



Sociales

3.º de Primaria

El plano de mi pueblo

Un plano es tu pueblo visto desde arriba. Y hay que saber orientarlo.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un **plano** es un dibujo de un lugar **visto desde arriba**, más pequeño que la realidad. **Qué lleva un plano: Título** → de qué lugar es. **Leyenda** → qué significa cada símbolo o color. **Escala** → cuánto se ha reducido. **Orientación** → una flecha o una rosa de los vientos que señala el **norte**. **Los puntos cardinales: norte, sur, este y oeste**. El Sol **sale por el este** y **se pone por el oeste**. **Qué aparece en el plano de una localidad:** las **calles**, las **plazas**, los **parques**, los **edificios importantes** —ayuntamiento, colegio, centro de salud, iglesia, mercado— y a veces el **río** o la **carretera**. **Para qué sirve:** para **orientarse**, **buscar una dirección**, **explicar un camino** y **planificar** una ciudad.

Trucos

Lo que más cuesta de un plano es acostumbrarse a **mirar desde arriba**. Nosotros vemos el mundo de frente, así que una casa la dibujamos con su tejado y su puerta. Desde arriba, esa misma casa es solo **un rectángulo**. Prueba a mirar tu mesa **desde arriba**: el vaso es un **círculo**, el libro es un **rectángulo**, el lápiz es una **raya**. Eso es exactamente lo que hace un plano con un pueblo entero. El segundo truco es **orientar el plano**. Un plano no sirve de nada si lo tienes torcido. Se hace así: busca la **flecha del norte** en el papel y **gira el plano** hasta que esa flecha apunte hacia donde está el norte de verdad. Entonces, lo que ves delante coincide con lo que hay en el papel. Para saber dónde está el norte sin brújula, hay un truco viejo: **ponte mirando a donde sale el Sol** —el este— y tendrás el **norte a tu izquierda**, el sur a la derecha y el oeste detrás. Un aviso sobre la **leyenda**: no es un adorno. Sin ella, un cuadradito azul puede ser una piscina, un colegio o una parada de autobús. **Siempre se mira primero la leyenda**. Para el adulto. Dibujar juntos el camino de casa al colegio, con las calles y dos o tres referencias, es la mejor actividad posible de este tema.

1. Contesta.

¿Qué es un plano? ____

¿Desde dónde se ve lo que dibuja? ____



2. Los elementos. Escribe para qué sirve cada uno.

título: ____

leyenda: ____

escala: ____

orientación: ____

3. Los puntos cardinales. Completa.

Son ____ , ____ , ____

y ____ .

El Sol sale por el ____ y se pone por el ____ .

4. Desde arriba. Dibuja cómo se ven estos objetos vistos desde arriba.

un vaso: ____ un libro: ____

una mesa redonda: ____ un lápiz: ____

5. ¿Qué aparece en un plano de tu pueblo? Escribe cinco cosas.

____ , ____ , ____ ,

____ y ____

6. ¿Para qué sirve un plano? Escribe dos usos.

____ y ____

7. Mirar desde arriba. Razona.

Si dibujas una casa **de frente**, ¿qué ves? ____

Y **desde arriba**, ¿qué forma tiene? ____

¿Por qué crees que los planos se hacen desde arriba?

8. Orientar el plano. Explica los pasos.

1.º busco en el papel la ____

2.º giro el plano hasta que ____

3.º entonces lo que veo coincide con ____

9. Sin brújula. Aplica.

Te pones mirando a donde **sale el Sol**. Estás mirando al ____ .

El norte queda a tu ____ .

El sur, a tu ____ . El oeste, ____ .

10. La leyenda. Contesta.

Ves un **cuadradito azul** en un plano.

¿Puedes saber qué es sin la leyenda? ____

¿Qué podría ser? ____

¿Qué hay que mirar siempre primero? ____



11. Piensa un poco más.

¿Por qué en el plano de una ciudad grande **no caben** los nombres de todas las tiendas?

El reto

1. Tu camino al colegio. Dibuja un plano del recorrido de tu casa al colegio. Pon: las **calles**, tu **casa**, el **colegio** y **dos referencias** —una farmacia, un parque, una fuente—. No olvides la **flecha del norte** y una **leyenda** sencilla. **2. Tu habitación desde arriba.** Dibuja tu habitación vista desde arriba, con la cama, la mesa y la puerta. ¿qué forma tiene la cama vista así? _____ ¿y la mesa? _____ **3. Explica un camino.** Sin señalar con el dedo, explica a alguien cómo llegar del colegio a un sitio conocido, usando **derecha**, **izquierda** y los nombres de las calles.

_____ ¿Te ha entendido?

_____ Y contesta a lo difícil: hoy casi todo el mundo usa el **móvil** para orientarse. **¿Por qué crees que sigue mereciendo la pena saber leer un plano?**

Solucionario

Ejercicio 1: un **plano** es un dibujo de un lugar **más pequeño que la realidad** · se ve **desde arriba**. Ejercicio 2: **título**, dice de qué lugar es · **leyenda**, explica los símbolos · **escala**, dice cuánto se ha reducido · **orientación**, señala el **norte**. Ejercicio 3: **norte**, **sur**, **este** y **oeste** · el Sol sale por el **este** y se pone por el **oeste**. Ejercicio 4: el vaso, un **círculo** · el libro, un **rectángulo** · la mesa redonda, un **círculo** · el lápiz, una **raya**. Ejercicio 5: las **calles**, las **plazas**, los **parques**, el **ayuntamiento**, el **colegio**, el **centro de salud**, la **iglesia**. Ejercicio 6: sirve para **orientarse**, **buscar una dirección**, **explicar un camino** y **planificar** una ciudad. Ejercicio 7: de frente ves el **tejado**, **la puerta y las ventanas** · desde arriba es un **rectángulo** o un cuadrado · se hacen desde arriba porque así **caben todas las calles y edificios** y se ve cómo están **colocados unos respecto a otros**. Ejercicio 8: 1.º busco la **flecha del norte** · 2.º giro el plano hasta que **apunte al norte de verdad** · 3.º entonces coincide con **lo que veo delante**. Ejercicio 9: estás mirando al **este** · el norte a tu **izquierda** · el sur a tu **derecha** · el oeste **detrás**. Ejercicio 10: **no** se puede saber sin la leyenda · podría ser una **piscina**, un **colegio**, una **parada** o cualquier otra cosa · hay que mirar siempre primero la **leyenda**. Ejercicio 11: porque **no caben**: en un plano de una ciudad entera, una tienda ocuparía menos de un milímetro. Un plano solo puede mostrar **lo más importante**, según lo pequeño que se haya hecho. El reto: dibujo y orientación. El plano del camino al colegio suele salir mejor de lo esperado, y lo que más cuesta es **colocar el norte** y no dibujar las casas de frente. Y sobre por qué merece la pena saber leer un plano aunque exista el móvil: porque el móvil **se queda sin batería**, **se queda sin cobertura** y a veces **se equivoca**; porque leer un plano te enseña **cómo es tu pueblo de verdad** —por dónde va el río, dónde está el norte, qué barrios hay— en vez de seguir una flecha sin enterarte del camino; y porque orientarse es una destreza que sirve en el monte, en una ciudad nueva o en un museo. El móvil te lleva; el plano te **enseña dónde estás**. Se da por conseguido si dibuja su plano con norte y leyenda y explica un camino sin señalar.

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 sus elementos. C [] EP [] NC []
2. Conoce los puntos cardinales. C [] EP [] NC []
3. Dibuja objetos vistos desde arriba. C [] EP [] NC []
4. Orienta un plano correctamente. C [] EP [] NC []
5. Usa la leyenda antes de interpretar. C [] EP [] NC []



6. Dibuja el plano de un recorrido propio. C [] EP [] NC []
7. Explica un camino con vocabulario espacial. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 3 es el paso que de verdad cuesta: **pasar de ver de frente a ver desde arriba**. Practicarlo con objetos de la mesa antes de dibujar el pueblo ahorra muchos errores. El 4 convierte el plano en algo útil: un plano **mal orientado no sirve**, y girarlo hasta que el norte coincida es un gesto que se aprende en un minuto. El 7 es más difícil de lo que parece y muy formativo: explicar un camino **sin señalar** obliga a usar izquierda, derecha y referencias, que es exactamente lo que hace un plano.