

Explorando el mundo con croquis: ¡dibujando mi espacio!

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria comprendan qué es un croquis, cómo se utiliza y por qué es una herramienta útil para representar lugares de su entorno de manera sencilla y clara. A través de actividades prácticas y colaborativas, los niños aprenderán a observar, organizar y expresar información espacial mediante dibujos básicos, desarrollando habilidades de escritura y comunicación visual.

El conocimiento del uso del croquis es relevante porque ayuda a los niños a orientarse mejor en su entorno, planear rutas, describir lugares y comunicar información espacial, lo que potencia su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas cotidianos. Además, conecta con experiencias de su vida diaria como ubicar su casa, la escuela o el parque, fomentando la aplicación práctica de lo aprendido.

Mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas, los estudiantes enfrentarán retos reales y simulados que les motivarán a crear croquis para resolver situaciones concretas, haciendo del aprendizaje un proceso activo, significativo y divertido.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las características principales de un croquis.
- Analizar situaciones cotidianas que requieren el uso de un croquis para su resolución.
- Crear croquis sencillos que representen espacios conocidos de manera clara y ordenada.
- Comunicar información espacial a través de croquis utilizando símbolos y leyendas básicas.
- Reflexionar sobre la utilidad del croquis en la vida diaria y en la organización de espacios.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (mínimo 2 por estudiante).
- Lápices, borradores y colores (crayones o lápices de colores).
- Reglas pequeñas para trazar líneas rectas.
- Imágenes o fotografías de lugares conocidos (escuela, parque, casa).
- Tarjetas con símbolos simples para representar objetos (árbol, casa, camino, persona).
- Pizarrón y plumones de colores.
- Proyector o computadora para mostrar ejemplos visuales de croquis.
- Plantillas impresas con ejemplos de croquis básicos.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre escritura y dibujo.
- Habilidad para observar y describir espacios cotidianos.
- Experiencia previa con mapas sencillos o imágenes de lugares.
- Capacidad para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo qué es un croquis y para qué sirve

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es un croquis y entender por qué es útil para representar lugares de manera sencilla.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de mapas y fotografías de lugares familiares (la escuela, el parque).
- **Docente pregunta a los estudiantes:** "¿Alguna vez han dibujado un lugar para mostrarle a alguien dónde está algo? ¿Qué dibujan primero?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan experiencias breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una pequeña historia: "Imagina que quieres que tu amigo encuentre tu casa sin ayuda, ¿cómo le explicarías para que no se pierda?"
- **Estudiantes:** Proponen ideas y comentan.

Contextualización:

El docente explica que un croquis es un dibujo sencillo que nos ayuda a mostrar lugares o caminos y que durante las próximas sesiones aprenderán a hacer sus propios croquis para ayudar a otros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta ejemplos visuales de croquis simples: dibujo de la ruta de casa a la escuela, un mapa del parque con símbolos y leyendas.

• **Actividad 1: Exploramos el aula y hacemos un croquis colectivo**

- **Objetivo:** Identificar las partes principales de un croquis y cómo representar objetos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a los estudiantes observar el aula y señalar objetos importantes (puertas, ventanas, escritorios).
 - **En grupo clase:** Dibujan en el pizarrón un croquis del aula usando símbolos simples.
 - **Docente:** Guía para que los símbolos sean claros y se use una leyenda.
- **Organización:** Plenaria con participación de todos.
- **Producto:** Croquis del aula dibujado en el pizarrón con leyenda.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Orienta, hace preguntas como "¿Qué símbolo podemos usar para la puerta?" y fomenta la colaboración.

• **Actividad 2: Juego de símbolos para croquis**

- **Objetivo:** Reconocer y seleccionar símbolos para representar objetos en croquis.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega tarjetas con imágenes y símbolos, pide a los estudiantes relacionarlas y explicar qué símbolo usarían para su croquis.
 - **Estudiantes:** Trabajan en parejas para elegir y justificar símbolos.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Selección y explicación oral de símbolos para diferentes objetos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Escucha, formula preguntas guía como "¿Por qué elegiste ese símbolo para el árbol?" y apoya a quienes tengan dudas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: crear un pequeño croquis del patio de la escuela usando símbolos.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: trabajar con ayuda del docente o en grupo pequeño para identificar objetos y símbolos.

Transición:

El docente explica que en la próxima sesión usarán lo aprendido para resolver un problema real dibujando un croquis.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Pedir a los estudiantes mencionar en voz alta qué es un croquis y para qué sirve.

- **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al aprender sobre croquis?
- ¿Para qué crees que puedes usar un croquis en tu vida?

- **Retroalimentación:** El docente reconoce las respuestas y apunta ideas positivas en el pizarrón.

- **Transferencia:** Los estudiantes deben observar en casa algún lugar que puedan dibujar en croquis la próxima sesión.

- **Tarea o reto:** Observar y pensar en un lugar cercano que quieran dibujar con un croquis.

Sesión 2: Analizando lugares para hacer un croquis

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar qué es un croquis y comenzar a aplicarlo para representar un lugar conocido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué lugares vieron en casa y pensaron en dibujar para hacer un croquis?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: "Hoy vamos a ayudar a un compañero a encontrar el camino a su casa dibujando un croquis."
- **Estudiantes:** Se motivan para participar en la actividad práctica.

Contextualización:

El docente conecta la actividad con la importancia de hacer croquis para ayudar a otros, como amigos o familiares.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Presentación del problema y exploración**

- **Objetivo:** Analizar un problema real que requiere un croquis para resolverlo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que un compañero necesita que le indiquen cómo llegar a su casa desde la escuela.
 - **Estudiantes:** En grupos de 3-4 hablan para pensar qué lugares y caminos deben incluir en el croquis.

- **Producto:** Lista de lugares y caminos a incluir en el croquis.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, formula preguntas: "¿Qué es importante mostrar para que no se pierda?"

• **Actividad 2: Diseño del croquis en grupo**

- **Objetivo:** Crear un croquis sencillo para solucionar el problema.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas y materiales para que cada grupo dibuje el croquis basado en su lista.
 - **Estudiantes:** Trabajan en equipo para dibujar, usar símbolos y hacer una leyenda.
- **Producto:** Croquis grupal con leyenda.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Apoya a los grupos, fomenta la cooperación y pregunta: "¿Cómo sabes que tu croquis es claro?"

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden agregar rutas alternativas o detalles adicionales.
- Quienes requieran más apoyo pueden hacer el croquis con dibujos más simples o con ayuda de un compañero.

Transición:

El docente invita a compartir los croquis con la clase para recibir opiniones y mejorar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo explica brevemente su croquis y qué símbolos usaron.
 - **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué fue lo más importante que incluyeron en su croquis?
 - ¿Cómo creen que alguien usará su croquis para encontrar el camino?
 - **Retroalimentación:** El docente comenta aspectos positivos y sugiere mejoras para la próxima sesión.
 - **Transferencia:** Se pide a los estudiantes pensar en otro lugar donde podrían usar un croquis.
 - **Tarea o reto:** Observar en casa o el barrio otro lugar que pueda ser útil representar con un croquis.
-

Sesión 3: Mejorando y personalizando nuestro croquis

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para mejorar sus croquis con detalles y leyendas claras.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué símbolos usaron en su croquis? ¿Para qué sirven las leyendas?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un croquis que no tiene leyenda ni símbolos claros y pregunta: "¿Podrías entender este croquis? ¿Qué le falta?"
- **Estudiantes:** Opinan y sugieren mejoras.

Contextualización:

El docente señala que un buen croquis debe ser claro para que cualquiera pueda usarlo sin confundirse.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Revisar y mejorar el croquis grupal**

- **Objetivo:** Mejorar el croquis incluyendo símbolos claros, leyenda y detalles importantes.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a los grupos revisar su croquis, identificar qué falta o se puede mejorar.
 - **Estudiantes:** Discuten y hacen cambios para clarificar su croquis.
- **Producto:** Croquis mejorado con leyenda y símbolos claros.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, hace preguntas guía como: "¿Tu croquis tiene una leyenda? ¿Tus símbolos son fáciles de entender?"

• **Actividad 2: Presentación y retroalimentación entre grupos**

- **Objetivo:** Comunicar el croquis y recibir opiniones para seguir mejorando.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza que cada grupo presente su croquis a otro grupo.
 - **Estudiantes:** Explican y escuchan sugerencias.
- **Producto:** Retroalimentación oral y notas para mejorar.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo y promueve respeto y constructividad.

Diferenciación:

- Estudiantes con más facilidad pueden agregar símbolos adicionales o decorativos relacionados.
- Quienes necesiten apoyo trabajan con un compañero para clarificar sus símbolos y leyenda.

Transición:

El docente invita a preparar un croquis individual para la siguiente sesión, aplicando todo lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** En voz alta, los estudiantes mencionan qué hace que un croquis sea fácil de entender.
 - **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Por qué es importante usar símbolos y leyendas en un croquis?
 - ¿Cómo ayudaron las sugerencias de otros grupos a mejorar tu croquis?
 - **Retroalimentación:** El docente reconoce el esfuerzo y destaca la importancia de la claridad.
 - **Transferencia:** Preparar un croquis individual para mostrar un lugar especial para ellos.
 - **Tarea o reto:** Dibujar en casa un croquis sencillo de un lugar especial para traer a la clase.
-

Sesión 4: Creando y compartiendo mi croquis personal

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Aplicar los conocimientos para crear un croquis individual y compartirlo con los compañeros.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué lugar especial dibujaron en su croquis en casa? ¿Qué símbolos usaron?"
- **Estudiantes:** Comentan brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Expresa: "Hoy cada uno será un cartógrafo y mostrará a sus compañeros un lugar importante a través de un croquis."
- **Estudiantes:** Se preparan para trabajar con entusiasmo.

Contextualización:

El docente enfatiza que cada croquis es único y refleja la forma en que cada uno ve y organiza su mundo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Creación individual del croquis personal

- **Objetivo:** Crear un croquis que represente un lugar especial para cada estudiante.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega materiales y recuerda los pasos para elaborar un croquis con símbolos y leyenda.
 - **Estudiantes:** Trabajan individualmente para dibujar su croquis.
- **Producto:** Croquis individual terminado con símbolos y leyenda.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Apoya, ofrece sugerencias y anima a usar colores y símbolos claros.

• Actividad 2: Preparación para compartir

- **Objetivo:** Preparar una breve explicación oral del croquis.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a los estudiantes pensar qué van a decir para explicar su croquis.
 - **Estudiantes:** Practican una breve explicación.
- **Producto:** Explicación lista para compartir.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda con preguntas guía, por ejemplo: "¿Qué lugar dibujaste? ¿Qué símbolos usaste y por qué?"

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden decorar su croquis o agregar elementos adicionales.
- Estudiantes que necesiten apoyo pueden trabajar con un compañero o recibir ayuda directa del docente para la explicación.

Transición:

El docente organiza el momento para compartir en plenaria los croquis y escuchar las explicaciones.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante comparte su croquis y explica sus símbolos y lugar representado.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo te sentiste al crear tu propio croquis?
 - ¿Qué aprendiste sobre cómo hacer que un croquis sea fácil de entender?
 - ¿Para qué más podrías usar un croquis en tu vida?

- **Retroalimentación:** El docente felicita el esfuerzo de todos, destaca ideas originales y refuerza la utilidad del croquis.
- **Transferencia:** Se invita a usar lo aprendido para ayudar a familiares o amigos a orientarse en lugares conocidos.
- **Tarea o reto:** Compartir su croquis con alguien en casa y explicar cómo funciona.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es diagnóstica al inicio (Sesión 1, activación), formativa durante el desarrollo (observación en actividades grupales e individuales en Sesiones 1, 2 y 3) y sumativa en el cierre (Sesión 4, croquis individual y presentación oral).

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe características del croquis (Sesión 1).
- Analiza y selecciona información relevante para representar en un croquis (Sesión 2).
- Crea croquis claros con símbolos y leyenda (Sesiones 2, 3 y 4).
- Comunica oralmente el contenido y propósito de su croquis (Sesión 4).
- Reflexiona sobre la utilidad del croquis y la aplicación en su vida (Sesión 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación, uso de símbolos y leyendas en croquis.
- Rúbrica simple para evaluar croquis individual (organización, claridad, símbolos, leyenda).
- Observación directa y notas anecdóticas durante presentaciones orales.
- Autoevaluación guiada con preguntas simples para que los estudiantes valoren su trabajo.

Evidencias de aprendizaje:

- Croquis colectivo del aula (Sesión 1).
- Listas y croquis grupales para resolver problema (Sesiones 2 y 3).
- Croquis individual con símbolos y leyenda (Sesión 4).
- Presentación oral explicando su croquis (Sesión 4).
- Respuestas reflexivas en actividades de cierre para valorar comprensión.