardián!

¿Para saber más?



Los Objetos Virtuales de Aprendizajes (OVA), son recursos digitales que hacen posible el acceso a contenidos educativos, integrando diferentes elementos multimedia para presentar un recurso más didáctico al alumno.

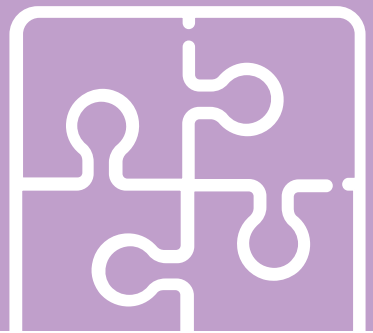
Se recomienda buscar tutoriales para diseñar sus propios Objetos Virtuales de Aprendizajes (OVA), tales como videos, audio, animaciones, colecciones de imágenes, juegos.

Para evaluar el aprendizaje esperado se propone una rúbrica de punto único, la cual invitamos a que investigues más acerca de su uso en el siguiente enlace .

https://justificaturespuesta.com/rubrica-de-un-solo-punto-una-evaluacion-formativa/

ANEXOS

1. Enlaces para los Objetos virtuales de aprendizaje.
2. Rompecabezas.
3. Tarjetas de memorama.
4. Imágenes de la ruleta.



Anexo 1 Enlaces para los Objetos Virtuales de Aprendizaje y Versión para Imprimir.

•Tutorial para uso de la presentación interactiva.

https://drive.google.com/file/d/1tImyLhTtzVlqIVRJTFHPhCyI5ueHHBjJ/view?usp=sharing

•Presentación interactiva

https://drive.google.com/file/d/1hy1RIG7tgprlss5uKIMnnmZIhe-WEhHp/view?usp=sharing

•Video informativo

•https://drive.google.com/file/d/1ZXtepJxMihXsGxc9IyGvzjY-CG7etjDJ/view?usp=sharing

•Relato en PowerPoint con imágenes y texto del video informativo

https://drive.google.com/file/d/1IZeqLGrRj1Z0oMi82jbynNGakMb-eagJ/view?usp=sharing

•Rompecabezas

•https://drive.google.com/file/d/1Um4HsDUpGceQZAnNrpZhW9lil9Glk-fu/view?usp=sharing

•Memorama

•https://drive.google.com/file/d/1jRMJOttuF_M0SvYAHezCoQFjvIrQ0WPM/view?usp=sharing

•Ruleta

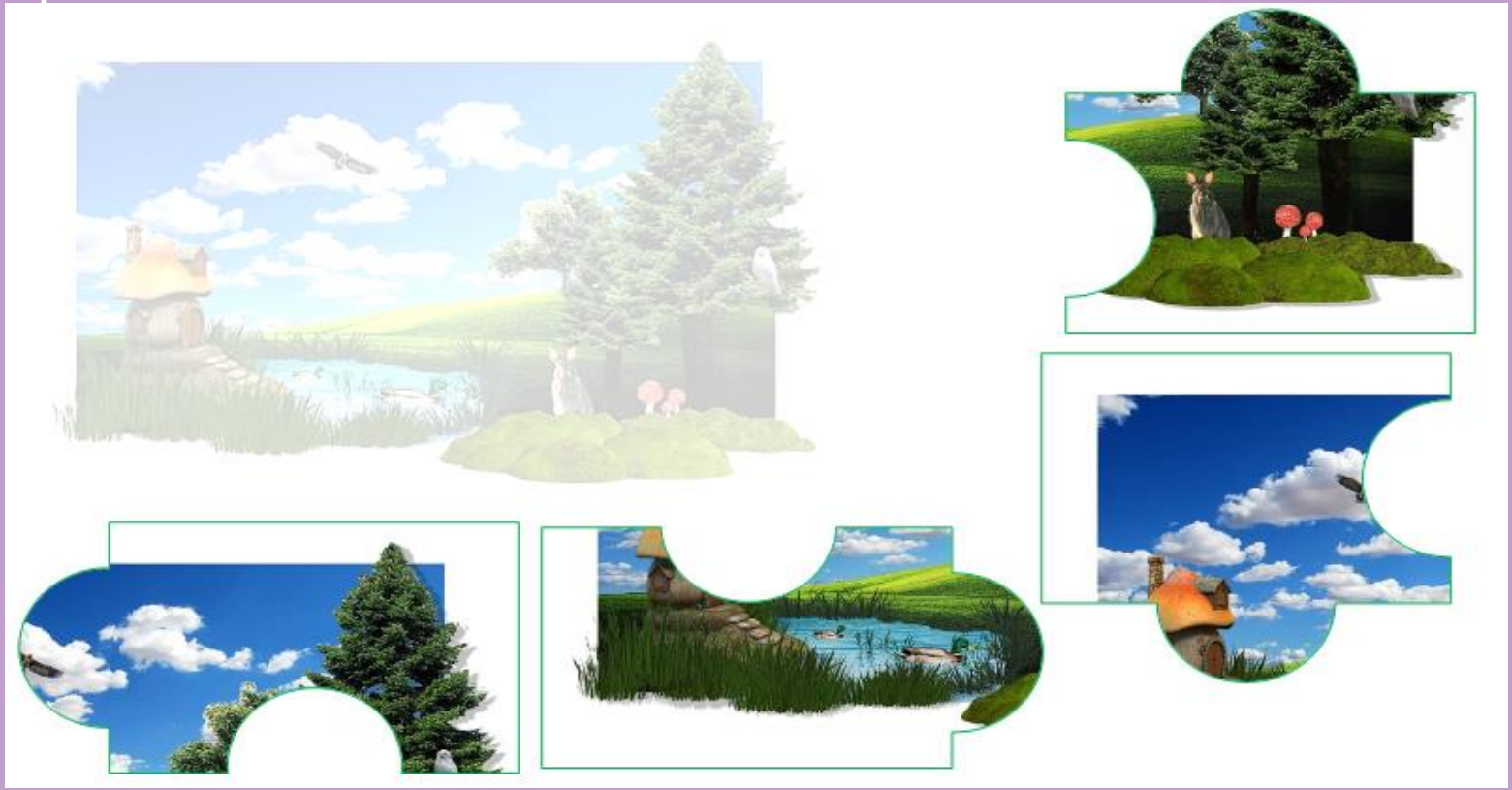
•https://drive.google.com/file/d/1wTuez1XMktBwefY6CittkjMuIZBGseUW/view?usp=sharing

Juegos Versión para Imprimir

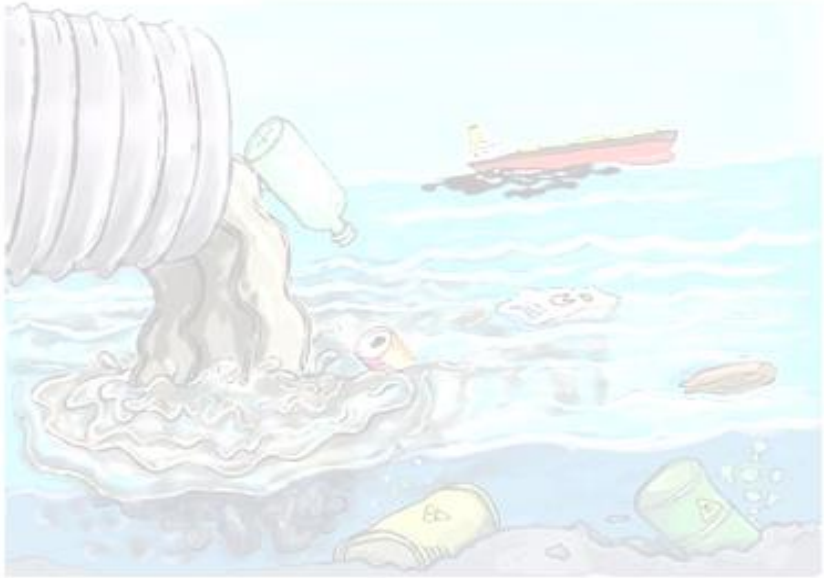
https://drive.google.com/file/d/1a5myafWs21cMsG1dfySvpmOfPQflRFj7/view?usp=sharing

Anexo 2

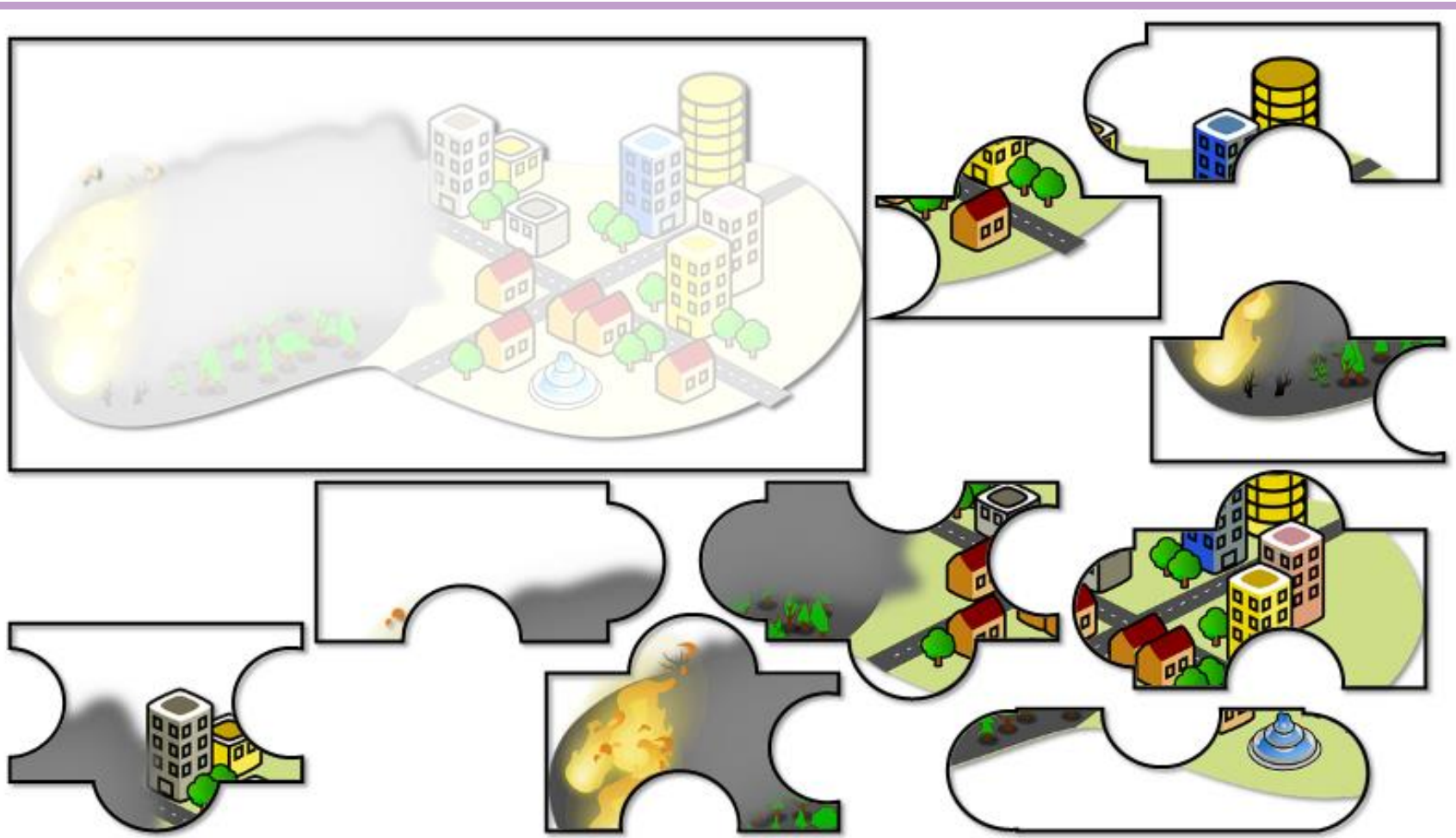
Rompecabezas



https://p1.pxfuel.com/preview/53/514/422/idyll-fantasy-trees-mood.jpg



httpspixabay.comesillustrationscontaminaci%C3%B3n-basura-degradaci%C3%B3n-1603644



https://pixabay.com/es/vectors/de-emergencia-ante-desastres-fuego-4314510/

Anexo 3. Memorama con 5 pares (10 tarjetas)

Memorama con 9 pares (18 tarjetas)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windo

Anexo 4. Ruleta

Opciones para Jugar Ruleta con materiales que probablemente se tengan en casa

Ruleta de Lápiz.
Imprima la imagen de la ruleta o realice una con dibujos. Empuja un lápiz a través de la ruleta de juego y gírala como una pirinola. Fija con cinta el lápiz en el agujero.

Ruleta con material reciclado.
Necesitarás una tapa plástica de botella, cartón y un palillo de dientes o un clip.
Imprime la imagen de la ruleta o realiza una con dibujos. Refuerza la ruleta con cartón. Pega la ruleta a la tapa de la botella. El palillo de dientes o el clip será el indicador.

Educación

Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO