

¡Descubriendo las Figuras Mágicas: Aventuras Geométricas para Niños Curiosos!

Matemáticas | Geometría | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) exploren de manera activa y divertida las figuras geométricas. A través de retos reales y actividades creativas, los niños aprenderán a identificar, describir y clasificar figuras como triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos. Además, descubrirán cómo estas figuras están presentes en su entorno cotidiano, desde los objetos en casa hasta los juegos en el parque. Este conocimiento les permitirá desarrollar habilidades de observación, razonamiento espacial y trabajo colaborativo, fundamentales para su desarrollo académico y personal. El enfoque basado en retos motiva a los estudiantes a pensar críticamente y a encontrar soluciones innovadoras, conectando las matemáticas con su vida diaria y despertando su curiosidad natural.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar diferentes figuras geométricas básicas en objetos cotidianos.
- Describir las características principales de las figuras geométricas (número de lados, vértices).
- Clasificar figuras geométricas según sus propiedades.
- Crear composiciones utilizando figuras geométricas para resolver retos planteados.
- Comunicar ideas y soluciones geométricas de manera clara y colaborativa.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y de colores (al menos 30 hojas)
- Tijeras (una por cada 3 estudiantes)
- Pegamento en barra (una por grupo)
- Reglas y transportadores (al menos 5 unidades)
- Cartulinas grandes para murales (una por grupo)
- Imágenes impresas de objetos con figuras geométricas (varias por grupo)
- Tabletas o computadora con acceso a videos cortos sobre figuras geométricas (1 por aula)
- Marcadores y crayones de colores
- Presentación digital con ejemplos visuales de figuras geométricas
- Tarjetas con nombres y características de figuras geométricas
- Plantillas de figuras geométricas para recortar

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de formas y colores.
- Habilidades básicas para manipular tijeras y pegamento.
- Capacidad para escuchar instrucciones y trabajar en grupo.
- Conocimiento previo sobre formas simples como círculo y cuadrado (introducción básica).

Actividades

Sesión 1: Explorando el Mundo de las Figuras Geométricas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a conocer qué son las figuras geométricas y cómo están en todo lo que nos rodea. Aprenderemos a identificarlas y a descubrir sus secretos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién puede mostrarme o decirme una figura que conozca? ¿Dónde la ha visto?"
- **Estudiantes:** Responden nombrando figuras o señalando objetos en el aula (por ejemplo, el reloj redondo, la ventana cuadrada).

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¡Hoy vamos a ser exploradores geométricos! ¿Sabían que muchas de las cosas que usamos tienen formas especiales? Les mostraré un video corto donde aparecen figuras mágicas que nos cuentan sus secretos."
- Se presenta un video animado de 3 minutos mostrando figuras geométricas en objetos cotidianos.

Contextualización:

- **Docente:** "Vamos a descubrir juntos cómo estas figuras están en nuestra casa, en el parque y hasta en nuestros juguetes. Esto nos ayudará a entender mejor el mundo y a ser más observadores."
- **Estudiantes:** Escuchan y comienzan a relacionar figuras con su entorno.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 130 minutos

Presentación del contenido:

En lugar de solo explicar, el docente presenta un reto: "¡Construyamos nuestro propio mural de figuras geométricas! Para eso, primero vamos a conocer las figuras básicas y sus características." Se introducen las figuras: triángulo,

cuadrado, rectángulo y círculo, con ejemplos visuales y tarjetas con nombres y características.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: “Caza de Figuras”

- **Objetivo:** Identificar figuras geométricas en el aula y en imágenes.
- **Instrucciones:** El docente entrega a cada grupo una lista y tarjetas con figuras. Los estudiantes recorren el aula y las imágenes impresas buscando objetos o figuras que coincidan. Marcan y anotan dónde las encontraron.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista con ejemplos y dibujo de al menos 3 objetos para cada figura.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, pregunta “¿Por qué crees que eso es un rectángulo?”, guía y apoya dudas.

• Actividad 2: “Construyendo Figuras con Papel”

- **Objetivo:** Describir y crear figuras geométricas básicas usando materiales.
- **Instrucciones:** Cada grupo recibe plantillas, tijeras y hojas de colores para recortar y armar figuras (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos). Deben describir cada figura y pegarla en un mural.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Mural con las figuras recortadas y etiquetas con nombres y características.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, pregunta “¿Cuántos lados tiene tu figura?”, “¿Es diferente a la del grupo vecino?”, y apoya en la descripción.

• Actividad 3: “Preguntas Clave para Pensar”

- **Objetivo:** Reflexionar y comunicarse sobre las características de las figuras.
- **Instrucciones:** En plenaria, el docente plantea preguntas como: “¿Qué figura tiene más lados?”, “¿Cuál es la figura que no tiene lados?”, “¿Cómo podemos diferenciar un cuadrado de un rectángulo?” Los estudiantes responden y discuten.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Respuestas orales y participación activa.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Fomenta la participación, corrige conceptos erróneos con ejemplos visuales y refuerza el vocabulario.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: crear figuras más complejas combinando las básicas y explicar sus características.

- Para quienes necesitan más apoyo: trabajar con figuras ya recortadas y hacer actividades de clasificación sencilla con ayuda del docente o un compañero.

Transiciones:

Después de cada actividad, el docente conecta las experiencias: “Ahora que encontramos figuras en el aula, y las construimos, vamos a pensar cómo usarlas para resolver un reto especial en la próxima sesión.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a hacer un mapa mental en grande con las figuras que aprendimos hoy: sus nombres, dibujos y características.”
- **Estudiantes:** Participan colocando etiquetas y dibujos en el mapa, repasando lo aprendido.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué figura fue la más fácil de reconocer y por qué?”
- “¿Cómo puedo usar lo que aprendí hoy para ver cosas nuevas en casa o la escuela?”
- “¿Qué me gustaría aprender sobre las figuras en la próxima sesión?”

Retroalimentación:

El docente comenta positivamente las participaciones y el mural, destacando esfuerzos y aclarando dudas.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se usarán las figuras para resolver un reto: diseñar un parque con diferentes figuras geométricas.

Tarea o reto:

Buscar en casa tres objetos que tengan alguna figura geométrica y traerlos o dibujarlos para compartir.

Sesión 2: Diseñando un Parque Geométrico

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para diseñar un parque usando figuras geométricas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién recuerda las figuras que vimos ayer? ¿Pueden nombrarlas y decir algo que aprendieron?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria, mostrando el mural del día anterior.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy tenemos un gran reto: crear el diseño de un parque usando figuras geométricas. ¿Qué figuras escogerán? ¿Cómo las usarán?”

Contextualización:

- **Docente:** “Los parques tienen caminos, áreas de juego, bancos... todos con formas que podemos identificar y crear.”
- **Estudiantes:** Escuchan y comienzan a imaginar diseños.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta un modelo de plano sencillo de parque con figuras geométricas y explica que los estudiantes usarán sus conocimientos para diseñar el suyo.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Planificando nuestro Parque”**

- **Objetivo:** Aplicar conocimiento de figuras para diseñar un espacio.
- **Instrucciones:** En grupos, los estudiantes planean qué figuras usarán para representar diferentes áreas del parque (por ejemplo, círculo para fuente, rectángulo para canchas).
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Boceto en hoja grande con figuras geométricas nombradas y ubicadas.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Asesora, pregunta “¿Por qué elegiste esa figura para esa parte?”, ofrece ejemplos y sugerencias.

- **Actividad 2: “Construyendo el Parque Geométrico”**

- **Objetivo:** Crear un modelo visual usando recortes y pegamento para representar su diseño.
- **Instrucciones:** Usando hojas y figuras recortadas, arman el parque en cartulina, etiquetan cada figura y explican en grupo su función en el parque.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Modelo físico del parque en cartelera.
- **Tiempo:** 70 minutos.

- **Rol del docente:** Apoya con materiales, fomenta el trabajo en equipo, pregunta “¿Cómo podemos mejorar nuestro diseño?” y motiva a explicar sus decisiones.

- **Actividad 3: “Presentación y Preguntas”**

- **Objetivo:** Comunicar ideas y responder preguntas sobre su trabajo.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su parque, describe las figuras y responde preguntas de sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y discusión.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el diálogo, promueve respeto y valoración del trabajo de otros, da retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: diseñar un parque incorporando figuras compuestas.
- Para quienes necesitan apoyo: trabajar con plantillas ya recortadas y apoyo del docente para pegar y ubicar figuras.

Transiciones:

El docente conecta la creación con la reflexión final: “Mañana veremos cómo medir y comparar las figuras que usamos en nuestro parque.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a recordar qué figuras usaron y por qué fueron importantes para su parque.”
- **Estudiantes:** Resumen oral, señalando figuras y funciones.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué figura fue la más útil para diseñar el parque?”
- “¿Qué aprendí trabajando en equipo?”
- “¿Qué me gustaría cambiar o agregar al parque?”

Retroalimentación:

Comentarios positivos sobre creatividad y trabajo colaborativo.

Transferencia:

Invitación a observar figuras en parques reales y traer ideas para la próxima sesión.

Tarea o reto:

Observar un parque cercano y tomar nota o dibujar figuras geométricas que encuentren allí.

Sesión 3: Midiendo y Comparando Figuras

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el concepto de medida y comparación en figuras geométricas para entender sus tamaños y diferencias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué recuerdan de las figuras que hicieron? ¿Creen que todas son del mismo tamaño?”
- **Estudiantes:** Responden y muestran modelos del parque.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy vamos a descubrir cómo medir y comparar las figuras para que nuestro parque quede perfecto.”

Contextualización:

- **Docente:** “Cuando construimos cosas, necesitamos saber cuánto miden para que todo encaje bien. Lo mismo haremos con nuestras figuras.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce reglas básicas para medir lados con regla y compara longitudes, usando las figuras del parque como referencia.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Midiendo Lados y Perímetros”**
 - **Objetivo:** Medir lados de figuras y calcular perímetros sencillos.
 - **Instrucciones:** Cada grupo mide lados de figuras de su parque, suma longitudes para encontrar perímetros y registra resultados.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
 - **Producto:** Tabla con medidas y perímetros de figuras.
 - **Tiempo:** 60 minutos.

- **Rol del docente:** Supervisa, guía el uso correcto de la regla, pregunta “¿Cómo sumaste los lados?”, apoya en cálculos.

• **Actividad 2: “Comparando Figuras”**

- **Objetivo:** Comparar tamaños y perímetros de figuras para analizar diferencias.
- **Instrucciones:** Los grupos discuten cuál figura es más grande o pequeña y por qué, usando sus mediciones.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Conclusiones escritas o dibujadas en hoja de trabajo.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, formula preguntas “¿Qué figura tiene el perímetro mayor? ¿Por qué?”, clarifica conceptos.

• **Actividad 3: “Desafío de Medición Rápida”**

- **Objetivo:** Practicar medición y comparación de forma ágil y divertida.
- **Instrucciones:** En parejas, se turnan para medir lados de figuras en un tiempo limitado y responder preguntas rápidas sobre tamaños.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Respuestas orales y registros rápidos.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Cronometra, motiva, da retroalimentación inmediata, resuelve dudas.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados: calcular perímetros de figuras compuestas.
- Estudiantes con apoyo: medir con ayuda del docente o compañeros, usar unidades de medida no convencionales (palitos, dedos).

Transiciones:

El docente conecta la comparación con la creatividad: “¿Cómo podemos usar esta información para mejorar nuestro parque en la próxima sesión?”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Hagamos un resumen grupal con un cuadro donde anotemos qué figuras medimos y qué aprendimos sobre ellas.”
- **Estudiantes:** Participan llenando el cuadro y comentando.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Por qué es importante medir las figuras?”
- “¿Qué fue lo más difícil al medir?”
- “¿Cómo me ayudó mi equipo para entender mejor?”

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo y precisión, aclara dudas y motiva a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se usarán estas medidas para un nuevo reto creativo.

Tarea o reto:

Medir objetos en casa usando regla o palitos y traer resultados para compartir.

Sesión 4: Creando Figuras Compuestas y Nuevos Retos**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar medidas y preparar a los estudiantes para combinar figuras y crear nuevas formas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué recuerdan sobre medir figuras? ¿Alguien usó medidas en su tarea?”
- **Estudiantes:** Comparten experiencias y resultados.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “¡Hoy vamos a ser inventores de figuras! Combinaremos las figuras que conocemos para crear nuevas formas y resolver un reto especial.”

Contextualización:

- **Docente:** “En el mundo real, a veces juntamos figuras para hacer objetos más complejos, como casas o coches. Nosotros haremos algo parecido.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

El docente explica cómo unir figuras para crear “figuras compuestas” y presenta ejemplos sencillos (un rectángulo con un triángulo para hacer una casa).

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: “Construyendo Figuras Compuestas”

- **Objetivo:** Crear figuras nuevas combinando figuras básicas.
- **Instrucciones:** En grupos, usar recortes para unir figuras en nuevas formas que representen objetos (casas, barcos, animales).
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Figuras compuestas pegadas en cartulina con nombre y descripción.
- **Tiempo:** 70 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con ideas, fomenta creatividad, pregunta “¿Qué figuras usaste? ¿Qué objeto representa?”

• Actividad 2: “Reto: Inventemos un Robot Geométrico”

- **Objetivo:** Aplicar conocimiento para diseñar un robot usando figuras geométricas.
- **Instrucciones:** Cada grupo diseña y construye un robot de papel con figuras compuestas, luego explica sus partes geométricas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Modelo de robot y explicación oral.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva, escucha explicaciones, sugiere mejoras, fomenta colaboración.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan rápido: crear historias sobre su robot y describir más figuras usadas.
- Para quienes necesitan apoyo: trabajar con figuras prediseñadas y ayuda para unir las.

Transiciones:

El docente invita a reflexionar sobre la importancia de las figuras en la vida real y anticipa la próxima sesión dedicada a juegos matemáticos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a hacer un mural con fotos o dibujos de nuestros robots y las figuras que usamos.”
- **Estudiantes:** Participan pegando, comentando y nombrando figuras.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué fue lo más divertido de crear figuras compuestas?”
- “¿Qué aprendí sobre las figuras al hacer el robot?”
- “¿Cómo me ayudó mi equipo?”

Retroalimentación:

El docente resalta la creatividad y el trabajo en equipo, ofrece sugerencias para mejorar explicaciones.

Transferencia:

Invitación a observar figuras compuestas en el entorno y pensar en nuevos retos.

Tarea o reto:

Dibujar una figura compuesta que vean en casa o en su comunidad.

Sesión 5: Juegos y Retos con Figuras Geométricas**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar figuras y prepararse para aprender jugando con ellas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién quiere contar qué figuras recuerda y qué hizo con ellas?”
- **Estudiantes:** Comparten brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy vamos a jugar y resolver retos usando figuras geométricas. ¡Será muy divertido!”

Contextualización:

- **Docente:** “Los juegos nos ayudan a aprender cosas nuevas mientras nos divertimos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

El docente explica dinámicas de juegos que involucran figuras geométricas, como bingo de figuras, rompecabezas y retos de clasificación.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: “Bingo de Figuras”

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar figuras geométricas rápidamente.
- **Instrucciones:** Cada estudiante recibe una tarjeta con figuras. El docente nombra o muestra una figura y quien la tenga la marca. Gana quien complete una línea.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Participación activa y reconocimiento rápido.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Dirige el juego, corrige nombres, anima a los estudiantes.

• Actividad 2: “Rompecabezas Geométrico”

- **Objetivo:** Reconocer cómo las figuras pueden formar imágenes nuevas.
- **Instrucciones:** En grupos, arman rompecabezas hechos con figuras geométricas para formar objetos o animales.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Rompecabezas armado y explicación de figuras usadas.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, ayuda, pregunta “¿Qué figuras usaron aquí?”

• Actividad 3: “Clasificación Rápida”

- **Objetivo:** Clasificar figuras según criterios dados (número de lados, tamaño, tipo).
- **Instrucciones:** En parejas, los estudiantes reciben tarjetas con figuras y deben agruparlas según indicaciones del docente.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Grupos de tarjetas clasificados correctamente.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Da instrucciones, supervisa, corrige y felicita.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados: crear sus propios retos para el grupo.
- Estudiantes con apoyo: trabajar con menos tarjetas y con guía del docente.

Transiciones:

El docente conecta el juego con la reflexión y el aprendizaje: “¿Qué aprendimos jugando? Mañana usaremos todo para un proyecto final.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Hagamos una lista de las figuras que más nos gustaron y por qué.”
- **Estudiantes:** Participan en la creación colectiva de la lista.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué figura fue la más fácil de reconocer en los juegos?”
- “¿Cómo me ayudaron los juegos a aprender?”
- “¿Qué me gustaría aprender o jugar la próxima vez?”

Retroalimentación:

El docente felicita el entusiasmo y uso correcto de términos.

Transferencia:

Invitación a jugar en casa con formas geométricas y observar su entorno.

Tarea o reto:

Crear un pequeño juego con figuras geométricas para compartir en clase.

Sesión 6: Proyecto Final y Reflexión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar todo lo aprendido y preparar a los estudiantes para presentar su proyecto final.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué fue lo que más les gustó aprender sobre figuras geométricas?”
- **Estudiantes:** Participan compartiendo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy mostraremos todo lo que aprendimos creando un proyecto final y reflexionaremos sobre nuestro aprendizaje.”

Contextualización:

- **Docente:** “Es importante saber lo que aprendemos para usarlo en nuestra vida diaria y en otras materias.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 130 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes integran conocimientos y habilidades para presentar un proyecto que incluya la identificación, construcción, medición y uso creativo de figuras geométricas.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: “Preparando el Proyecto Final”

- **Objetivo:** Organizar y preparar la presentación del proyecto final.
- **Instrucciones:** En grupos, revisan su mural, parque, robots y actividades para seleccionar qué mostrar y cómo explicar.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Guion o esquema de presentación.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya, sugiere ideas, fomenta orden y claridad.

• Actividad 2: “Presentación del Proyecto”

- **Objetivo:** Comunicar claramente lo aprendido y mostrado en el proyecto.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su trabajo al resto de la clase, explicando figuras, medidas y creaciones.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual.
- **Tiempo:** 70 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, fomenta respeto, hace preguntas para profundizar y ofrece retroalimentación.

Diferenciación:

- Estudiantes con dificultades: presentar en grupo con roles adaptados, apoyo del docente.
- Avanzados: incluir explicaciones adicionales o ejemplos personales.

Transiciones:

Se conecta la presentación con la reflexión final y valoración.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a crear un mural final con las mejores ideas y figuras de todos los grupos.”

- **Estudiantes:** Colaboran pegando y comentando.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué figura aprendí a identificar mejor?”
- “¿Cómo me ayudó trabajar en grupo?”
- “¿Para qué usaré lo que aprendí en mi vida diaria?”

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo, creatividad y aprendizaje. Invita a seguir observando figuras en su entorno.

Transferencia:

Motiva a aplicar el conocimiento en otros proyectos y materias como arte y ciencias.

Tarea o reto:

Crear un dibujo o maqueta en casa usando figuras geométricas y compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1 (activación de conocimientos previos y observación inicial).
- Formativa: Durante todas las sesiones, mediante observación directa, preguntas, trabajos en grupo y juegos.
- Sumativa: Sesión 6, presentación y proyecto final.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente figuras geométricas básicas (Objetivo 1).
- Describe características de figuras con vocabulario apropiado (Objetivo 2).
- Clasifica figuras según propiedades dadas (Objetivo 3).
- Aplica conocimiento para crear composiciones y resolver retos (Objetivo 4).
- Comunica sus ideas de forma clara y colaborativa (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar proyecto final (claridad, creatividad, uso correcto de figuras).
- Autoevaluación y coevaluación sencilla con preguntas guía.
- Portafolio con trabajos (murales, tablas, dibujos).

Evidencias de aprendizaje:

- Mural de figuras geométricas con nombres y características.
- Modelos físicos: parque geométrico, figuras compuestas, robots.

- Tablas de medición y comparación.
- Participación en juegos y actividades.
- Proyecto final presentado oralmente y visualmente.