

Magia y Creación: Personajes Mágicos para el Mundo de

ABP EL MUNDIA 2DO GRADO

Ética y Valores | Competencias Ciudadanas | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de segundo grado desarrollen habilidades de escucha, lectura, escritura, y pensamiento lógico a través de la creación y narración de personajes mágicos como brujas, magos y hadas. A lo largo de seis sesiones, los alumnos combinarán la lectura de cuentos de ficción con la fabricación artesanal de juguetes, aplicando conocimientos de lenguaje y matemáticas básicas, así como el reconocimiento y clasificación de materiales.

El aprendizaje se centra en un proyecto tangible: la creación de personajes mágicos, lo que conecta su imaginación con habilidades prácticas y de trabajo colaborativo. Este proyecto es relevante porque potencia la creatividad, el uso del lenguaje, habilidades manuales, y el pensamiento crítico para resolver problemas reales como elegir materiales adecuados y medir con precisión. Además, los estudiantes compararán procesos industriales y artesanales, fortaleciendo su comprensión del mundo que los rodea y fomentando el aprecio por el trabajo manual.

El plan se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos, promoviendo la autonomía, la colaboración y la aplicación activa del conocimiento, asegurando que los estudiantes construyan aprendizajes significativos y duraderos.

Objetivos de Aprendizaje

- Escuchar y seguir instrucciones para fabricar personajes mágicos y narrar historias con secuencia lógica.
- Leer cuentos de ficción guiados y escribir descripciones y textos instructivos de manera autónoma.
- Describir objetos utilizando adjetivos y reconocer verbos, familias de palabras, sinónimos y antónimos para enriquecer relatos.
- Identificar y medir figuras planas y propiedades (longitud, peso, capacidad) en materiales usados para los personajes.
- Comparar y clasificar materiales según sus características para seleccionar los más aptos para cada parte del juguete.
- Distinguir entre procesos industriales y artesanales en la fabricación de juguetes.

Recursos Necesarios

- Materiales para manualidades: cartón, papel, plastilina, telas, botones, pegamento, tijeras, regla graduada, cinta métrica, balanza pequeña.

- Materiales diversos: metales ligeros (hojas de aluminio), plásticos reciclables, biomateriales (palo de madera, fibras naturales).
- Cuentos de ficción impresos o digitales sobre brujas, magos y hadas (3-4 títulos variados).
- Hojas de trabajo para descripciones, tablas de sinónimos y antónimos, y listas de verbos.
- Carteles con figuras planas, ejemplos de vértices y lados.
- Pizarrón y marcadores, hojas blancas para dibujo y escritura.
- Dispositivo multimedia para lectura guiada en grupo (tablet o computadora con proyector).
- Cuadernos personales para narraciones y anotaciones.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de lectura y escritura adquiridas en primer grado.
- Conocimiento inicial de figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo).
- Experiencia previa en actividades manuales simples (recortar, pegar, moldear).
- Familiaridad con conceptos básicos de secuencia lógica (primero, luego, después).
- Habilidades de escucha activa para seguir instrucciones sencillas.

Actividades

Sesión 1: Introducción a los Personajes Mágicos y Narración

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el proyecto del mundo mágico y motivar a los estudiantes para crear personajes y narrar sus historias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de brujas, magos y hadas y pregunta: “¿Qué personajes mágicos conocen? ¿Qué historias han escuchado sobre ellos?”
- **Estudiantes:** Responden con sus experiencias y cuentos conocidos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un breve cuento mágico con una pregunta: “¿Cómo creen que podemos crear nuestros propios personajes mágicos para contar historias?”
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan ideas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que durante seis días harán su propio mundo mágico, aprendiendo a construir, medir y describir.

- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y hacen preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

Presentación del contenido: El docente presenta el proyecto general y la primera lectura guiada de un cuento de hadas, señalando personajes y secuencia.

• Actividad 1: Lectura guiada y discusión

- **Objetivo:** Leer cuentos de ficción y reconocer estructura narrativa.
- **Instrucciones:** El docente lee en voz alta, pide que identifiquen personajes, lugares y acciones importantes. Luego, en grupos de 4, responden preguntas sobre el cuento.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Respuestas orales y dibujo de personajes.
- **Tiempo:** 60 min
- **Rol docente:** Facilita la lectura, formula preguntas guía (“¿Qué hizo el mago primero? ¿Qué pasa después?”), observa participación.

• Actividad 2: Fabricación inicial de personajes - bocetos

- **Objetivo:** Escuchar y seguir instrucciones para diseñar personajes mágicos.
- **Instrucciones:** El docente explica cómo hacer bocetos usando figuras planas básicas. Los estudiantes dibujan sus personajes en papel, usando adjetivos para describirlos oralmente.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Bocetos y descripciones orales.
- **Tiempo:** 60 min
- **Rol docente:** Da ejemplos claros, pregunta “¿Qué adjetivos describen a tu personaje?”, corrige y motiva.

• Actividad 3: Juego de acciones y verbos

- **Objetivo:** Reconocer verbos relacionados con la construcción y narración.
- **Instrucciones:** En círculo, el docente dice un verbo (ej. cortar, pegar, medir) y un estudiante hace la acción, luego todos repiten y escriben en sus cuadernos.
- **Organización:** Plenaria e individual
- **Producto:** Lista de verbos en cuaderno.
- **Tiempo:** 30 min
- **Rol docente:** Modela acciones, corrige pronunciación y escritura.

Diferenciación: Para quienes terminan antes, pueden crear oraciones con los verbos; para quienes requieren apoyo, se les da ayuda para escribir y se les asigna un compañero tutor.

Transición: Se relaciona el uso de verbos con la próxima actividad de escritura y construcción.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante comparte una parte de la historia o adjetivo que usó para su personaje.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí sobre los personajes mágicos?
 - ¿Cómo ayudaron los dibujos a contar la historia?
 - ¿Qué verbo me gustó usar y por qué?
- **Retroalimentación:** El docente ofrece comentarios positivos y sugerencias personalizadas.
- **Transferencia:** Se anticipa que en la siguiente sesión construirán con materiales.
- **Tarea:** Observar en casa objetos con formas geométricas y traer dibujos o fotos para compartir.

Sesión 2: Materiales y Medición para Construir Personajes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Recordar el proyecto y conectar con el uso de materiales y medidas para construir.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta “¿Qué materiales podemos usar para construir nuestros personajes? ¿Cómo sabemos cuánto necesitamos?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten la tarea de observación.

Motivación y enganche: Presenta una caja con materiales variados y pregunta “¿Cuál elegirías para hacer la varita mágica? ¿Por qué?”

Contextualización: Explica que medir y elegir materiales es como ser un verdadero mago constructor.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Exploración y clasificación de materiales**
 - **Objetivo:** Describir y comparar materiales para clasificar su uso.
 - **Instrucciones:** En grupos, tocan y observan materiales, llenan una tabla con características (peso, textura, color). Discuten para elegir qué materiales usarán para cada parte del personaje.
 - **Organización:** Grupos de 3-4
 - **Producto:** Tabla clasificada de materiales.
 - **Tiempo:** 70 min
 - **Rol docente:** Guía observaciones, formula preguntas (“¿Qué material es más ligero? ¿Cuál es flexible?”).
- **Actividad 2: Medición con regla y balanza**

- **Objetivo:** Medir longitudes, pesos y capacidades de materiales para construcción.
- **Instrucciones:** Cada grupo mide piezas de materiales (longitud en cm, peso en gramos) y anota resultados. También miden capacidad usando recipientes para líquidos (agua o arena).
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Registro de medidas en hoja de trabajo.
- **Tiempo:** 80 min
- **Rol docente:** Explica uso correcto de regla y balanza, supervisa, corrige errores de medición.

• **Actividad 3: Debate sobre materiales artesanales vs. industriales**

- **Objetivo:** Identificar diferencias entre procesos artesanales e industriales.
- **Instrucciones:** El docente presenta imágenes y videos breves de ambos procesos. Luego, en plenaria, discuten ventajas y desventajas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Lista colectiva en pizarrón.
- **Tiempo:** 50 min
- **Rol docente:** Modera la discusión, fomenta respeto y participación.

Diferenciación: Estudiantes avanzados pueden preparar preguntas para el debate; quienes necesitan apoyo reciben ayuda para registrar datos y participar guiados.

Transición: Conectar con la próxima sesión donde usarán lo aprendido para construir.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo comparte qué material eligió para un personaje y cómo lo midieron.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí sobre los materiales?
 - ¿Cómo usé la regla y la balanza?
 - ¿Por qué es importante saber si un material es pesado o liviano?
- **Retroalimentación:** Comentarios grupales y sugerencias para mejorar mediciones.
- **Transferencia:** Se anticipa la construcción manual en la siguiente sesión.
- **Tarea:** Pensar en un personaje y decidir qué materiales usarían para construirlo.

Sesión 3: Construcción Artesanal de Personajes Mágicos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para construir sus personajes usando materiales y medidas aprendidas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta “¿Qué materiales y medidas vamos a usar para construir? ¿Qué acciones debemos hacer primero?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas de la tarea.

Motivación y enganche: Muestra un personaje terminado y pregunta “¿Quieren hacer uno igual o distinto? ¿Qué partes les gustaría crear primero?”

Contextualización: Explica que hoy serán artesanos mágicos creando con sus propias manos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

• **Actividad 1: Fabricación paso a paso de personajes**

- **Objetivo:** Escuchar instrucciones y aplicar medidas para construir el personaje.
- **Instrucciones:** El docente da instrucciones claras y secuenciales para cortar, pegar y ensamblar piezas según medidas. Los estudiantes trabajan en grupos, distribuyen tareas y registran acciones.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Personaje mágico construido.
- **Tiempo:** 140 min
- **Rol docente:** Supervisar, apoyar, asegurar secuencia lógica y uso correcto de materiales y herramientas.

• **Actividad 2: Narración y descripción escrita**

- **Objetivo:** Escribir descripciones y narrar historias usando adjetivos y verbos aprendidos.
- **Instrucciones:** Cada grupo escribe en su cuaderno una historia breve con su personaje, usando adjetivos y verbos. Luego, narran oralmente a otro grupo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 y parejas para narrar.
- **Producto:** Texto escrito y narración oral.
- **Tiempo:** 60 min
- **Rol docente:** Ayuda con vocabulario, corrige errores y fomenta uso de sinónimos/antónimos.

Diferenciación: Quienes terminan antes pueden ilustrar su historia; estudiantes con dificultades reciben apoyo para escribir y usar vocabulario.

Transición: Preparar para medir y evaluar personajes en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Compartir las historias y mostrar los personajes creados.
- **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué parte fue más difícil al construir?
- ¿Cómo ayudaron los adjetivos y verbos a contar la historia?
- ¿Qué aprendí trabajando en grupo?
- **Retroalimentación:** Comentarios positivos y sugerencias para enriquecer relatos.
- **Transferencia:** En la próxima sesión medirán sus personajes y compararán materiales.
- **Tarea:** Pensar en sinónimos y antónimos para palabras de sus descripciones.

Sesión 4: Medición y Clasificación de Personajes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para medir sus personajes y comparar materiales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa sinónimos y antónimos que los estudiantes prepararon, y pregunta qué materiales usaron y por qué.
- **Estudiantes:** Comparten y se preparan para medir.

Motivación y enganche: Propone un reto: “¿Quién logra medir con más precisión su personaje y explicar sus materiales?”

Contextualización: Explica la importancia de medir para mejorar y comparar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

• Actividad 1: Medición detallada de personajes

- **Objetivo:** Medir caras, vértices y lados de figuras en personajes; medir peso y capacidad si aplica.
- **Instrucciones:** Cada grupo mide partes del personaje con regla y balanza, anota resultados y presenta conclusiones.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Tabla de medidas y características.
- **Tiempo:** 100 min
- **Rol docente:** Supervisa, corrige y motiva precisión.

• Actividad 2: Clasificación y presentación

- **Objetivo:** Clasificar materiales usados según características y explicar elección.
- **Instrucciones:** Cada grupo explica qué materiales usaron y por qué, relacionándolo con propiedades medidas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 y plenaria
- **Producto:** Presentación oral y cartel.

- **Tiempo:** 80 min
- **Rol docente:** Facilita preguntas, refuerza vocabulario técnico y ayuda a organizar ideas.

Diferenciación: Quienes terminan temprano preparan preguntas para otros grupos; quienes necesitan apoyo reciben ayuda para la medición y presentación.

Transición: Introducción a la escritura de instrucciones en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Mapa mental colectivo sobre materiales, medidas y figuras.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí midiendo mi personaje?
 - ¿Por qué es importante elegir bien los materiales?
 - ¿Cómo puedo usar estas medidas para mejorar mi creación?
- **Retroalimentación:** Comentarios grupales, énfasis en precisión y vocabulario.
- **Transferencia:** Preparar para escribir instrucciones en la próxima sesión.
- **Tarea:** Escribir en casa un pequeño texto con sinónimos y antónimos aprendidos.

Sesión 5: Escritura de Textos Instructivos y Enriquecimiento de Relatos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Recordar vocabulario y preparar para escribir instrucciones y descripciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa ejemplos de sinónimos y antónimos y pide ejemplos de estudiantes.
- **Estudiantes:** Participan con ejemplos y los comentan.

Motivación y enganche: Propone el juego “Cambia la palabra” para usar sinónimos y antónimos.

Contextualización: Explica que escribirán instrucciones para que otros puedan hacer sus personajes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Escritura guiada de textos instructivos**
 - **Objetivo:** Escribir instrucciones claras y breves para construir personajes.
 - **Instrucciones:** El docente modela un texto instructivo. Luego, en grupos, los estudiantes escriben instrucciones para una parte del personaje.
 - **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Texto instructivo grupal.
- **Tiempo:** 100 min
- **Rol docente:** Apoya con vocabulario, estructura y corrección.

• **Actividad 2: Enriquecimiento de relatos con sinónimos y antónimos**

- **Objetivo:** Usar sinónimos y antónimos para mejorar descripciones.
- **Instrucciones:** Cada estudiante toma una descripción escrita y la mejora con sinónimos y antónimos sugeridos en clase.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Descripciones mejoradas.
- **Tiempo:** 80 min
- **Rol docente:** Revisa, sugiere palabras y motiva creatividad.

Diferenciación: Estudiantes avanzados pueden crear pequeños cuentos nuevos; quienes necesitan apoyo reciben listas guiadas de palabras.

Transición: Preparar presentación final y reflexión en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Lectura voluntaria de textos escritos en voz alta.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo ayudan los sinónimos y antónimos a que mi texto sea más interesante?
 - ¿Qué partes de las instrucciones son más importantes?
 - ¿Qué aprendí escribiendo con mi grupo?
- **Retroalimentación:** Comentarios específicos y motivación para compartir con familia.
- **Transferencia:** Preparar la exposición y evaluación final en la última sesión.
- **Tarea:** Practicar la narración en casa con la familia.

Sesión 6: Presentación, Reflexión y Cierre del Proyecto Mágico

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para presentar su proyecto y reflexionar sobre lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con preguntas: “¿Qué aprendimos haciendo personajes? ¿Qué fue lo más divertido y difícil?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y expectativas para la presentación.

Motivación y enganche: Explica que hoy serán magos presentadores y escucharán a sus compañeros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Presentación de personajes y relatos**

- **Objetivo:** Comunicar oralmente y mostrar los personajes y relatos creados.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su personaje, explica materiales, medidas y cuenta la historia.
- **Organización:** Grupos de 3-4 en plenaria
- **Producto:** Presentación oral y visual del proyecto.
- **Tiempo:** 150 min
- **Rol docente:** Escucha, anota observaciones para retroalimentación y motiva preguntas entre grupos.

- **Actividad 2: Autoevaluación y coevaluación**

- **Objetivo:** Evaluar el propio trabajo y el de compañeros.
- **Instrucciones:** Con guía, cada estudiante completa una ficha sencilla valorando su participación y la de su grupo.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Ficha de auto/coevaluación.
- **Tiempo:** 50 min
- **Rol docente:** Acompaña, aclara dudas y recoge fichas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Mapa mental colectivo con aprendizajes claves y emociones vividas.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué aprendí construyendo y narrando?
 - ¿Cómo me sentí trabajando en equipo?
 - ¿Qué me gustaría hacer diferente la próxima vez?
- **Retroalimentación:** Comentarios finales positivos y entrega de reconocimientos simbólicos.
- **Transferencia:** Invitar a compartir el proyecto en casa y pensar en futuros proyectos creativos.
- **Tarea:** Llevar el personaje a casa para mostrar a familia y contar su historia.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa durante el desarrollo, con diagnóstica inicial en la primera sesión y sumativa en la última sesión.

Criterios de evaluación:

- Escuchar y seguir instrucciones para fabricar personajes (objetivo 1).
- Leer y escribir descripciones y textos instructivos con coherencia (objetivo 2).
- Usar adjetivos, verbos, sinónimos y antónimos para enriquecer relatos (objetivo 3).
- Medir y reconocer figuras planas y propiedades físicas en materiales (objetivo 4).
- Clasificar materiales y explicar su uso en la construcción (objetivo 5).
- Diferenciar procesos industriales y artesanales (objetivo 6).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar seguimiento de instrucciones y participación.
- Rúbrica para evaluar textos escritos y narraciones orales.
- Portafolio con bocetos, tablas de medición y registros escritos.
- Ficha de autoevaluación y coevaluación para valorar trabajo individual y grupal.
- Observación directa durante actividades prácticas y presentaciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Bocetos y descripciones orales y escritas de personajes.
- Textos instructivos escritos y relatos enriquecidos con vocabulario variado.
- Tablas y registros de medidas y clasificación de materiales.
- Personajes mágicos contruidos artesanalmente y presentados oralmente.
- Participación activa en debates y reflexiones sobre procesos industriales y artesanales.
- Fichas de auto/coevaluación que demuestran reflexión sobre el aprendizaje.