

Descubramos y Ayudemos: Identificando Problemas en Nuestra Comunidad

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primer grado aprendan a identificar problemas en su comunidad y propongan ideas para mejorar su entorno. A través de actividades lúdicas y participativas, los niños comprenderán qué es una problemática comunitaria y por qué es importante ayudar a resolverla. Este aprendizaje es relevante porque los estudiantes comenzarán a observar con atención su realidad diaria, desarrollando sentido de pertenencia y responsabilidad social desde temprana edad. Además, fomentarán habilidades de observación, comunicación y trabajo en equipo, conectando lo aprendido con su vida cotidiana, como la escuela, el barrio o el parque donde juegan.

Utilizando la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, se ofrecerán diversas formas de representación, expresión y motivación para atender la diversidad del aula, asegurando que todos los estudiantes participen activamente y aprendan de manera significativa en estas dos sesiones.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas sencillos que afectan su comunidad cercana.
- Describir con sus propias palabras una problemática comunitaria observada.
- Proponer soluciones creativas y simples para mejorar una situación problemática.
- Trabajar colaborativamente para compartir ideas y respetar opiniones diversas.

Recursos Necesarios

- Imágenes o fotografías de diferentes lugares de la comunidad (escuela, parque, calles).
- Cartulinas y plumones de colores (mínimo 5 cartulinas y 10 plumones).
- Hojas de papel para dibujo (una por estudiante).
- Audio o canción relacionada con la comunidad y el cuidado del entorno (opcional).
- Tablet o proyector para mostrar imágenes o videos cortos (si está disponible).
- Cuaderno de trabajo o cuaderno de dibujo de cada estudiante.
- Etiquetas adhesivas pequeñas para votar ideas.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la comunidad cercana (escuela, barrio, parque).

- Habilidades básicas de comunicación oral para expresar ideas simples.
- Capacidad para trabajar en grupo y respetar turnos.
- Experiencia previa en actividades de dibujo y uso de materiales básicos.

Actividades

Sesión 1: Explorando Nuestra Comunidad y Detectando Problemas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a empezar una aventura para descubrir qué cosas en nuestra comunidad necesitan ayuda. Aprenderemos a ver con atención y pensar en cómo podemos mejorar nuestro barrio o escuela."

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una imagen grande del parque o la escuela y pregunta: "¿Qué lugares conocen de esta imagen? ¿Han visto algo que les guste mucho o algo que no les guste?"

Estudiantes: Responden nombrando lugares y comentando brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que los niños como ustedes pueden ayudar a que su comunidad sea un lugar mejor? ¡Ustedes son pequeños héroes que pueden hacer la diferencia!"

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida diaria: "Vamos a pensar en nuestra escuela, nuestro parque o nuestra calle, y veremos si hay algo que podemos ayudar a cambiar."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con apoyo de imágenes: "Una problemática comunitaria es cuando algo en nuestro lugar no está bien y afecta a las personas o a los animales. Hoy vamos a encontrar esas cosas y pensar en cómo hacerlas mejores."

Actividad 1: Observamos y hablamos

- **Objetivo:** Identificar problemas comunitarios sencillos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "En equipos de 3, miren las imágenes que les doy y hablen sobre qué cosas no se ven bien o podrían causar problemas."
- **Estudiantes:** Discuten en equipo señalando aspectos como basura, juegos dañados, o calles sucias.

- **Organización:** Grupos de 3 estudiantes

- **Producto:** Lista verbal de problemas identificados.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guiadas como "¿Por qué creen que eso es un problema? ¿A quién afecta?"

Actividad 2: Dibujamos un problema

- **Objetivo:** Describir con dibujo una problemática observada.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Elijan un problema que su grupo haya encontrado y hagan un dibujo que lo muestre. Pueden usar colores y hacer el dibujo tan claro como puedan."
- **Estudiantes:** Dibujan en hojas individuales el problema seleccionado.

- **Organización:** Individual

- **Producto:** Dibujo representando un problema comunitario.

- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol del docente:** Ofrecer apoyo a estudiantes que necesiten ayuda con el dibujo o la elección del problema; reforzar vocabulario con palabras simples.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitar a que escriban una frase corta que explique su dibujo o que lo compartan con otro grupo para que expliquen su problema.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Proporcionar imágenes recortadas para que las peguen y armen una escena que represente el problema.

Transición:

Docente: "Ahora que ya sabemos qué problemas hay, en la próxima sesión vamos a pensar en cómo podemos ayudar a resolverlos con ideas muy creativas y divertidas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a compartir brevemente qué problema dibujaron y por qué es importante arreglarlo."

Estudiantes: Muestran sus dibujos y comentan en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué problema de la comunidad te llamó más la atención y por qué?
- ¿Crees que podemos hacer algo para ayudar? ¿Qué te gustaría hacer?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y escucha atenta, resaltando ideas positivas y animando a seguir observando su comunidad.

Transferencia:

Docente: "Para la próxima sesión traigan ideas para arreglar uno de estos problemas y juntos haremos un plan."

Sesión 2: Proponiendo Ideas para Mejorar Nuestra Comunidad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a hacer algo muy especial: vamos a pensar en ideas para ayudar a resolver los problemas que vimos la última vez."

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra nuevamente algunos dibujos de la sesión pasada y pregunta: "¿Recuerdan qué problema dibujaron? ¿Qué les gustaría hacer para ayudar?"

Estudiantes: Responden y comentan sus ideas previas.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una historia breve sobre niños que con pequeñas ideas ayudaron a mejorar su parque, motivando a los estudiantes a ser agentes de cambio.

Contextualización:

Docente: Refuerza la idea de que todos pueden ayudar, aunque sean pequeños, y que sus ideas son valiosas para la comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica: "Una solución es una idea para arreglar un problema. Hoy vamos a pensar muchas soluciones y escogeremos las que más nos gusten."

Actividad 1: Lluvia de ideas creativas

- **Objetivo:** Proponer soluciones sencillas y creativas a problemas comunitarios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "En grupos de 4, piensen y digan todas las ideas que se les ocurran para arreglar el problema que eligieron. No hay ideas malas, ¡todas cuentan!"
 - **Estudiantes:** Participan dando ideas libremente, mientras el docente anota en una cartulina visible.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Lista grupal de soluciones propuestas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Estimula la participación, valora todas las ideas y formula preguntas como "¿Cómo podría ayudar esta idea a la comunidad?"

Actividad 2: Eligiendo la mejor idea

- **Objetivo:** Seleccionar colaborativamente una solución para proponer.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora cada grupo va a elegir con una etiqueta adhesiva la idea que más les gusta o que creen que puede ayudar más."
 - **Estudiantes:** Votan y comentan brevemente por qué eligieron esa solución.
- **Organización:** Grupos en plenaria
- **Producto:** Ideas seleccionadas para presentar.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Facilita el conteo de votos y fomenta el respeto a las diferentes opiniones.

Actividad 3: Presentamos nuestra propuesta

- **Objetivo:** Expresar oralmente la propuesta para mejorar la comunidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo va a contar a la clase cuál es su problema y la solución que eligieron, usando el dibujo o la lista que hicieron."
 - **Estudiantes:** Presentan su propuesta en voz alta a la clase.
- **Organización:** Grupos en plenaria
- **Producto:** Presentación oral y visual.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Escucha activamente, ofrece palabras de ánimo y guía con preguntas para clarificar ideas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Pueden ayudar a compañeros a organizar su presentación o hacer un dibujo adicional con su solución favorita.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Permitir que respondan con frases cortas o señalen imágenes para expresar su solución.

Transición:

Docente: "Muy bien, ahora que ya sabemos cómo ayudar, vamos a terminar con una actividad para recordar todo lo que aprendimos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Propone un "ticket de salida": cada estudiante dice o escribe (con ayuda si es necesario) una cosa que aprendió y una idea para ayudar a su comunidad.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué problema de la comunidad te gustaría ayudar a resolver?
- ¿Cómo te sentiste al compartir tus ideas con tus compañeros?
- ¿Qué aprendiste sobre trabajar en grupo?

Retroalimentación:

Docente: Escucha las respuestas, reconoce el esfuerzo y motiva a seguir participando en su comunidad.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a observar su entorno en casa o camino a la escuela para identificar otros problemas y pensar en soluciones con sus familias.

Tarea o reto:

Docente: "Para la próxima semana, pregúntenle a alguien en casa si conocen algún problema que podamos ayudar a resolver juntos."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la activación de la sesión 1 para conocer conocimientos previos; formativa durante las actividades de desarrollo para guiar el aprendizaje; y sumativa en la presentación de propuestas y síntesis final en la sesión 2.

Criterios de evaluación:

- Identifica al menos un problema en la comunidad (objetivo 1).
- Describe o representa con dibujo una problemática comunitaria (objetivo 2).
- Propone al menos una solución sencilla y creativa para un problema (objetivo 3).
- Participa respetuosamente y colabora en equipo para compartir ideas (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en equipos.
- Rúbrica simple para evaluar dibujos y presentaciones orales (claridad, creatividad, participación).
- Observación directa durante las actividades y registro de intervenciones.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas en la reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos que representan problemas comunitarios.
- Listas grupales de problemas y soluciones.
- Presentaciones orales de propuestas en plenaria.
- Participación activa y respetuosa en discusiones y votaciones.

Enriquecimientos

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: "Descubramos y Ayudemos" (1° grado de primaria)

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	No logrado (0 puntos)
Identificación de la problemática comunitaria	Reconoce claramente una problemática de la comunidad con apoyo de ejemplos sencillos.	Reconoce una problemática, pero con poca claridad o sin ejemplos.	Muestra dificultad para identificar una problemática comunitaria.	No logra identificar ninguna problemática comunitaria.
Explicación simple de por qué es importante	Explica con palabras propias por qué es importante ayudar a la comunidad en esa problemática.	Intenta explicar la importancia, pero la explicación es incompleta o poco clara.	Su explicación es confusa o no relacionada con la problemática.	No ofrece explicación sobre la importancia de ayudar.
Propuesta de una idea sencilla para ayudar	Propone una idea clara y sencilla para ayudar a solucionar la problemática.	Propone una idea, pero falta claridad o relación directa con la problemática.	Su propuesta es vaga o poco relacionada con el problema identificado.	No presenta ninguna propuesta para ayudar.

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	No logrado (0 puntos)
Participación y trabajo en equipo	Participa activamente y coopera con compañeros al compartir ideas y escuchar.	Participa, pero con apoyo o en momentos limitados.	Participa poco y tiene dificultades para trabajar en equipo.	No participa ni coopera con el grupo.
Comunicación con lenguaje apropiado	Se comunica usando palabras y expresiones adecuadas para su edad, usando dibujos o palabras si es necesario.	Se comunica, pero con dificultades para expresar sus ideas con claridad.	Su comunicación es limitada y no logra transmitir sus ideas claramente.	No se comunica o no se entiende lo que quiere expresar.