

Título: Organizamos los sectores de nuestra aula

Competencias/capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de los objetos, personas y lugares cercanos, y las expresa en un croquis teniendo en cuenta a los objetos fijos como puntos de referencia. Expresa en un croquis los desplazamientos y posiciones de objetos, personas y lugares cercanos en relación a objetos fijos como puntos de referencia. 	Elabora un croquis del aula que muestra la ubicación del mobiliario, los materiales y los sectores de trabajo y lectura del croquis usando lenguaje geométrico. Traslada el croquis del aula el Editor de Pintura de la actividad Scratch. <input checked="" type="checkbox"/> Rúbrica
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. <ul style="list-style-type: none"> Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora materiales digitales para representar sus vivencias, ideas, conceptos, historias o relatos. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de Derechos	El docente y los estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de trabajar en equipo respetando sus ideas o propuestas.
Enfoque Orientado al bien común	El docente y los estudiantes dialogan sobre las formas de conservación del mobiliario, el ambiente y los materiales del aula y de la escuela.

1. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Prepara los materiales necesarios y adecúa el aula de acuerdo con las actividades que realizarás. Prevé con anticipación contar con las <i>laptop</i> XO para la elaboración del croquis. Revisa con anticipación el anexo 1: “Elaboramos un croquis utilizando el Editor de Pintura de la actividad Scratch”. 	<ul style="list-style-type: none"> Croquis elaborado la clase pasada Papelote con el problema que se planteará Papelotes, lápices, plumones, reglas y cinta adhesiva Lápices, borradores y plumones de diversos colores Anexo 1: “Elaboramos un croquis utilizando el Editor de Pintura de la actividad Scratch”

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
---------------	----------------------------------

En grupo clase

- Saluda a los estudiantes y recuerda junto con ellos que en la sesión anterior participaron en la elaboración del croquis del aula.
- Dialoguen sobre la importancia de organizar el salón de clases para que sea un ambiente agradable, armónico y coordinado, donde se trabaje con alegría y se compartan los espacios educativos con equidad y justicia.
- Presenta el papelógrafo con el problema:

Los estudiantes de cuarto grado elaboraron un croquis que les ayudará a ubicar los espacios, los armarios y las carpetas del aula de manera que todos puedan transitar con facilidad. Ahora surge la necesidad de utilizar los materiales especiales de cada área, y se dan cuenta de que necesitan armar los sectores. Se preguntan lo siguiente: ¿dónde ubicar los sectores del aula?, ¿cómo hacer para que todos puedan desplazarse desde sus nuevos lugares hacia algún sector?

- Asegúrate de que los estudiantes se **familiaricen con el problema**. Para ello, después de la lectura realiza preguntas como estas: ¿de qué trata el problema?, ¿qué observan en el croquis?, ¿pueden identificar espacios donde podrían organizarse los sectores?
- **Comunica el propósito de la sesión**: “Hoy ubicaremos los sectores en el aula, leyendo y siguiendo un croquis”.
- Explícales que, durante el desarrollo de las actividades, emplearemos los referentes para ubicar los sectores, y como el uso del lenguaje y nociones espaciales (izquierda, derecha, cerca, lejos, entre, etc.).
- Recuerda junto con ellos las normas de convivencia, para ponerlas en práctica en la presente sesión.

Desarrollo**Tiempo aproximado: 70 min****En grupo clase**

- Recuérdales que el propósito es poder ubicar los sectores en el aula, de manera que estén al alcance de todos y en lugares adecuados o pertinentes para los materiales del sector.
- Invítalos a pensar en diferentes criterios para ubicar los sectores: el espacio, la iluminación, la cercanía con determinado lugar, etc. Permite que todos expresen sus ideas y bríndales confianza en sus propias posibilidades para resolver el problema.
- Ayúdalos a identificar algunos objetos como referentes en el aula; por ejemplo, dónde está la puerta, dónde la pizarra, qué hay al costado de esta, etc.
- Pídeles que se organicen según los equipos de trabajo ya establecidos, para que **busquen y ejecuten estrategias** que los lleven a resolver el problema en forma grupal.

El sector de lectura deberá estar cerca de la ventana, porque hay mayor iluminación.

**En equipos de trabajo**

- Los estudiantes de cada grupo reciben una copia del croquis del aula elaborado la sesión anterior y recogen el material que necesitarán para realizar el trabajo (lápiz, papel, regla, borrador, tajador, papelotes cuadriculados, plumones, tarjetas de cartulina, goma y tijeras).
- Ellos consensúan ideas sobre el mejor lugar para cada sector en el aula, y la arman juntos.
- Dales libertad para realizar el trabajo. Recuerda que no existe una sola forma de hacer las cosas: ellos podrían dibujar, o recortar y pegar recuadros y otros elementos que sirvan para mostrar los sectores en el croquis dado.
- Los estudiantes forman parejas para representar el croquis elaborado en la *laptop* XO, empleando el programa Scratch. Para ello, utilizarán el anexo 1: “Elaboramos un croquis utilizando el Editor de Pintura de la actividad Scratch”.
- Dales el tiempo necesario para realizar y terminar el croquis en Scratch y enviarlo o entregarlo.
- Bríndales tiempo para terminar su trabajo.

En grupo clase

- Los estudiantes **socializan sus representaciones**, observan los trabajos de cada equipo y escuchan la explicación de la ubicación de cada sector. En estas socializaciones, utilizan lenguaje matemático para describir posiciones y recorridos en el aula.
- Efectúa algunas preguntas o plantea algunos problemas en los que ellos tengan que describir un desplazamiento para ir a algún lugar del salón. Por ejemplo:
 - Estela está en la puerta del salón y requiere ir al sector de biblioteca. ¿Cuál es el recorrido que debe seguir? Descríbelo de manera que cualquier persona que lo lea pueda comprender el desplazamiento.
 - Luana está el costado del escritorio de la profesora y desea desplazarse hacia el armario de los materiales. ¿Cuál sería su recorrido? Descríbelo.
- Asegura la **formalización y reflexión** de los saberes matemáticos y procedimientos con la participación de los estudiantes. Conversa con ellos sobre algunas ideas importantes respecto de la ubicación de objetos o sectores en un croquis.
- Dialoguen sobre lo siguiente: ¿para qué nos puede servir el saber elaborar un croquis?, ¿para qué nos puede servir saber interpretar lo que se observa en un croquis?, ¿es útil saber describir cómo llegar a un lugar?, ¿para qué nos puede servir? Refuerza la idea de que saber leer un croquis puede ayudarnos en nuestro día a día, por ejemplo cuando necesitamos ir a algún lugar que no conocemos o cuando queremos dar indicaciones a otros sobre cómo llegar a algún lugar.
- **Plantea problemas en otras situaciones**. Para ello, pide a los estudiantes que desarrollen las actividades de la página 8 del *Cuaderno de trabajo*. En caso de que sea necesario, orienta el trabajo con preguntas y repreguntas.

Cierre**Tiempo aproximado: 10 min**

- Conversa con los estudiantes sobre lo siguiente: ¿qué aprendieron hoy?, ¿les pareció fácil ubicar sectores del aula en un croquis?, ¿en qué ayudó tener un croquis?, ¿cómo les fue con el croquis en la *laptop*?, ¿cuáles fueron las facilidades y cuáles las dificultades?, ¿cómo se han sentido durante la sesión?, ¿les gustó?, ¿qué debemos hacer para mejorar?
- Revisa con ellos si se cumplieron las normas de convivencia y, de ser el caso, conversen sobre qué podrían hacer para mejorar. Felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.

3. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?, ¿qué dificultades experimentaron?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Anexo 1

Elaboramos el croquis de nuestra aula

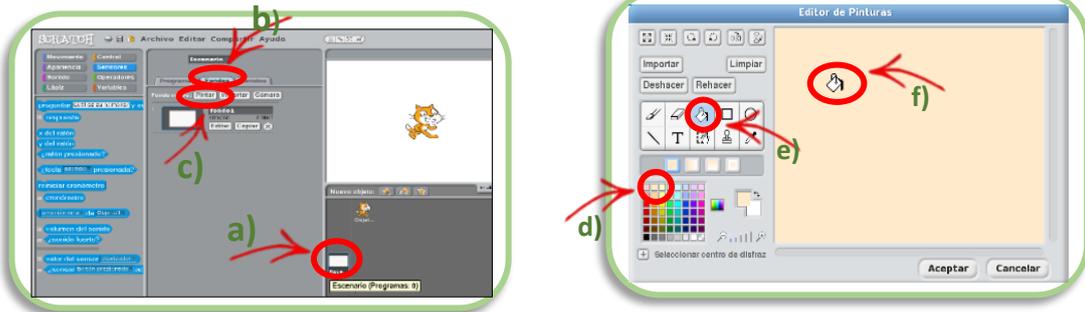
Paso 1:

Ingresa a la actividad Scratch de la *laptop XO*, haciendo clic en “Iniciar”.



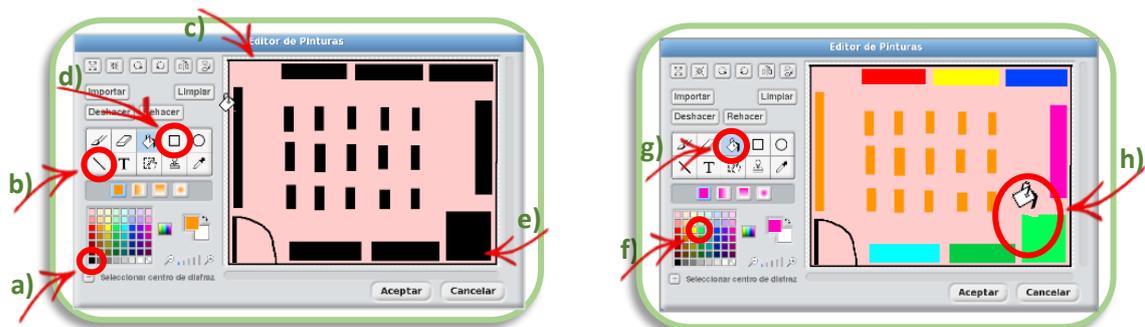
Paso 2:

Ingresa al editor de pinturas del modo siguiente: **a)** haz clic sobre el ícono “Escenario”, **b)** haz clic en la pestaña “Fondos”, **c)** haz clic sobre el ícono “Pintar”, **d)** haz clic para seleccionar el color, **e)** haz clic en la herramienta para llenar de color y **f)** haz clic para llenar el color.



Paso 3:

Pinta los sectores: **a)** haz clic en la “Herramienta de rectángulos”, **b)** haz clic en la “Herramienta para líneas”, **c)** presiona el botón izquierdo del *touch pad* y arrastra el *mouse* hasta marcar los bordes, **d)** haz clic en la “Herramienta de rectángulos”, **e)** para ubicar los sectores, presiona el botón izquierdo del *touch pad* y arrastra el *mouse*, **f)** pinta los sectores seleccionando el color, **g)** haz clic en la herramienta para pintar con el color seleccionado y **h)** lleva la herramienta hasta el sector y haz clic para llenar el color; del mismo modo, pinta todos los sectores.



Paso 4:

Escribe el nombre de los sectores: **a)** haz clic en el color que tú elijas, **b)** haz clic sobre la herramienta “Brocha”, **c)** lleva la brocha sobre cada sector y escribe su nombre, **d)** haz clic en “Aceptar”, **e)** haz clic en “Escoger un nuevo objeto” , **e)** haz doble clic en “People”, y **f)** haz doble clic en el personaje.



Paso 5:

Realiza secuencias lógicas: a) haz clic en el botón “Control” y arrastra con el *touch pad* el bloque **al presionar**, b) haz clic en el botón “Movimiento” y arrastra el bloque **ir a x: 0 y: 0** debajo del bloque anterior, c) haz clic en el botón “Apariencia” y arrastra el bloque **decir ¡Hola! por 2 segundos** debajo del bloque anterior, del mismo modo puedes elaborar el programa, d) cambia los valores o textos de cada bloque y haz clic en ellos, e) guarda el archivo: haz clic en “Archivo”, f) haz clic en “Guardar como...”, g) escribe el nombre del archivo y h) haz clic en “Aceptar”.

