



Sociales

2.º de Primaria

El plano de mi clase

Una mesa vista desde arriba es un rectángulo. Eso es un plano.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un **plano** es un dibujo de un sitio **visto desde arriba**, como si fuéramos un pájaro. En un plano, las cosas **no se dibujan como las vemos de frente**, sino como se verían **desde el techo**: Una **mesa** cuadrada es un **cuadrado**. Una **mesa redonda** es un **círculo**. Una **silla** es un cuadradito pequeño. La **puerta** se dibuja como una raya con un hueco. **Para qué sirve un plano**: para **saber dónde está cada cosa**, para **explicar un camino** y para **colocar** los muebles antes de moverlos. **Lo que lleva un plano**: Un **título**, que dice de qué sitio es. Una **leyenda**, que explica qué significa cada dibujo o cada color. Una **flecha** que señala el **norte**. En el plano de una clase aparecen: la **pizarra**, las **mesas**, la **puerta**, las **ventanas**, los **armarios** y el **rincón de la biblioteca**.

Trucos

Lo que cuesta de un plano es **cambiar de sitio los ojos**. Nosotros vemos las cosas **de frente**, así que dibujamos una mesa con sus cuatro patas. Desde arriba **no se ven las patas**: solo se ve la tabla, que es un **rectángulo**. Haz la prueba: **ponte de pie encima de tu silla** —con cuidado y con un adulto— y mira tu mesa. No verás las patas. Eso que ves es **el plano de tu mesa**. Otra forma de verlo sin subirse a nada: pon un **vaso** en la mesa y míralo desde arriba. Es un **círculo**. Un **libro**, un rectángulo. Un **lápiz**, una raya. Un plano es eso mismo, pero de una habitación entera. Un truco para dibujar el plano de la clase: empieza por **el rectángulo grande de las paredes**, y luego coloca las cosas **pegadas a la pared que les toca**. La pizarra en su pared, la puerta en la suya, las ventanas en la otra. Lo del medio —las mesas— va después. Y no olvides la **leyenda**: si pintas un cuadrado azul, hay que decir en algún sitio qué es ese cuadrado azul. Sin leyenda, tu plano solo lo entiendes tú. Para el adulto. Dibujar juntos el plano de la habitación del niño, con la cama y el armario, es la mejor forma de que lo entienda: es un sitio que conoce de memoria.



1. Contesta.

¿Qué es un plano? _____

¿Desde dónde se ven las cosas en un plano? _____

2. Dibuja cómo se ven desde arriba.

un vaso: _____ un libro: _____

una mesa redonda: _____ un lápiz: _____

3. ¿Para qué sirve un plano? Escribe dos cosas.

_____ y _____

4. ¿Qué lleva un plano? Completa.

Un _____, que dice de qué sitio es.

Una _____, que explica los dibujos.

Una _____ que señala el norte.

5. Escribe cinco cosas que aparecen en el plano de una clase.

_____, _____, _____,

_____ y _____

6. Une cada objeto con su forma vista desde arriba.

mesa cuadrada · · · círculo

mesa redonda · · · raya

lápiz · · · cuadrado

7. Cambiar de sitio los ojos. Contesta.

Cuando miras tu mesa **de frente**, ¿ves las patas? _____

Y **desde arriba**, ¿las ves? _____

¿Qué forma tiene tu mesa vista desde arriba? _____

8. La leyenda. Piensa.

Dibujas un cuadrado azul en tu plano.

¿Puede otra persona saber qué es? _____

¿Qué hay que añadir para que lo entienda? _____



9. Por dónde empezar. Ordena los pasos del 1 al 4.

- _____ coloco las mesas del medio
- _____ dibujo el rectángulo de las paredes
- _____ pongo la puerta y las ventanas
- _____ escribo la leyenda

10. Mi plano. Dibuja el plano de tu clase.

No olvides: **título, leyenda y flecha del norte.**

11. Contesta sobre tu plano.

- ¿Dónde está la pizarra? _____
- ¿Cuántas ventanas has dibujado? _____
- ¿Dónde te sientas tú? _____

El reto

1. El plano de tu habitación. Dibújalo con la **cama**, el **armario**, la **puerta** y la **ventana**. ¿qué forma tiene la cama vista desde arriba? _____ ¿y la mesilla? _____

2. Coloca los muebles. Sin mover nada de verdad, dibuja **otro plano** de tu habitación cambiando la cama de sitio. ¿cabe donde la has puesto? _____ ¿tapa la puerta o la ventana? _____ ¿Te ha servido el plano para saberlo sin mover nada? _____

3. El tesoro escondido. Dibuja el plano de tu clase o de tu casa y marca con una **X** un sitio. Dáselo a alguien **sin decirle nada** y comprueba si encuentra el punto. ¿lo ha encontrado? _____ Si no, ¿qué le faltaba a tu plano? _____ Y contesta a lo difícil: en un plano de tu clase **cabe la clase entera** en un papel pequeño. **¿Cómo puede ser**, si la clase es muchísimo más grande que la hoja?

Solucionario

Ejercicio 1: un plano es un **dibujo de un sitio visto desde arriba** · las cosas se ven **desde arriba**, como las vería un pájaro. Ejercicio 2: el vaso, un **círculo** · el libro, un **rectángulo** · la mesa redonda, un **círculo** · el lápiz, una **raya**. Ejercicio 3: sirve para **saber dónde está cada cosa**, para **explicar un camino** y para **colocar los muebles** antes de moverlos. Ejercicio 4: un **título** · una **leyenda** · una **flecha** que señala el norte. Ejercicio 5: la **pizarra**, las **mesas**, la **puerta**, las **ventanas**, los **armarios**, la **biblioteca de aula**. Ejercicio 6: mesa cuadrada → **cuadrado** · mesa redonda → **círculo** · lápiz → **raya**. Ejercicio 7: de frente **sí** se ven las patas · desde arriba **no** · vista desde arriba es un **rectángulo** o un cuadrado. Ejercicio 8: **no** puede saberlo · hay que añadir una **leyenda** que diga qué es el cuadrado azul. Ejercicio 9: **3** coloco las mesas · **1** dibujo las paredes · **2** pongo puerta y ventanas · **4** escribo la leyenda. Ejercicio 10: dibujo libre. Se comprueba que tenga **título, leyenda y flecha del norte**, y que las cosas estén pegadas a la pared que les toca. Ejercicio 11: respuesta según el aula. El reto: planos propios. El plano de la habitación suele salir mejor que el de la clase, porque el sitio se conoce de memoria. La **cama** vista desde arriba es un **rectángulo** y la **mesilla**, un cuadrado pequeño. El juego del tesoro funciona muy bien: cuando alguien **no encuentra** el punto, casi siempre es porque faltaba la **leyenda** o porque el plano estaba **girado**. Y sobre la última pregunta: en el plano la clase está dibujada **mucho más pequeña que en la realidad**, pero **todo se ha hecho pequeño por igual**: si la clase es el doble de larga que de ancha, en el dibujo también. Por eso, aunque quepa en una hoja, se sigue viendo **dónde está cada cosa**. A eso se le llama dibujar **a escala**, y se estudia más adelante. Se da por conseguido si dibuja objetos desde arriba y hace un plano con leyenda.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Sabe qué es un plano y desde dónde se mira. C [] EP [] NC []
2. Dibuja objetos vistos desde arriba. C [] EP [] NC []
3. Conoce título, leyenda y orientación. C [] EP [] NC []



4. Dibuja el plano de su clase. C [] EP [] NC []
5. Usa la leyenda para que lo entienda otro. C [] EP [] NC []
6. Aprovecha el plano para decidir sin mover nada. C [] EP [] NC []
7. Intuye que todo se reduce por igual. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 2 es el paso que hay que asegurar antes que nada: **desde arriba no se ven las patas**. Practicarlo con el vaso y el libro de la mesa evita que el plano acabe siendo un dibujo de frente. El 5 se comprueba solo con el juego del tesoro: si el compañero no encuentra la X, el plano no estaba terminado. Es una corrección que se hace sin profesor. El 7 es la semilla de la escala y basta con la intuición: **todo se hace pequeño por igual**. No hace falta hablar de proporciones todavía.