Título: **Organizamos los sectores de nuestra aula**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Competencias/capacidades | Desempeños | ¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje? |
| Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.   * 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. | * 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.  ☑ Rúbrica |
| Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.   * Crea objetos virtuales en diversos formatos. | * 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? |
| * Prepara los materiales necesarios y adecúa el aula de acuerdo con las actividades que realizarás. * Prevé con anticipación contar con las *laptop* XO para la elaboración del croquis. * Revisa con anticipación el anexo 1: “Elaboramos un croquis utilizando el Editor de Pintura de la actividad Scratch”. | * 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” |

1. **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

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

**En grupo clase**

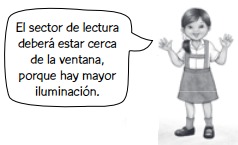
* Saluda a los estudiantes y recuerda junto con ellos que en la sesión anterior participaron en la elaboración del croquis del aula.
* Dialoguen sobre la importancia de organizar el salón de clases para que sea un ambiente agradable, armónico y coordinado, donde se trabaje con alegría y se compartan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

**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 |

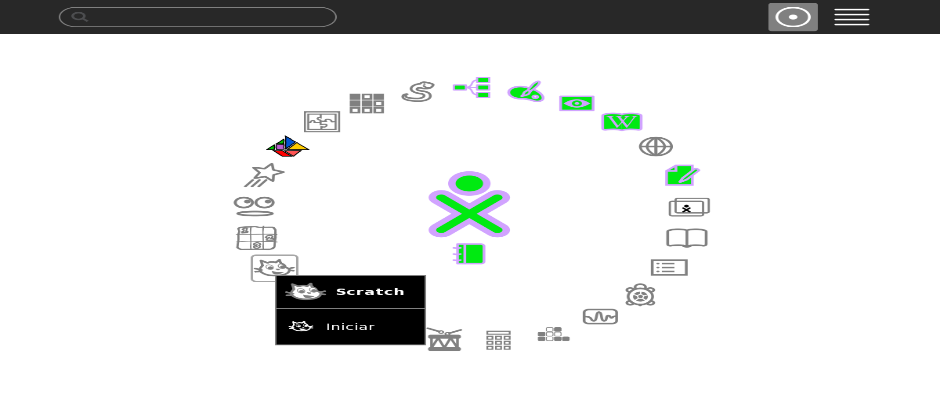
* Conversa con los estudiantes sobre lo siguiente: ¿qué aprendieron hoy?, ¿les pareció fácil ubicar sectores del aula en un croquis?, ¿en qué ayudó tener un croquis?, ¿cómo les fue con el croquis en la *laptop*?, ¿cuáles fueron las facilidades y cuáles las dificultades?, ¿cómo se han sentido durante 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.

1. **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**

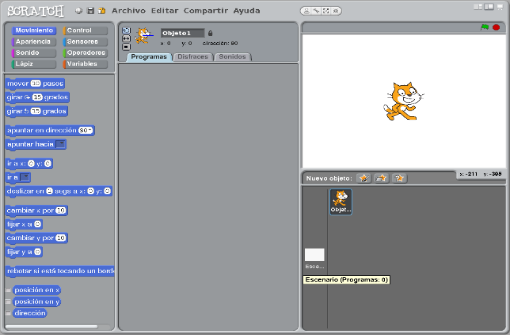
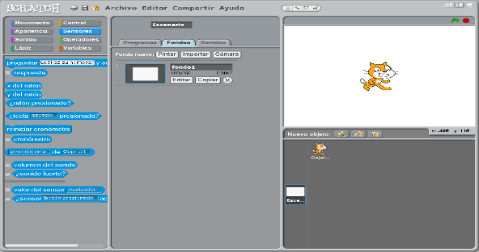


**Paso 1:**

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.

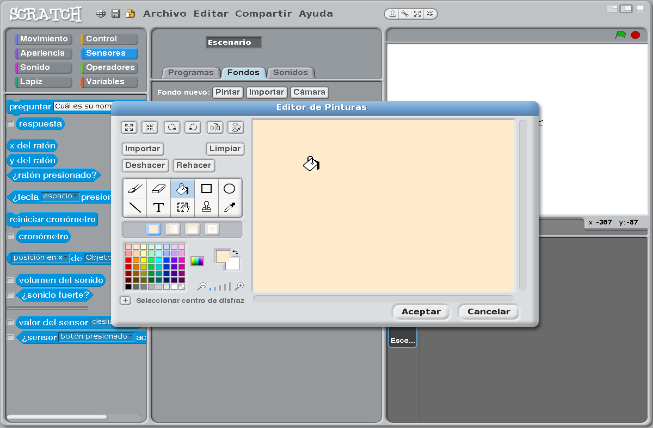


**a)**

**b)**

**c)**

**d)**



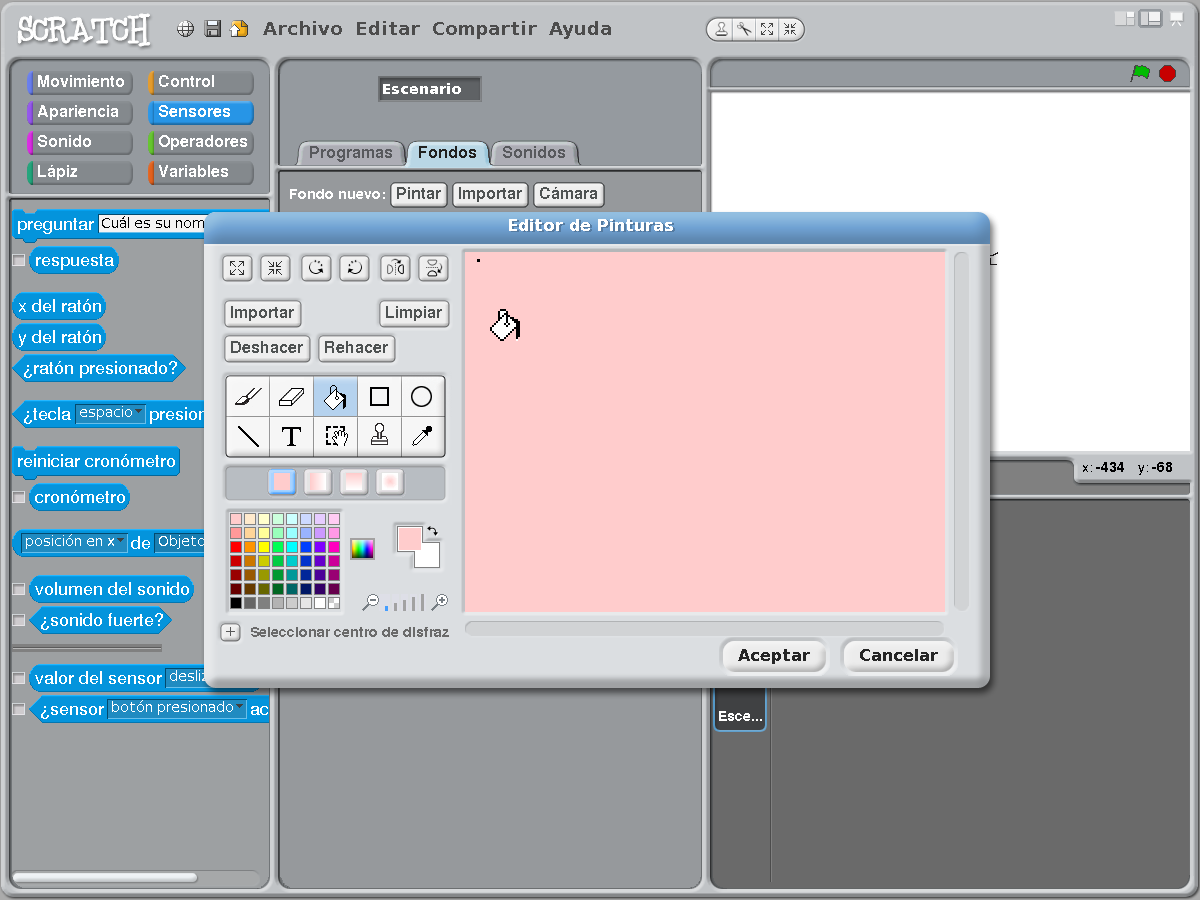
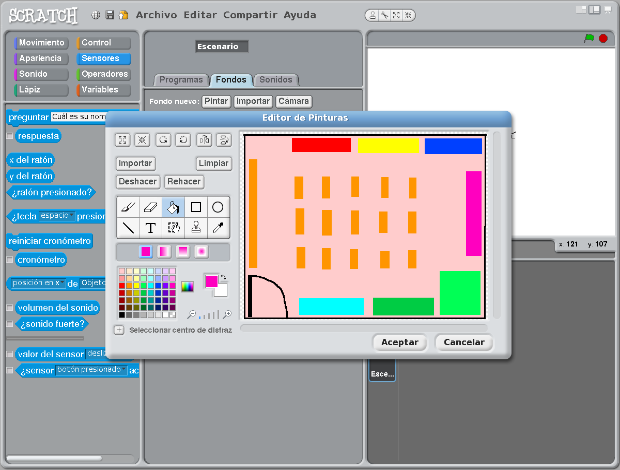
**f)**

**e)**

**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 herramientapara 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.

**f)**

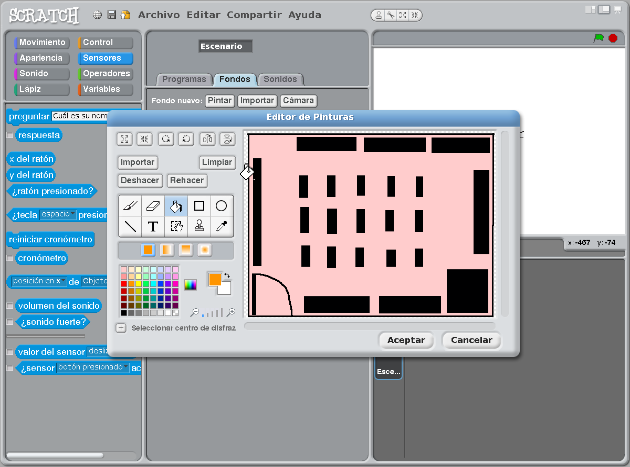


**h)**

**g)**

**a)**

**b)**



**c)**

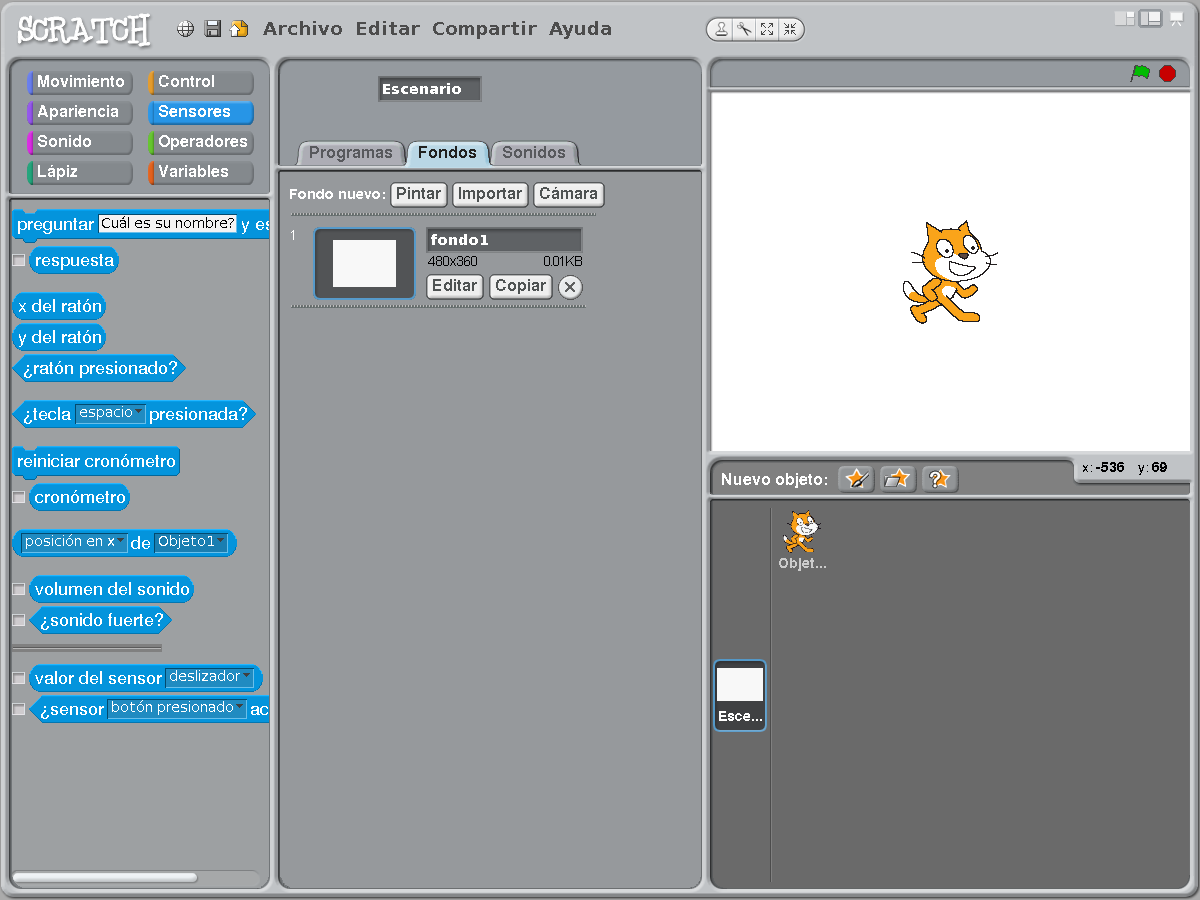


**d)**



**e)**

**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.



**f)**

**a)**



**b)**

**c)**

**d)**

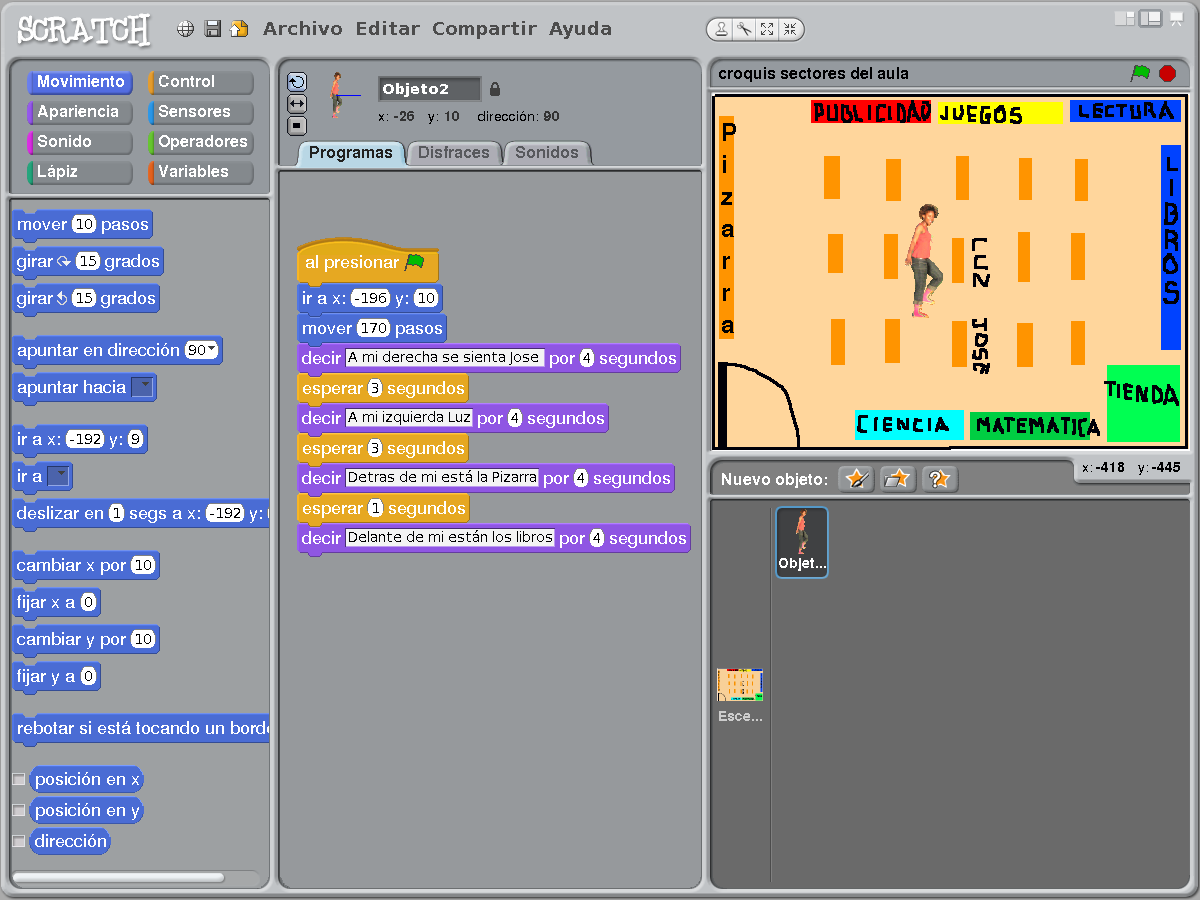


**e)**

**Paso 5:**

Realiza secuencias lógicas: a) haz clic en el botón “Control”yarrastra con el *touch pad* el bloque , **b)** haz clic en el botón “Movimiento”y arrastra el bloque debajo del bloque anterior, **c)** haz clic en el botón **“**Apariencia”y arrastra el bloque 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”.

**c)**

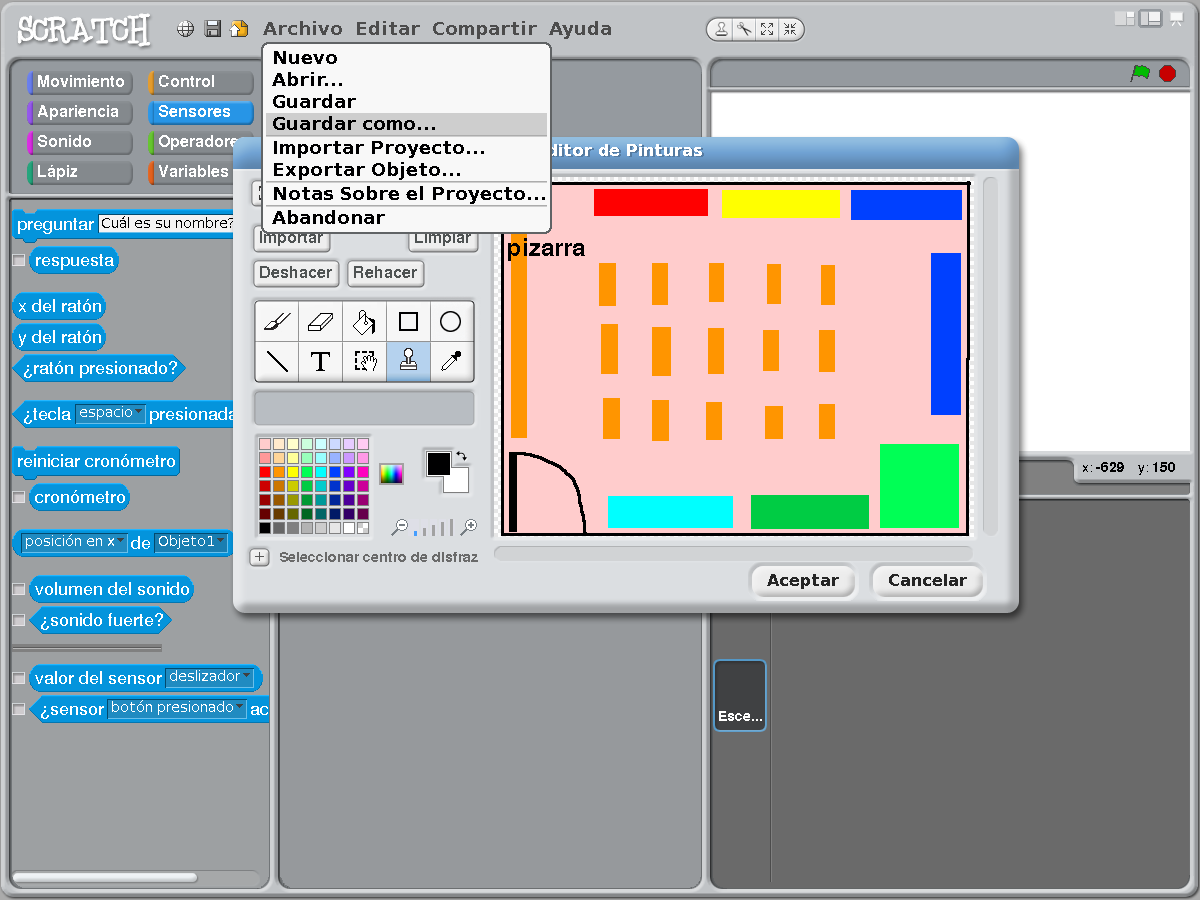


**b)**

**a)**

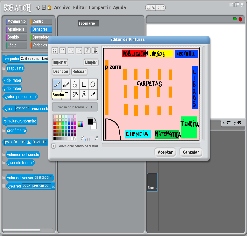
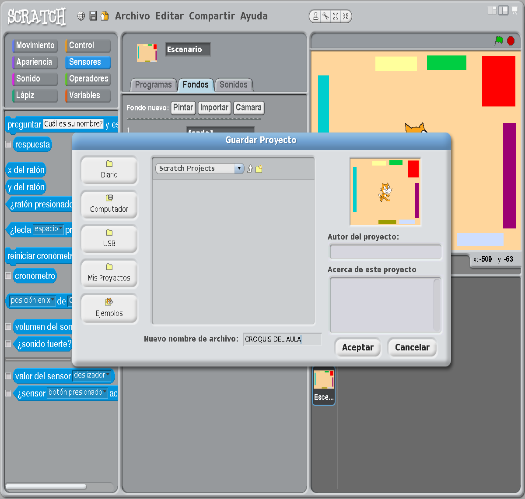


**d)**



**e)**

**f)**



**g)**

**h)**