

Recuerdos en Colores: Dibujo y Escritura para Recordar

Nuestra Escuela

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primer grado utilicen el dibujo y la escritura como herramientas para recordar y registrar sus actividades y acuerdos escolares. A través de actividades colaborativas y visuales, los niños aprenderán a expresar sus experiencias y compromisos de manera creativa, facilitando su memoria y comprensión. Esta estrategia es especialmente relevante para los estudiantes, ya que les permite conectar lo aprendido con su vida diaria, fomentando el sentido de pertenencia y responsabilidad dentro del aula.

Además, el uso combinado de dibujo y escritura responde a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, asegurando la inclusión de todos, incluyendo estudiantes con necesidades especiales como el autismo. Al trabajar en pequeños grupos, los estudiantes desarrollarán habilidades sociales, colaboración y respeto mutuo, esenciales para su formación integral. Este enfoque vivencial contribuye al desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas, preparándolos para futuros aprendizajes.

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar y crear dibujos y textos breves que representen actividades y acuerdos escolares para reforzar la memoria.
- Colaborar en grupos pequeños para compartir ideas y construir representaciones visuales y escritas comunes.
- Expresar de forma clara y sencilla sus recuerdos y compromisos escolares mediante imágenes y palabras.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida en la construcción de aprendizajes.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 2 por estudiante, 70 hojas en total).
- Cajas con crayones, lápices de colores y marcadores lavables.
- Pegamento en barra y tijeras con punta redonda (1 por grupo).
- Cartulinas grandes para mural (1 por grupo, tamaño A3).
- Listas impresas con imágenes de actividades escolares comunes y palabras clave (1 por grupo).
- Grabadora o dispositivo para reproducir música suave (opcional para ambiente relajado).
- Espacio del aula organizado en zonas para trabajo en grupos pequeños.
- Material para señalización visual para el estudiante con autismo (tarjetas visuales con pictogramas de actividades).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del alfabeto y algunas palabras escritas por parte de los estudiantes.
- Experiencia previa en actividades de dibujo libre y uso de colores.
- Habilidades sociales básicas para trabajar en grupo, fomentadas en actividades anteriores.
- Familiaridad con las reglas y acuerdos básicos del aula.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 40 minutos

Propósito de la sesión:

El docente explica que hoy trabajarán juntos para recordar y representar con dibujos y palabras las actividades y acuerdos que han realizado en la escuela, para que puedan recordarlos siempre y compartirlos con sus compañeros.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Recuerdan alguna actividad divertida que hayamos hecho en clase? ¿O algún acuerdo que todos hicimos para llevarnos bien? Vamos a hacer un juego para contarlo.”

- Los estudiantes forman un círculo y, por turnos, mencionan una actividad o acuerdo que recuerden.
- El docente toma nota en una pizarra con dibujos y palabras sencillas.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que cuando dibujamos y escribimos sobre nuestras experiencias, podemos recordarlas mejor y compartirlas con amigos y familia? Hoy usaremos nuestros colores y palabras para crear recuerdos que durarán mucho tiempo.”

Contextualización:

Docente: “Vamos a trabajar en equipos para crear un mural con dibujos y palabras que muestren lo que hemos aprendido y los acuerdos que nos ayudan a convivir felices en el salón.”

Estudiantes: Escuchan, participan en el juego de recuerdos, y expresan sus ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 160 minutos (2 horas y 40 minutos)

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente la actividad, mostrando ejemplos simples de dibujos y palabras que representan actividades escolares y acuerdos, enfatizando la importancia de trabajar en equipo.

Actividad 1: Creando nuestro mural de recuerdos

- **Objetivo específico:** Diseñar y crear dibujos y textos breves para recordar actividades y acuerdos escolares.
- **Instrucciones:**

- Dividir a los 35 estudiantes en 7 grupos de 5 niños, asegurando que el estudiante con autismo esté en un grupo con un compañero que le brinde apoyo y utilizando tarjetas visuales para facilitar la comprensión.
- Dar a cada grupo una cartulina grande, crayones, marcadores, tijeras, pegamento y hojas blancas.
- Indicar que primero dibujarán juntos las actividades y acuerdos que recuerden y luego escribirán palabras o frases cortas para acompañar cada dibujo.
- El docente sugiere que primero hablen entre ellos para decidir qué dibujarán y cómo lo harán.
- Los estudiantes colaboran, distribuyen tareas según sus fortalezas (uno dibuja, otro escribe, otro recorta, etc.).
- **Organización:** Grupos de 5
- **Producto o evidencia:** Un mural grupal con dibujos y palabras que reflejen actividades y acuerdos escolares.
- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Observar la colaboración, apoyar al estudiante con autismo con las tarjetas visuales, hacer preguntas guía: “¿Qué actividad recuerdan?”, “¿Qué palabra podemos escribir para explicar el dibujo?”, “¿Cómo pueden ayudar a su compañero?”

Actividad 2: Presentando nuestro mural

- **Objetivo específico:** Expresar de forma clara sus recuerdos y compromisos mediante imágenes y palabras.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su mural frente a la clase, explicando sus dibujos y acuerdos.
 - Los demás estudiantes escuchan con atención y hacen preguntas sencillas, como “¿Por qué eligieron ese dibujo?”
 - El docente modera y refuerza la importancia de compartir y escuchar respetuosamente.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto o evidencia:** Exposición oral grupal acompañada del mural.
- **Tiempo estimado:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Fomentar participación equitativa, apoyar al estudiante con autismo para participar activamente, hacer preguntas que faciliten la expresión.

Actividad 3: Diario visual personal

- **Objetivo específico:** Valorar la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida en la construcción de aprendizajes.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante recibe una hoja para hacer un dibujo y escribir una palabra o frase corta sobre lo que más le gustó de la actividad grupal.
 - El docente apoya a quienes tienen dificultades para escribir, sugiriendo palabras o escribiendo con ellos.
 - Al final, algunos voluntarios comparten su dibujo y palabra con la clase.

- **Organización:** Individual
- **Producto o evidencia:** Dibujo y texto breve personal.
- **Tiempo estimado:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar en la escritura, motivar la expresión personal.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecer que agreguen detalles adicionales a sus dibujos o ayuden a compañeros que necesiten apoyo.
- **Para estudiantes con necesidades de apoyo (incluyendo el estudiante con autismo):** Uso de tarjetas visuales, apoyo directo del docente o asistente, asignación de roles según sus fortalezas (como colorear o seleccionar palabras).

Transiciones

Después de la creación del mural, el docente invita a los grupos a prepararse para la presentación, recordándoles que expliquen sus dibujos con sus palabras. Tras las exposiciones, se pasa a la actividad individual del diario visual para que cada estudiante reflexione personalmente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 40 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un ticket de salida: en un pequeño papel, dibujen y escriban la palabra que más les guste de lo que aprendimos hoy.”

- Los estudiantes crean su ticket de salida.
- El docente recoge los tickets y los lee en voz alta para resaltar los aprendizajes.

Reflexión metacognitiva:

Docente pregunta a los estudiantes:

- “¿Qué dibujo hiciste y por qué?”
- “¿Cómo te ayudó tu grupo para hacer el mural?”
- “¿Por qué es importante recordar nuestras actividades y acuerdos?”

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos sobre el esfuerzo, la colaboración y la creatividad, destacando la participación de todos y la importancia de escuchar y ayudar a los compañeros.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a compartir en casa sus dibujos y palabras con su familia, para que ellos también conozcan las actividades y acuerdos del aula.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a realizar en casa un dibujo y una frase sobre una actividad o regla que aprendieron en la escuela, para compartirla en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (observación y registro de recuerdos previos), formativa durante las actividades de desarrollo (observación del trabajo en grupo y productos realizados), y sumativa en el cierre (análisis de tickets de salida y reflexiones).

Criterios de evaluación:

- El estudiante diseña dibujos y textos que representan actividades y acuerdos escolares (Objetivo 1).
- Participa activamente y colabora en el trabajo en grupo (Objetivo 2).
- Expresa claramente sus recuerdos y compromisos mediante imágenes y palabras (Objetivo 3).
- Muestra comprensión de la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en grupos.
- Rúbrica simple para evaluar claridad y creatividad en dibujos y textos.
- Observación directa durante exposiciones orales.
- Portafolio con murales grupales y diarios visuales individuales.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas en la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje:

- Murales grupales con dibujos y textos que reflejan actividades y acuerdos.
- Presentaciones orales grupales.
- Diarios visuales personales.
- Tickets de salida que sintetizan aprendizajes individuales.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar y reforzar el aprendizaje colaborativo en la sesión "Recuerdos en Colores", se proponen mecánicas de juego simples, inclusivas y visuales, adecuadas para estudiantes de 6 a 11 años, que integren dibujo y escritura, y fomenten la participación activa de todos los alumnos, incluyendo al estudiante con autismo.

- **1. Equipo de Artistas Recordadores**
 - Dividir a los 35 estudiantes en 7 equipos de 5 integrantes cada uno, promoviendo la colaboración.

- Cada equipo recibe un nombre divertido y colorido relacionado con la escuela (Ejemplo: Los Pinceles Mágicos, Los Lápices Aventureros).
- Los equipos trabajan juntos para crear un mural colectivo donde dibujan y escriben recuerdos y acuerdos escolares.
- Este nombre y rol grupal refuerza el sentido de pertenencia y motivación.

• 2. Desafío de Historias en Dibujo

- Durante la actividad, cada equipo recibe pequeñas tarjetas con frases o palabras clave relacionadas con actividades escolares o acuerdos (ejemplo: “Recreo”, “Amistad”, “Ayuda”).
- El reto es que, en un tiempo límite (10-15 minutos por ronda), el equipo dibuje una escena que represente la palabra/frase y agregue una pequeña oración o frase que describa ese recuerdo o acuerdo.
- Se otorgan puntos simbólicos por creatividad, trabajo en equipo y participación igualitaria (no competitivos, sino motivadores).
- Se incentiva que todos los miembros participen: un alumno dibuja, otro escribe, otro colorea, otro explica la idea.

• 3. “Ronda de la Palabra Mágica”

- Al finalizar cada dibujo/escritura, un representante del equipo comparte brevemente el recuerdo o acuerdo plasmado.
- Los demás equipos escuchan y deben identificar una “palabra mágica” relacionada (por ejemplo, “amistad”, “respeto”).
- Si detectan correctamente la palabra mágica, reciben puntos para su equipo.
- Esta dinámica fomenta la escucha activa y la comprensión del contenido.

• 4. Estrella del Día

- Al final de la sesión, se reconoce a un equipo o alumno que haya demostrado colaboración, creatividad y respeto durante la actividad.
- La “Estrella del Día” recibe una insignia visual (puede ser un adhesivo o dibujo) para pegar en su lugar de trabajo o carpeta.
- Esta recompensa simbólica incentiva la motivación y el refuerzo positivo sin generar competencia excluyente.

Consideraciones para Inclusión y Ritmos Diferenciados

- Proveer roles claros y adaptables dentro del equipo (dibujante, escritor, colorista, narrador) para que cada estudiante pueda participar según sus fortalezas, incluyendo al estudiante con autismo.
- Utilizar materiales visuales, colores y apoyos gráficos para facilitar la comprensión y expresión.
- Garantizar tiempos flexibles y apoyos individuales por parte del docente o asistente para quienes lo requieran.
- Fomentar un ambiente de respeto y escucha activa para que todos se sientan valorados.

Estas mecánicas gamificadas mantienen el enfoque en el aprendizaje colaborativo y los objetivos de escritura y dibujo, mientras generan un ambiente lúdico y motivador adecuado para estudiantes de primaria.

Recomendaciones - Tic_ia

Recomendaciones para Integrar Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación de Pizarra Digital Simple (Ej. Jamboard de Google)

Implementación: El docente utiliza Jamboard para crear un tablero digital donde anota las actividades y acuerdos mencionados por los estudiantes en el círculo. Cada niño puede ver el tablero proyectado y participar indicando qué agregar, mientras el docente escribe o dibuja símbolos simples y coloridos para representar las ideas.

Contribución: Facilita la visualización colectiva y la participación activa, favoreciendo la retención de conocimientos previos y la integración de dibujos y palabras en un formato accesible para todos, incluyendo al estudiante con autismo mediante imágenes y símbolos. Además, permite guardar la información para referencia posterior.

Nivel SAMR: *Sustitución* (la pizarra digital reemplaza la pizarra tradicional sin alterar la tarea)

- **Herramienta:** Asistente de Voz con IA para Dinámicas de Preguntas (Ej. Google Assistant o Alexa adaptado para clase)

Implementación: El docente puede usar un asistente de voz para lanzar preguntas simples a los estudiantes sobre actividades y acuerdos escolares. El asistente repite o clarifica las respuestas de los niños, haciendo la dinámica más interactiva y atractiva, especialmente para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

Contribución: Aumenta la motivación y el enganche mediante interacción verbal y permite que estudiantes con necesidad de apoyo auditivo o verbal participen más fácilmente.

Nivel SAMR: *Aumento* (mejora la efectividad de la actividad sin cambiar la tarea)

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Aplicación de Dibujo Digital Infantil (Ej. Tux Paint o Paint 3D)

Implementación: En grupos, los estudiantes pueden usar tabletas o computadoras con Tux Paint para crear dibujos digitales representando actividades y acuerdos escolares. El docente guía el uso simple de la aplicación, enfatizando la colaboración al compartir pantallas y discutir ideas.

Contribución: Facilita la expresión visual con herramientas accesibles para niños, permite corregir o modificar dibujos sin desperdiciar materiales, y favorece la participación del estudiante con autismo mediante el uso de tecnología que puede adaptarse a sus intereses sensoriales.

Nivel SAMR: *Modificación* (rediseña la actividad para incorporar medios digitales que permiten edición y colaboración)

- **Herramienta:** Generador de Texto con IA Adaptado para Niños (Ej. ChatGPT con interfaz simplificada y controles de docente)

Implementación: El docente introduce frases o palabras clave que los grupos sugieren, y con ayuda de la IA genera oraciones simples y adecuadas para su nivel, que los estudiantes pueden copiar o adaptar en sus murales. Esto se

hace en clase con supervisión para asegurar comprensión y adecuación.

Contribución: Mejora la calidad y claridad de los textos escritos, apoyando a estudiantes con dificultades en la escritura, y fomenta la inclusión mediante adaptaciones personalizadas para diferentes ritmos de aprendizaje.

Nivel SAMR: *Modificación* (rediseña la actividad para integrar apoyo tecnológico en la escritura colaborativa)

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Plataforma de Presentación Multimedia Colaborativa (Ej. Google Slides o Genially)

Implementación: Cada grupo digitaliza o fotografía su mural físico y lo sube a una presentación colaborativa en línea. Luego, cada grupo presenta su trabajo usando imágenes, textos y narraciones simples, con apoyo del docente si es necesario.

Contribución: Permite que todos los estudiantes vean y valoren los murales de sus compañeros, reforzando el aprendizaje colaborativo y la comunicación oral y escrita. Además, incluye la participación del estudiante con autismo mediante presentaciones visuales y estructuradas.

Nivel SAMR: *Redefinición* (crea una nueva tarea que combina arte físico y digital, facilitando la presentación y difusión colaborativa)

- **Herramienta:** Aplicación de Evaluación Formativa con IA (Ej. Kahoot! adaptado o Socrative)

Implementación: El docente realiza un juego interactivo que evalúa oralmente y visualmente el recuerdo de actividades y acuerdos, con preguntas simples y opciones ilustradas. La IA puede adaptar preguntas según el desempeño del grupo y dar retroalimentación inmediata.

Contribución: Refuerza el aprendizaje mediante evaluación formativa dinámica, motivando a todos los estudiantes y adaptándose a sus diferentes ritmos, incluyendo apoyo visual y auditivo para estudiantes con necesidades especiales.

Nivel SAMR: *Aumento* (mejora la evaluación sin cambiar la tarea esencial)