

¡Dibuja y Escribe para Recordar! Actividades y Acuerdos en Equipo

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primer grado aprendan a utilizar el dibujo y la escritura como herramientas para recordar las actividades y acuerdos escolares. A través de actividades colaborativas, los niños desarrollarán habilidades para expresar ideas visuales y escritas, fomentando la memoria, la organización y el trabajo en equipo. Esta experiencia es fundamental porque les permitirá ser más responsables y organizados en su vida escolar, además de mejorar la comunicación entre compañeros.

Los estudiantes aprenderán a crear dibujos sencillos acompañados de palabras o frases cortas que representen acuerdos o actividades, facilitando su recuerdo. Este aprendizaje es relevante ya que les ayudará a manejar mejor sus responsabilidades diarias dentro del aula y en casa, y a respetar las reglas establecidas en grupo. Además, el trabajo colaborativo promueve el respeto por las diferencias, la cooperación y el apoyo mutuo, considerando las diversas formas y ritmos de aprendizaje, incluyendo la atención especial para un estudiante con autismo.

Con este plan, los niños descubrirán que la combinación de imágenes y palabras es una forma divertida y efectiva de organizar su día, recordando juntos lo que han acordado y lo que deben hacer, fortaleciendo así su autonomía y sentido de pertenencia.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear dibujos y frases simples que representen actividades y acuerdos escolares.
- Colaborar en grupos pequeños para diseñar un mural visual que recuerde las reglas y actividades del aula.
- Expresar oralmente el significado de sus dibujos y escritos para reforzar la comprensión y comunicación.
- Demostrar responsabilidad compartida al trabajar en equipo para alcanzar una meta común.
- Utilizar estrategias visuales y escritas para mejorar la memoria y organización personal y grupal.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 3 por grupo).
- Marcadores de colores (varios para cada grupo).
- Lápices de colores y crayones.
- Cartulina grande para mural (una por cada grupo de 4-5 estudiantes, aproximadamente 7 grupos).
- Adhesivos o cinta para pegar.
- Carteles con ejemplos simples de dibujos y palabras para acuerdos (impresos).

- Imágenes o pictogramas básicos para apoyo visual (para estudiante con autismo).
- Espacio amplio para trabajar en grupos y pegar murales.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos.
- Grabadora o dispositivo para registrar narraciones orales (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de formas y colores.
- Habilidades iniciales de dibujo (garabatos, formas simples).
- Reconocimiento y escritura de algunas letras y palabras sencillas.
- Experiencia previa en actividades grupales y reglas básicas de convivencia.
- Capacidad para escuchar instrucciones simples y expresarse oralmente en oraciones cortas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

40 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a aprender a usar dibujos y palabras para recordar lo que hacemos y acordamos en la escuela. Esto nos ayudará a no olvidar nuestras tareas y a respetar las reglas que hacemos juntos."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Quién recuerda alguna regla o actividad que hacemos en la escuela? ¿Pueden contarla con una palabra o un dibujo rápido en su cuaderno?"

Estudiantes: Dibujan o escriben una regla o actividad que conozcan, por ejemplo, "silencio", "limpiar", o un dibujo de un libro.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que los dibujos y las palabras juntas nos ayudan a recordar mejor? Por ejemplo, cuando vemos un dibujo de un sol, pensamos en salir a jugar. Hoy haremos un mural con dibujos y palabras para recordar nuestras actividades y acuerdos. ¡Será como crear nuestro propio mapa mágico del aula!"

Contextualización:

Docente: "En nuestra vida diaria, a veces olvidamos cosas importantes. Usar dibujos y palabras nos ayuda a recordar lo que debemos hacer, como cuando mamá pone una nota en la nevera. Aquí en la escuela, haremos lo mismo, pero

con dibujos y palabras hechos por ustedes y sus compañeros."

Estudiantes: Escuchan, participan con respuestas y muestran sus dibujos o palabras iniciales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

160 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Ahora vamos a trabajar en equipo para crear un mural que nos recuerde las actividades y acuerdos del salón. Cada grupo hará dibujos y escribirá palabras que expliquen qué debemos hacer y cómo debemos portarnos."

Se presentan ejemplos visuales y escritos simples en carteles para apoyar la comprensión.

Actividad 1: "Mi dibujo, mi palabra"

- **Objetivo:** Crear dibujos y palabras relacionadas con actividades y acuerdos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada uno va a dibujar en una hoja una actividad o regla que recuerde. Luego, escribirás una palabra que acompañe tu dibujo. Si no sabes escribir la palabra completa, dibuja las letras que puedas o pídele ayuda a un compañero."
 - **Estudiantes:** Trabajan individualmente, dibujando y escribiendo en sus hojas.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Hoja con dibujo y palabra.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar con escritura, motivar a expresarse, y asegurar inclusión del estudiante con autismo usando pictogramas si es necesario.

Transición:

Docente: "Muy bien, ahora que todos tenemos nuestros dibujos y palabras, vamos a compartirlos en nuestros grupos para crear juntos un mural."

Actividad 2: "Nuestro mural de acuerdos y actividades"

- **Objetivo:** Colaborar para seleccionar y organizar dibujos y palabras en un mural grupal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "En grupos de 4 o 5, compartan sus dibujos y palabras. Elijan juntos cuáles son los más importantes para recordar y péguenlos en la cartulina grande. Pueden agregar más dibujos o palabras con marcadores si quieren."
 - **Estudiantes:** Intercambian ideas, deciden juntos y organizan los materiales en la cartulina.

- **Organización:** Grupos pequeños (7 grupos de 4-5 estudiantes)
- **Producto:** Mural grupal con dibujos y palabras que representan actividades y acuerdos.
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar la comunicación, asegurar la participación de todos, apoyar al estudiante con autismo con apoyos visuales, hacer preguntas guía ("¿Por qué eligieron este dibujo?", "¿Qué palabra lo acompaña?"), y mediar en conflictos.

Transición:

Docente: "Ahora vamos a presentar nuestros murales a la clase para que todos aprendamos de cada grupo."

Actividad 3: "Presentamos nuestro mural"

- **Objetivo:** Expresar oralmente el significado de dibujos y palabras para reforzar la comprensión y comunicación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo elegirá a un portavoz para contar qué dibujos y palabras pusieron en su mural y por qué son importantes."
 - **Estudiantes:** El portavoz habla frente a la clase, los demás escuchan y apoyan. El docente puede grabar o tomar notas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral grupal
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar activamente, hacer preguntas para clarificar, elogiar el esfuerzo, y fomentar la participación respetuosa.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que diseñen un dibujo extra o escriban una frase para otro grupo, o ayuden a compañeros que necesiten más apoyo.
 - **Para estudiantes con más dificultades:** Uso de pictogramas para apoyo, asistencia directa del docente o un compañero para la escritura, y permitir expresión oral alternativa si escribir es complejo.
-

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

40 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un resumen con el 'Ticket de salida': cada uno dibujará en una tarjeta pequeña una cosa nueva que aprendió hoy sobre cómo usar dibujos y palabras para recordar."

Estudiantes: Dibujan su idea y la comparten en voz alta, luego la entregan al docente.

Reflexión metacognitiva:

- **Docente pregunta:** "¿Cómo te ayudaron los dibujos para recordar las reglas o actividades?"
- **Docente pregunta:** "¿Qué fue lo que más te gustó de trabajar en grupo?"
- **Docente pregunta:** "¿Cómo vas a usar lo que aprendimos hoy en tu día a día en la escuela?"

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos a cada grupo por su trabajo, destaca la importancia de respetar y ayudar a los demás, y señala cómo los dibujos y palabras facilitan recordar y organizarse.

Transferencia:

Docente: "Mañana usaremos estos murales para recordar juntos qué hacer, y también pueden hacer algo parecido en casa para recordar sus responsabilidades."

Tarea o reto:

Docente: "Para casa, les reto a que hagan un pequeño dibujo y escriban una palabra que les ayude a recordar una tarea o regla en casa, y lo traigan para compartirlo con el grupo."

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica al inicio con la actividad de activación de conocimientos previos.
- Formativa durante las actividades de creación individual y grupal, observando la participación y comprensión.
- Sumativa en el cierre mediante el "Ticket de salida" y la presentación oral grupal.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en la creación de dibujos y palabras para representar actividades y acuerdos. (Objetivo 1)
- Colabora con respeto y responsabilidad en el trabajo en grupo para crear el mural. (Objetivo 2 y 4)
- Expresa claramente el significado de sus dibujos y palabras durante la presentación oral. (Objetivo 3)
- Utiliza estrategias visuales y escritas para recordar información escolar. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y colaboración en grupo.
- Rúbrica sencilla para evaluar dibujos, palabras y presentación oral (criterios: claridad, creatividad, trabajo en equipo).
- Observación directa durante las actividades.
- Revisión de productos: hojas individuales, mural grupal y tickets de salida.
- Autoevaluación oral o con preguntas guiadas en la reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Hojas individuales con dibujo y palabra.
- Mural grupal con dibujos y palabras organizados.
- Presentaciones orales de cada grupo explicando su mural.
- Tickets de salida con dibujos que resumen el aprendizaje.

Enriquecimientos

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Para monitorear el progreso de los estudiantes durante la sesión de 4 horas, se proponen las siguientes herramientas de evaluación formativa rápidas, visuales y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), que permiten valorar el uso del dibujo y la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares, y que fomentan la participación y el trabajo colaborativo.

- **1. Rúbrica Simplificada de Autoevaluación y Coevaluación (duración: 10 minutos)**
 - Breve rúbrica con 3 criterios clave sobre el dibujo y escritura (por ejemplo: claridad del dibujo, uso de palabras clave, participación en equipo).
 - Utilizar íconos o emoticones (carita feliz, neutral, triste) para que los niños indiquen su percepción y la de sus compañeros.
 - Se realiza al final de cada actividad colaborativa para que los equipos reflexionen sobre su trabajo en conjunto.
- **2. Observación con Lista de Cotejo para el Docente (duración: continua durante actividades)**
 - Lista breve con aspectos a observar, como: participación activa, uso de dibujo y escritura para expresar ideas, respeto a acuerdos del equipo, inclusión del estudiante con autismo.
 - Permite al docente anotar rápidamente observaciones durante el trabajo en equipo para ajustar apoyo o estrategias.
- **3. Diario Visual Rápido de Recuerdos (duración: 5 minutos tras cada actividad)**
 - Cada estudiante dibuja o escribe una palabra que recuerde de la actividad o acuerdo.
 - El docente revisa rápidamente para identificar comprensión y participación.
 - Se puede hacer en hojas pequeñas o pizarras individuales.
- **4. Preguntas Cortas en Círculo de Reflexión (duración: 10 minutos)**
 - Al finalizar una actividad, en círculo, se hacen preguntas como: "¿Qué dibujo hicimos para recordar?", "¿Qué palabra escribimos?", "¿Por qué es importante nuestro acuerdo?".
 - Permite que todos, incluyendo estudiantes con diferentes ritmos, expresen sus ideas y se valide su aprendizaje.
- **5. Muro Visual de Logros (duración: durante toda la sesión)**

- Espacio en el aula donde se pegan dibujos y frases clave que los equipos producen para recordar actividades y acuerdos.
- El docente y los estudiantes añaden comentarios positivos o correcciones básicas para promover la mejora continua.

Resumen de herramientas y tiempos aproximados

Herramienta	Momento de aplicación	Duración	Aspecto evaluado
Rúbrica simplificada de auto/coevaluación	Al final de cada actividad grupal	10 minutos	Claridad de dibujo y escritura, participación, trabajo en equipo
Lista de cotejo para docente	Durante actividades	Continuo	Participación, inclusión, uso de dibujo y escritura
Diario visual rápido	Tras cada actividad	5 minutos	Comprensión y recuerdo visual/escrito
Círculo de reflexión	Al final de actividades	10 minutos	Expresión oral, comprensión de acuerdos
Muro visual de logros	Durante toda la sesión	Variable, continuo	Producción artística y escrita colectiva, motivación

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para reconocer y valorar las diferencias individuales y culturales en el grupo de 35 estudiantes, considere implementar las siguientes adaptaciones:

- **Adaptación 1:** Permitir que los estudiantes expresen sus ideas usando diferentes formatos visuales y lingüísticos, por ejemplo, dibujos, palabras, símbolos o frases cortas en su lengua materna si es distinta del español. Esto respeta la diversidad lingüística y cultural y facilita la participación de todos.
- **Adaptación 2:** Promover que los estudiantes compartan ejemplos de actividades y acuerdos escolares que sean relevantes en sus contextos familiares o culturales, enriqueciendo el mural con perspectivas diversas. Esto valoriza sus antecedentes socioeconómicos y culturales.
- **Adaptación 3:** Utilizar imágenes y ejemplos inclusivos en los materiales visuales que muestren diversidad en género, etnia y capacidades para que todos los estudiantes se vean reflejados y valorados.

Modificación de actividad: En la fase de activación, permita que los estudiantes puedan contar su regla o actividad utilizando dibujos o palabras en su idioma, y que compañeros traduzcan o expliquen brevemente para fomentar la comprensión colectiva y respeto por la diversidad cultural.

Recursos adicionales: Carteles con ilustraciones diversas, diccionarios visuales bilingües, materiales con símbolos universales (pictogramas).

Estrategias de evaluación inclusiva: Evaluar la participación y comprensión a través de observación cualitativa y valoración de la expresión creativa más que la corrección ortográfica o gramatical, respetando diferentes formas de comunicación.

Impacto positivo: Estas adaptaciones promueven un ambiente en el que cada niño se siente valorado y respetado en su identidad y contexto, fortaleciendo la autoestima y la motivación para participar activamente.

Equidad de Género

Para dismantelar estereotipos de género y promover igualdad en el aula, considere las siguientes recomendaciones:

- **Adaptación 1:** Al presentar ejemplos de actividades o acuerdos, utilice lenguaje y representaciones gráficas que no refuercen roles de género tradicionales, por ejemplo, mostrar niñas y niños realizando tareas diversas (dibujar, escribir, organizar, liderar).
- **Adaptación 2:** Fomentar que los equipos sean mixtos y que todos los estudiantes tengan oportunidad de expresarse, evitando asignar roles según estereotipos (por ejemplo, no solo niñas para dibujo y niños para escritura).
- **Adaptación 3:** Introducir en la conversación ejemplos positivos de cooperación entre géneros y explicar que todos pueden participar en cualquier actividad sin importar si son niñas o niños.

Modificación de actividad: Durante la creación del mural, invite a los estudiantes a reflexionar en grupo sobre cómo las reglas y actividades se aplican a todas las personas por igual, promoviendo el respeto mutuo y la igualdad.

Recursos adicionales: Libros ilustrados o videos cortos con personajes que desafían estereotipos de género, posters con mensajes inclusivos de igualdad.

Estrategias de evaluación inclusiva: Observar y registrar que la participación en actividades sea equitativa entre niños y niñas, animando a quienes participan menos a expresarse.

Impacto positivo: Estas acciones contribuyen a formar actitudes igualitarias desde temprana edad, promoviendo el respeto y la colaboración sin prejuicios de género.

Inclusión

Para garantizar la participación y el acceso equitativo de todos los estudiantes, incluyendo al estudiante con autismo y otros con posibles barreras, implemente las siguientes acciones:

- **Adaptación 1:** Use instrucciones claras, simples y apoyadas con apoyos visuales (pictogramas, gráficos) para facilitar la comprensión de las actividades. Repita y supervise para asegurar que todos entiendan qué hacer.
- **Adaptación 2:** Organice los grupos de trabajo considerando las fortalezas y necesidades; por ejemplo, ubicar al estudiante con autismo en un grupo con compañeros que fomenten la comunicación y apoyen su participación, asignando roles flexibles y rotativos.
- **Adaptación 3:** Permitir tiempos de descanso o actividades sensoriales breves para estudiantes que lo requieran, integrándolos de forma natural en el desarrollo de la sesión.

Modificación de actividad: Para el estudiante con autismo y otros con diferentes ritmos de aprendizaje, ofrecer opciones para expresar sus ideas (dibujos, escritura, verbalización con apoyo) y permitir que usen materiales

adaptados (por ejemplo, lápices de diferente grosor, tabletas con apps de dibujo si están disponibles).

Recursos adicionales: Materiales multisensoriales, tarjetas visuales de instrucciones, espacios tranquilos dentro del aula para autorregulación.

Estrategias de evaluación inclusiva: Evaluar el progreso a través de observaciones personalizadas, valorando la participación y el esfuerzo más que resultados formales, y documentar logros individuales y grupales.

Impacto positivo: Garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades, puedan participar plenamente, sintiéndose apoyados y valorados, lo que favorece su desarrollo integral y sentido de pertenencia.

Recomendaciones - Tecnología

Integración de Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase

Fase de Inicio

- **Sustitución:** *Aplicación de dibujo digital sencilla (ejemplo: [Tux Paint](#))*

Implementación: En lugar de dibujar en el cuaderno, los estudiantes usan Tux Paint en computadoras o tabletas para crear dibujos simples relacionados con las reglas o actividades escolares. La interfaz es amigable para niños pequeños.

Contribución: Facilita la expresión visual y escrita de manera accesible y atractiva, especialmente para estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje. Además, permite guardar y compartir los dibujos fácilmente para futuras actividades.

Nivel SAMR: Sustitución

- **Aumento:** *Uso de un procesador de texto básico con corrector ortográfico activado (ejemplo: Google Docs para Educación con cuenta supervisada)*

Implementación: Los estudiantes escriben palabras o frases cortas que acompañan sus dibujos directamente en Google Docs, con ayuda del docente para usar el corrector ortográfico básico que sugiere mejoras.

Contribución: Mejora la precisión en la escritura y fomenta la familiarización temprana con herramientas digitales, sin cambiar la tarea fundamental de dibujar y escribir.

Nivel SAMR: Aumento

Fase de Desarrollo

- **Modificación:** *Uso de una plataforma colaborativa visual (ejemplo: [Padlet](#))*

Implementación: Los estudiantes trabajan en grupos para subir sus dibujos y palabras a un mural digital en Padlet, donde pueden añadir comentarios o reacciones sencillas. El docente organiza el mural para que sea intuitivo y visualmente atractivo.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional del mural físico al permitir colaboración simultánea, integración de multimedia y accesibilidad para todos, incluyendo estudiantes con autismo que pueden beneficiarse del orden visual y la interacción controlada.

Nivel SAMR: Modificación

- **Redefinición:** Integración de IA para generación de imágenes y apoyo en escritura (ejemplo: [Canva con IA integrada](#) o [ChatGPT](#) para sugerencias de palabras)

Implementación: Los estudiantes, con guía del docente, usan Canva para crear ilustraciones basadas en descripciones simples o usan ChatGPT para obtener ideas y correcciones de palabras o frases relacionadas con las actividades y acuerdos. Esto puede hacerse en grupos para fomentar la colaboración y el diálogo.

Contribución: Permite crear materiales visuales y escritos de forma innovadora, enriqueciendo el aprendizaje y facilitando la expresión para estudiantes con dificultades en la escritura o el dibujo, promoviendo la inclusión y el pensamiento creativo.

Nivel SAMR: Redefinición

Fase de Cierre

- **Sustitución:** Presentación digital sencilla (ejemplo: PowerPoint o Google Slides)

Implementación: Cada grupo presenta su mural digital o conjunto de dibujos y palabras en una presentación simple usando diapositivas digitales, mostrando su trabajo a la clase.

Contribución: Facilita la comunicación oral y visual, haciendo que los estudiantes practiquen la expresión y la escucha activa en un formato conocido y accesible.

Nivel SAMR: Sustitución

- **Aumento:** Uso de herramientas de votación o feedback digital (ejemplo: [Mentimeter](#))

Implementación: Los estudiantes y el docente usan Mentimeter para votar o comentar sobre los murales o acuerdos que más les gustaron, fomentando la participación activa y el reconocimiento positivo.

Contribución: Potencia la interacción y retroalimentación en tiempo real, beneficiando la inclusión de todos los estudiantes y reforzando la colaboración.

Nivel SAMR: Aumento

- **Modificación:** Creación de un video colaborativo con IA para narración (ejemplo: [Animoto](#) o [Synthesia](#))

Implementación: Los grupos crean un video corto con imágenes y textos de sus murales usando Animoto o Synthesia, donde una voz generada por IA narra el contenido, facilitando la inclusión de estudiantes con dificultades de lectura o expresión oral.

Contribución: Rediseña la actividad de cierre al incorporar medios audiovisuales accesibles y motivadores, promoviendo habilidades digitales y la participación de todos.

Nivel SAMR: Modificación

- **Redefinición:** Creación de un mural interactivo accesible online con IA para traducción o lectura en voz alta (ejemplo: [Padlet](#) con integración de herramientas de accesibilidad)

Implementación: El mural final se publica en Padlet con funciones adicionales como lectura en voz alta para estudiantes con dificultades visuales o de lectura, y traducción automática para diversidad lingüística, gracias a integraciones de IA.

Contribución: Permite compartir el trabajo con la comunidad educativa y familias, facilitando la accesibilidad universal y fomentando la inclusión y el respeto a la diversidad.

Nivel SAMR: Redefinición