

La ruta de la inclusión: herramientas pedagógicas para la diversidad pensadas por docentes rurales

Versión I
(Digital)



El programa **Alianza por la Educación con Calidad y Equidad** (www.modeloalianza.org.co) es una iniciativa interinstitucional donde fundaciones empresariales se unen para fortalecer la calidad de la educación y lograr mejoramientos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en estudiantes y docentes del departamento de Antioquia mediante un proceso integral que involucra los tres niveles del servicio educativo: Gestión del Aula, Gestión Institucional y Gestión del Contexto.

Aliados

Fundación Celsia y Fundación Fraternidad Medellín

Dirección programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad:

Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA
www.cta.org.co

Dirección editorial y validación de contenidos:

JIMMY ALEJANDRO HERNÁNDEZ TISOY
SULENY HELIANA GÓMEZ GÓMEZ
Profesionales pedagógicos estrategia inclusión educativa
Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA

Autores

Municipio de Andes

ADIELA MARÍA RESTREPO CALLE
I. E. Juan de Dios Uribe, Sede La Aguada
MARTA CECILIA MEJÍA OCAMPO
I. E. Felipe Henao Jaramillo, Sede San Fernando
YESENIA LÓPEZ CAÑAS
GABRIEL ARNULFO PALACIO CHAVARRIAGA
I. E. Felipe Henao Jaramillo, Sede Valle Umbria

Municipio de El Peñol

LUIS GUILLERMO TASCÓN AMADO
MYRIAM LUCÍA ARISTIZÁBAL GIRALDO
C. E. R. El Guamito, Sede La Meseta
BEATRIZ MARINA ZAPATA TEJADA
C. E. R. El Guamito, Sede El Chilco
ARTURO CARMONA VILLA
C. E. R. El Guamito, Sede Chiquinquirá

Municipio de San Carlos

NANCY MARÍN LOAIZA
I. E. R. El Jordán, Sede Nueva Risaralda

Municipio de San Vicente Ferrer

ASTRID KATERINE SUÁREZ PARRA
ALBA ROSA VANEGAS MARÍN
MARÍA EUNICE DÍAZ JARAMILLO
I. E. R. Chaparral

Corrección de textos

SILVIA VALLEJO

Ilustraciones, diseño y diagramación

ALEJANDRO VALENCIA L.
SUSAN PAOLA ARTEAGA G.
mr.robotu@gmail.com

Impresión

IMPRESOS BEGÓN S. A. S.
impresosbegon@une.net.co

Cítese como:

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (Ed.) (2018). *La ruta de la inclusión: herramientas pedagógicas para la diversidad pensadas por docentes rurales*. Medellín: Editorial CTA.

Sello Editorial CTA

ISBN: 978-958-8470-51-1
Primera edición - Medellín, Antioquia
Marzo, 2019

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA

SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR
Director

FRANCISCO MAYA LOPERA
Director Educación

MERCEDES ARRIETA COHEN
Líder programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad

Todos los derechos reservados. Los textos pueden ser usados parcialmente citando la fuente.
Su reproducción total o parcial deber ser autorizada por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia



▶ Prólogo	4
▶ Presentación	6
▶ Carta a docentes	8
▶ Para conocer	9
▶ Formato de evaluación pedagógica	10
Autores: Yesenia López Cañas / Gabriel Arnulfo Palacio Chavarriaga	
Municipio de Andes	
▶ Para tener en cuenta	28
▶ Juego y aprendo desde la diversidad: banco de actividades pedagógicas para el acompañamiento a estudiantes con necesidades educativas o dificultades de aprendizaje	30
Autores: Adiel María Restrepo Calle / Marta Cecilia Mejía Ocampo	
Municipio de Andes	
▶ Recuerde.....	74
▶ Guía de aprendizaje Grado 1.º	76
Divirtiéndonos en Unidad Aprenderemos la inclusión: a, e, i, o, u, sin vocales no hablas tú	
Autores: Arturo Carmona Villa / Beatriz Marina Zapata Tejada Luis Guillermo Tascón Amado / Myriam Lucía Aristizábal Giraldo	
Municipio de El Peñol	
▶ Guía de aprendizaje Grado 1.º	107
Jugando con las letras, construyo palabras y descubro mensajes	
Autores: Astrid Katherine Suárez Parra / Alba Rosa Vanegas Marín María Eunice Díaz Jaramillo	
Municipio de San Vicente Ferrer	
▶ Guía de aprendizaje Grado 2.º	142
Juego y me divierto con los sonidos de las sílabas y las palabras	
Autores: Nancy Marín Loaiza	
Municipio de San Carlos	
▶ Es importante conocer que... ..	175
▶ Glosario	177

Prólogo

Durante las últimas décadas el sistema educativo colombiano se ha centrado en acciones pedagógicas, donde la inclusión educativa se ha transformado en una estrategia que permite resaltar la diversidad que converge en los contextos educativos, sean estos urbanos o rurales. El discurso conceptual cimienta sus bases sobre los principios de la igualdad, la equidad y la participación de todos los educandos y, para ello, se precisa tener en cuenta los intereses, las motivaciones, las fortalezas, las necesidades, los estilos y los ritmos de aprendizaje como elementos propios que ayuden a promover espacios inclusivos donde el respeto y el reconocimiento por el otro sean posibles.

La ruta de la inclusión: herramientas pedagógicas para la diversidad pensadas por docentes rurales, es el resultado obtenido de las jornadas de creación de contenidos realizadas con docentes de Instituciones Educativas Rurales (IER) y Centros Educativos Rurales (CER), orientados por la Estrategia de Inclusión Educativa del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, en coordinación con la Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (CTA). Apostarle al trabajo en los contextos rurales fue uno de los retos mutuos que el programa y los docentes asumieron, ya que es, precisamente, en esos escenarios rurales, como la escuela y la comunidad, donde esta diversidad juega su mejor papel a partir de la implementación de modelos educativos flexibles como la escuela nueva, en los cuales se promueve el trabajo colaborativo en la medida en que un solo docente debe guiar el proceso enseñanza-aprendizaje de estudiantes de los grados de transición a quinto de básica primaria, en la misma jornada escolar; ello implica ser un docente activo, propositivo, creativo, con capacidad para plantear actividades en las que puedan participar todos sus estudiantes, sin dejar de acompañar a alguno de ellos, convirtiendo la colaboración y cooperación en el mejor aliado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este material de trabajo se compone de tres productos pedagógicos unidos entre sí, con los cuales los docentes podrán acercarse al discurso de la inclusión desde una mirada más abierta a la diversidad; para ello, podrán encontrarse con un formato de evaluación pedagógica que permita identificar,

caracterizar y conocer la comunidad educativa en la que trabaja, un banco de actividades pedagógicas que posibilita vivir y convivir con la inclusión dentro y fuera del aula y, finalmente, guías de aprendizaje para el docente y el estudiante, retomando la metodología del Aprender Haciendo y transversalizadas por el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como elementos propios del programa Alianza y la Estrategia de inclusión educativa.

Teniendo en cuenta los retos y desafíos que trae consigo la inclusión educativa, desde una mirada más allá de la discapacidad, es de donde parte la propuesta pedagógica del equipo profesional que orienta dicha estrategia, ya que se valida la importancia de plantear espacios en los cuales los docentes logren participar activa y propositivamente en la construcción de herramientas que apunten al fortalecimiento de su quehacer docente en la diversidad.

A continuación, se muestra el resultado de un trabajo de cuatro años en el que docentes rurales de cuatro municipios de Antioquia (Andes, San Vicente Ferrer, San Carlos y El Peñol), motivados por aprender y conversar con la inclusión educativa en sus establecimientos, trabajaron en torno a la construcción de herramientas pedagógicas con el propósito de conocer y abordar la inclusión a partir de sus necesidades contextuales, buscando validar el concepto de que la inclusión educativa no es ajena a sus propuestas pedagógicas, y que la atención a la diversidad es una oportunidad para generar propuestas creativas, lúdicas y contextualizadas. Ahora, el reto es replicar esta propuesta en diferentes comunidades educativas que le apuesten a la atención a la diversidad como el camino para conocer “La ruta de la inclusión”.

Suleny Heliana Gómez Gómez y Jimmy Alejandro Hernández Tisoy
Profesionales Estrategia de inclusión educativa
Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad
Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (CTA)

Presentación

Hablar de inclusión educativa es hablar de diversidad, pero una diversidad que no segrega, que no excluye. Erróneamente se ha pensado que trabajar temas de inclusión en las escuelas es diseñar contenidos exclusivamente para una cierta cantidad de estudiantes que presentan dificultades conceptuales, actitudinales o procedimentales; sin embargo, lo que se crean son barreras invisibles que marcan su aprendizaje y su interacción social y emocional con los demás niños y jóvenes al no permitirles interactuar con ellos.

Para los maestros en Colombia la inclusión se ha convertido, tristemente, en una carga más, pues, a pesar de sus deseos, no están preparados para asumir la formación de esos niños y jóvenes y, muchos de ellos, no cuentan con las herramientas ni la orientación profesional para su adecuada guía. Esto se ve agravado en la ruralidad, donde la mayoría son monodocentes bajo la modalidad de Escuela Nueva, atendiendo a todos los grados de la básica primaria y agobiados por otras obligaciones como el mantenimiento de las instalaciones, el acompañamiento psicológico a estudiantes y padres de familia y la solución de asuntos económicos.

Entendiendo esas dificultades vividas, desde el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, bajo la dirección del Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia y con el apoyo de sus entidades aliadas, se estableció una ruta de formación para la creación de contenidos a partir del Diseño Universal de Aprendizaje, que promueve la cultura inclusiva en las escuelas y el desarrollo conceptual y metodológico de herramientas claves para aportar a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Y fue, precisamente, bajo esas premisas que doce maestros de los municipios de El Peñol, San Carlos, San Vicente Ferrer y Andes, en Antioquia, aceptaron la invitación del programa Alianza para diseñar en equipo tres guías, una matriz de evaluación pedagógica y un banco de actividades para acompañar estudiantes con y sin necesidades educativas; y de esta manera dar respuesta a las necesidades de sus estudiantes en los procesos de lectura y escritura, del pensamiento lógico matemático y de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

La ruta de la inclusión: herramientas pedagógicas para la diversidad pensadas por docentes rurales es una publicación que recoge los aprendizajes de esos doce maestros, quienes a pesar del exiguo tiempo extracurricular con el que contaban y los vacíos pedagógicos y conceptuales sobre los temas de inclusión educativa no pudieron ignorar más las vivencias de sus estudiantes y padres de familia, quienes clamaban mayor atención. De ahí su determinación para ser parte de este proceso maravilloso y arduo de creación de contenidos, donde aprendieron nuevas formas de aproximarse a su quehacer pedagógico y a orientar su labor con la coherencia propia que demandan los diversos ritmos de aprendizaje en el aula.

Esperamos el día en que nuestras escuelas rurales consideren la inclusión educativa como parte integral del currículo, y que desde las facultades de educación de las universidades y en las escuelas normales se forme con mayor ahínco a los futuros maestros que enfrentarán los desafíos de promover la verdadera diversidad en los territorios.

A los docentes, rectores y padres de familia les entregamos una publicación llena de grandes ideas y de innovadoras aproximaciones a la enseñanza de diversas temáticas. Una ruta creativa y acorde con los requerimientos de enseñanza y aprendizaje orientados a potenciar más pensamientos críticos que procesos memorísticos, de fortalecer al ser humano de hoy para entregar al mundo ciudadanos conscientes de su rol en la transformación de sus contextos.

SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR

Director

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA

Estimado docente:

Soy **ALIANZA INCLUSIVA** y tengo aprendizajes que contarte.

Esta historia comenzó hace cuatro años, cuando en el departamento de Antioquia doce maestros de cuatro municipios, inquietos y motivados por conocer más sobre la inclusión educativa, le apostaron a la creación de contenidos contextualizados a través de la metodología Aprender Haciendo; contenidos que les permitieran movilizar procesos de enseñanza-aprendizaje en la escuela de una manera incluyente y en los cuales el reconocimiento por la diversidad se transformara en un asunto donde todos los estudiantes aprendan y comprendan a partir de sus características individuales.

Hoy tengo la oportunidad de presentarte tres herramientas pedagógicas que fueron pensadas y construidas por maestros rurales, como elementos que ayudarán a movilizar los procesos inclusivos en cada una de las sedes.

En mi mochila cargo un mapa guía que nos llevará a conocer una posible ruta de aprendizajes, realizando varias estaciones por el diverso mundo de la inclusión; así podrás aclarar dudas e inquietudes que en tu rol pedagógico te han llevado a pensar y replantear estrategias, dinámicas, métodos y formas de orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con este viaje podrás adquirir herramientas útiles y dinámicas que te ayudarán, a nivel conceptual y procedimental, a implementar estrategias para la diversidad dentro de tus clases; con ellas te darás cuenta de que, por medio del juego educativo, tus estudiantes también pueden lograr aprendizajes significativos y, sobre todo, podrás empezar a construir en tu institución la cultura de la inclusión.

¡Bienvenido a este proceso de encontrar nuevas formas de enseñar y de aprender juntos!



Para conocer

¿Qué es una matriz de evaluación pedagógica?

La matriz de evaluación pedagógica es un instrumento institucional que permite, a los docentes del aula regular, identificar o caracterizar estudiantes con posibles necesidades educativas.

Se estructura en cinco bloques: historia personal, historia familiar, historia escolar, habilidades en Dispositivos Básicos de Aprendizaje y desempeño en áreas académicas (pensamiento lógico-matemático, lectura y escritura).

¿Qué es un protocolo de aplicación?

Es el instrumento o manual de instrucciones que orienta al docente en el diligenciamiento de la matriz de evaluación pedagógica, de tal manera que esta herramienta se aplique con la intencionalidad pedagógica para la que fue creada. En este instructivo se recopilan los objetivos, metodologías y procesos a evaluar en cada área propuesta.

¿Qué es un banco de actividades?

Es una propuesta pedagógica de herramientas, materiales y actividades que le permite a los docentes retomar estrategias de enseñanza-aprendizaje, que posibiliten un acompañamiento a estudiantes que presenten algunas dificultades de aprendizaje; con ello, se movilizan procesos de atención a la diversidad desde el aula de clase.

¿Qué son las guías de aprendizaje?

Se consideran un insumo pedagógico que permite plasmar, a partir de una necesidad puntual, otras formas de enseñar y de aprender, retomando el Diseño Universal de Aprendizaje como una posibilidad de promover la inclusión en el aula de clase, articulando esto con el trabajo en un grado escolar, área curricular y tema específico que, además, atiende a los lineamientos de los Derechos Básicos de Aprendizaje, estándares y competencias curriculares e indicadores de desempeño.



Formato de evaluación pedagógica

Autores:

Yesenia López Cañas /Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede Valle Umbría
Gabriel Arnulfo Palacio Chavarriaga / Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede Valle Umbría
Municipio de Andes - Antioquia

1 Información personal

Fecha de aplicación: / /

Nombres y apellidos:

Género: M F Otro ¿Cuál?

Fecha de nacimiento: / / Edad:

Documento de identidad: R. C. T. I. C.C. Número:

Nombre de la institución educativa:

Nombre de sede: Grado:

Zona: Urbana Rural Municipio / Corregimiento o vereda:

Dirección:

Grupo poblacional: marque con una X

Indígena

¿A qué etnia pertenece?

.....

.....

Víctima del conflicto armado

Desplazado

Desmovilizado

Otro. ¿Cuál?

Persona con discapacidad: Sí No De nacimiento Adquirida

Auditiva

Visual

Motora

Cognitiva

Dual (dos o más discapacidades)

.....

* Formato de evaluación elaborado por Yesenia López Cañas (Licenciada en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana, Universidad del Tolima, en convenio con UNIMINUTO) y Gabriel Arnulfo Palacio Chavarriaga (Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana, Universidad Pontificia Javeriana), docentes de la Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede Centro Educativo Rural Valle Umbría, municipio de Andes, Antioquia. Durante el proceso de elaboración estuvieron acompañados por Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, profesional de la Estrategia de Inclusión Educativa, programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad. Este formato puede servir como guía para otras instituciones.



Le han realizado algún diagnóstico : Sí No Fecha: / /

Cuál diagnóstico se le ha realizado (a qué edad, si tiene o ha tenido tratamiento, acompañamiento, ayudas técnicas y cuánto tiempo lleva utilizándolas):

.....

.....

.....

Motivo de evaluación por parte del docente:

.....

.....

.....

2 Información familiar

Composición familiar:

Nombre	Edad	Escolaridad	Ocupación	Parentesco	Teléfono

Tipo de familia: marque con una X

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> Nuclear | <input type="radio"/> Adoptiva |
| <input type="radio"/> Monoparental | <input type="radio"/> Padres separados |
| <input type="radio"/> Sustituta | <input type="radio"/> Homoparental |
| <input type="radio"/> Familia sin hijos | <input type="radio"/> Otra. ¿Cuál? |
| <input type="radio"/> Compuesta | |
| <input type="radio"/> Extensa | |

Número de hermanos: Mujeres Hombres Lugar que ocupa entre ellos:

Estrato socioeconómico:

Su vivienda es: marque con una X

- Propia
- Arrendada
- Prestada
- Agregados
- Otra. ¿Cuál?

A qué se dedica su hijo(a) en el tiempo libre:

.....

.....

.....

¿Cómo acompaña a su hijo(a) en el proceso de aprendizaje?:

.....

.....

.....

¿Qué correctivos aplica con su hijo(a)?

.....

.....

.....

3 Historial académico

La información en este apartado se recoge de la ficha de matrícula con apoyo de la familia o el estudiante.

¿A qué edad inició el estudiante su etapa escolar?

Cuáles de los siguientes ciclos escolares ha cursado: marque con una X

- Guardería
- 1.º
- 2.º
- 3.º
- 4.º
- 5.º
- 6.º
- 7.º
- 8.º
- 9.º
- 10.º
- 11.º

Ha sido repitente: Sí No ¿Qué grados y cuantas veces?:



Motivos de repitencia:

.....
.....

Ha cambiado de institución educativa en el último año escolar: Sí No

Motivos del cambio de institución educativa:

.....
.....
.....

Su desempeño a nivel académico es:

.....
.....
.....

Su comportamiento en la casa y escuela es:

.....
.....
.....

¿Cuáles son sus áreas de mejor desempeño?:

.....
.....

¿Por qué?

.....
.....

¿Qué área(s) presentan mayor dificultad?:

.....
.....

¿Por qué?

.....
.....

Su asistencia a clase es: Frecuente Regular Ocasional

El estudiante demuestra interés en su proceso académico:

.....
.....

El proceso académico del estudiante ha sido continuo: Sí No

¿Por qué?

¿Cuáles son las actividades de agrado para el estudiante dentro del establecimiento educativo?

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> Juegos de balón | <input type="radio"/> Juegos de mesa |
| <input type="radio"/> Escuchar música | <input type="radio"/> Rondas |
| <input type="radio"/> Juegos de piso | <input type="radio"/> Otra. ¿Cuál? |
| <input type="radio"/> Leer | |

4 Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA)

DBA - PROCESOS

Realizar una descripción del proceso que tiene el estudiante en cada uno de los dispositivos de aprendizaje:

1 Atención (selectiva, dividida, sostenida)

.....
.....
.....
.....

2 Memoria (inmediata, de trabajo, a largo plazo)

.....
.....
.....
.....



3 Sensopercepción (visual, auditiva y táctica)

.....

.....

.....

.....

4 Motivación (intrínseca y extrínseca)

.....

.....

.....

.....

5 Habitación (hábitos de estudio)

.....

.....

.....

.....

5 Áreas básicas académicas

Realizar una descripción del estudiante en cada uno de estos procesos:

1 Lectura (fluidez lectora, comprensión lectora)

.....

.....

.....

.....

.....

2 Escritura (espontánea, copia, dictado)

.....

.....

.....

.....

.....

3 Pensamiento lógico-matemático (concepto de números, operaciones básicas, razonamiento lógico, resolución de problemas de la vida cotidiana)

.....

.....

.....

.....

Observaciones generales:

.....

.....

.....

.....

Constancia de diligenciamiento

Docente:

Teléfono: Correo electrónico:

Estudiante:

Padre de familia:

Teléfono: Correo electrónico:

Introducción

El formato de evaluación pedagógica le permitirá a los docentes identificar las diferentes necesidades individuales de los estudiantes, teniendo en cuenta que la escuela tiene el reto de promover la inclusión entre los educandos, respetando las características de cada individuo para trabajar desde la diversidad y lograr un mejor desempeño académico escolar.

La educación inclusiva es una estrategia que nos acerca a los niños y los jóvenes, permitiéndonos fijar metas educativas comunes y alcanzables donde todos aprendan; con esto se pretende

Busca ser una herramienta educativa al servicio de los docentes para recolectar información útil y significativa

aminorar la exclusión y lograr una educación para la diversidad.

La evaluación pedagógica busca ser una herramienta educativa al servicio de los docentes para recolectar información útil y significativa, teniendo en cuenta los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA) (atención, motivación, memoria, habituación y sensopercepción) y los procesos básicos (lectura, escritura y pensamiento lógico-matemático), con el fin de favorecer y ajustar el rol del maestro en pro de mejorar en los estudiantes los procesos de aprendizaje y rendimiento (cómo y qué se aprende).

Protocolo para el diligenciamiento de la evaluación pedagógica

El presente formato de evaluación pedagógica puede aplicarse de manera grupal e individual, pretendiendo dos objetivos:

Cuando se aplica de manera grupal se hace con todo el grupo de estudiantes que conforman el grado escolar; esto le permite al docente:

- ✓ Realizar una caracterización de los estudiantes, facilitando un diagnóstico grupal que reconoce lo social, lo familiar y lo académico de cada comunidad educativa.

Por el contrario, cuando este mismo se aplica de manera individual permite:

- ✓ Identificar posibles dificultades de aprendizaje que presentan algunos estudiantes dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitándole al docente hacer un seguimiento de los procesos académicos dentro de la escuela.

Estructura de la matriz de evaluación pedagógica

El formato de evaluación pedagógica está compuesto por cinco apartados. Para lograr la caracterización colectiva el docente debe diligenciar, de manera individual, los tres primeros apartados (información personal, información familiar e historial académico); el formato completo (información personal, información familiar, historial académico, Dispositivos Básicos de Aprendizaje y áreas básicas) se diligencia únicamente con los estudiantes que posiblemente requieren apoyo en su proceso individual de aprendizaje; es decir, con aquellos que presuntamente pueden tener una dificultad de aprendizaje escolar.

Para diligenciar este formato el director de grupo es el encargado de hacer un proceso de observación intencionada durante los dos primeros meses de permanencia del estudiante en la institución educativa y, posteriormente, debe diligenciar el formato de

evaluación pedagógica, el cual se llena una sola vez al año.

En el momento de hacer este proceso tenga en cuenta la siguiente información:

1. INFORMACIÓN PERSONAL: esta información la diligencia el director de grupo con apoyo del padre de familia o acudiente, el cual se citará a la institución educativa para realizar la entrevista y recolectar la información requerida.

- ✓ Qué diagnóstico se le ha realizado: en este apartado el director de grupo escribe la edad en la que se realizó el diagnóstico del estudiante, si tiene o ha tenido tratamiento, acompañamiento de profesionales y con qué frecuencia, si necesita ayudas técnicas como: gafas, silla de ruedas, muletas, andador, bastón, audífonos y cuánto tiempo lleva utilizándolas.



2. INFORMACIÓN FAMILIAR: se diligencia en compañía del padre de familia.

- ✓ **Composición familiar:** el cuadro se diligencia con toda la información de los integrantes de su familia (convivan o no con el estudiante).

Ejemplo: si el estudiante vive con sus abuelos y los padres no asumen ninguna responsabilidad es importante tener en cuenta la información de ellos.

- ✓ **Tipos de familia:** definición de cada uno para tener en cuenta al diligenciar el formato.
 - » *Nuclear:* el estudiante convive con papá, mamá y hermanos.
 - » *Extensa:* el estudiante convive con abuelos, tíos, primos, con o sin sus padres.
 - » *Monoparental:* el estudiante convive con uno de sus padres.

- » *Homoparental:* el estudiante convive con una pareja del mismo sexo que asumen el papel de padre y madre.
- » *Compuesta o ensamblada:* el estudiante convive con uno de sus padres y la pareja de este, quien puede o no convivir con sus propios hijos.
- » *Hogar sustituto:* el estudiante convive con una familia que lo cuida sin tener ningún grado de consanguinidad definido o no por la ley.
- » *Adoptiva:* el estudiante vive en una familia que lo adoptó legalmente.
- » *Padres separados:* el estudiante convive durante algún tiempo con uno de sus padres, otro tiempo con el otro o convive con un familiar.
- » *Familias sin hijos:* el estudiante ya convive con su pareja.

3. HISTORIAL ACADÉMICO: este apartado lo diligencia el director de grupo apoyándose en la documentación del estudiante y la observación que realiza diariamente en el trabajo con él.

NOTA: en caso de que no cuente con esta información se remite al padre de familia o acudiente. En los ítems de esta sección es importante que el docente realice una descripción detallada del estudiante en cada uno de los diferentes aspectos (actitudinal, comportamental, emocional, relaciones interpersonales y en lo académico).

- ✓ **Asistencia:** este ítem indaga por la asistencia que tiene el estudiante a clases.
 - » Frecuente: asiste todos los días a la escuela.
 - » Regular: falta entre días a la escuela.
 - » Ocasional: deja varias semanas o meses sin asistir y no presenta excusa justificada.
- ✓ **Proceso académico:** el director de grupo deberá indagar con el padre de familia o acudiente cómo ha sido el proceso de escolaridad del estudiante.

4. DISPOSITIVOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE: este apartado es diligenciado por el director de grupo, donde a partir de la observación intencionada en el aula puede dar cuenta de la forma en que se evidencian los procesos de los estudiantes (atención, memoria, sensorpercepción, motivación y habituación).

✓ Atención¹

“La atención es un mecanismo que pone en marcha una serie de procesos u operaciones, gracias a los cuales somos más receptivos a los sucesos del ambiente y llevamos a cabo una gran cantidad de tareas de forma más eficaz” (García, 1997, s. p.).

A continuación, se muestran algunos criterios que el director de grupo puede tener en cuenta durante la observación del dispositivo de atención:

- » Mantiene la atención en forma continua en la realización de la tarea en el aula.
- » En qué tareas aumenta o disminuye la atención en el aula.
- » Inicia y acaba la actividad propuesta en el aula.
- » Ante qué estímulos focaliza la atención sin dificultades.
- » Sostiene la atención en la realización de la tarea sin ayudas externas.
- » Dispone del material requerido para la realización de la tarea propuesta en el aula.
- » No presta atención a los detalles, tiene errores por descuido.
- » Parece no escuchar cuando se le habla directamente, parece tener la mente en otro lugar o como si no oyera.
- » No finaliza las tareas escolares, pasa de una actividad a otra sin terminar la anterior. No sigue instrucciones, ni órdenes.
- » Extravía objetos necesarios para tareas o actividades (por ejemplo, tareas de casa, ejercicios escolares: talleres, materiales que le entrega el docente, juguetes, lápices, libros, etc.) y suele tratarlos sin cuidado.
- » Olvida sus tareas cotidianas.

Ejemplos de cómo describir el dispositivo de atención

- ✓ El estudiante manifiesta una atención dividida, porque le cuesta concentrarse durante las actividades a realizar y no las termina en el tiempo requerido.
- ✓ El estudiante manifiesta una atención selectiva, porque presenta mayor atención en las actividades que son de su agrado o conocidas, se dispersa en ocasiones y al momento de preguntarle no responde.

Actividades para identificar el dispositivo de atención

- ✓ No se realizarán actividades, ya que este proceso se puede observar en el desarrollo y observación de la evaluación.

1. Retomado de formato evaluación pedagógica programa ALIANZA (2014).



✓ **Memoria²**

Hace alusión a: “La capacidad mental que permite a los individuos el registro, conservación y evocación de hechos, ideas, imágenes y otras experiencias” (Enciclopedia de Clasificaciones, 2017). A continuación, se detallan los tipos de memoria.

» **Memoria a largo plazo**

Esta clase de memoria mantiene la información inconscientemente; solo se vuelve consciente en el momento que la recuperamos. Tiene la capacidad de almacenar información de forma permanente y casi ilimitada. Aquí se ubican imágenes, recuerdos de experiencias propias, conocimientos del mundo, conceptos, entre otros.

» **Memoria a corto plazo**

A diferencia de la anterior, tiene una capacidad y duración limitada y almacena la información conscientemente.

Esta memoria puede convertirse en memoria a largo plazo a través de la asociación significativa o la repetición. Aquí se almacena la información que resulta de la interacción con el ambiente.

» **Memoria sensorial**

Está compuesta por el almacenamiento de toda la información que fue captada por los sentidos, una vez que el estímulo haya finalizado.

A continuación, se muestran algunos criterios que el director de grupo puede tener en cuenta durante la observación del dispositivo de memoria:

- » Recuerda instrucciones simples y complejas para la realización de actividades.
- » El estudiante evoca de manera oportuna, y en el momento indicado, la información para resolver las tareas.

Actividades para identificar el dispositivo de memoria

- ✓ Se le mostrará una imagen al estudiante, por espacio de dos minutos, con el fin de que luego evoque la mayor cantidad de objetos o situaciones que aparezcan en la imagen.
- ✓ Se le leerá al estudiante una lista de palabras, para que luego diga en voz alta todas las que recuerde.
- ✓ A partir de sus cuadernos debe recordar las actividades realizadas en un día de clase.

✓ **Motivación³**

Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos (son los estímulos propios que demuestra el estudiante a la hora de aprender; habilidades, destrezas, gustos, intereses, preferencias) y extrínsecos (son los

2. Retomado de formato evaluación pedagógica programa ALIANZA (2014).

3. Retomado de formato evaluación pedagógica programa ALIANZA (2014).

estímulos externos que se encuentran en el ambiente, personas, lugares, objetos, incentivos, recompensas, castigos).

A continuación, se muestran algunos criterios que el director de grupo puede tener en cuenta durante el dispositivo de motivación:

- » Se enfrenta a una tarea nueva con curiosidad por el conocimiento.
- » Asume el error como fuente de aprendizaje.
- » El reconocimiento del otro lo impulsa a realizar la tarea.
- » Actitud positiva o negativa en el desarrollo de las actividades propuestas por el docente.
- » Actitud frente a la asistencia a clases, realización de tareas en casa, participación en clase.

Actividades para identificar el dispositivo de motivación

Se pueden establecer conversaciones con los estudiantes a partir de preguntas como:

- ✓ ¿Te gusta estudiar, por qué?
- ✓ ¿Te gustaría continuar estudiando?, si pudieras ir a la universidad ¿qué profesión te gustaría estudiar?
- ✓ ¿Qué materia te gusta más y por qué?, ¿cuál materia no te gusta y por qué?
- ✓ ¿Qué pasa cuando pierdes una evaluación?
- ✓ ¿Qué pasa cuando realizas una tarea y tu calificación no es la mejor o debes corregirla?
- ✓ ¿En qué materia te va bien?, ¿qué materia te da más dificultad?

✓ Sensopercepción⁴

La sensopercepción es la manera como interpretamos la información externa e interna que recibimos a través de nuestros sentidos, para que adquiera significado para nosotros.

A continuación, se muestran algunos criterios que el director de grupo puede tener en cuenta durante la observación del dispositivo sensopercepción.

- » Capacidad para escuchar.
- » La motivación que demuestra para hacer las actividades.
- » Capacidad de observación.
- » Capacidad de manifestarse por medio de gestos.
- » Capacidad de entendimiento.
- » Capacidad de atención.
- » Capacidad visual.
- » Capacidad de expresión oral y escrita.

4. Retomado de formato evaluación pedagógica programa ALIANZA (2014).



Actividades para identificar el dispositivo de sensopercepción

No se realizarán actividades específicas, ya que este proceso se puede observar en el desarrollo de las actividades cotidianas del aula de clases.

Ejemplos para identificar el dispositivo de sensopercepción

- ✓ Se observa que el estudiante es muy visual, auditivo o táctico; por ende, se le facilita recordar más fácil las actividades.
- ✓ Se evidencian dificultades en pruebas relativas a discriminación figura-fondo, constancia de la forma y posiciones espaciales. Estos aspectos cobran importancia en la adquisición de los procesos de lectoescritura.

✓ **Habitación⁵**

La habitación se refiere al proceso por el que, ante un estímulo repetido, la respuesta es cada vez menos intensa ("Habitación", 2018). El estudiante cuenta con hábitos de estudio en la escuela y en el hogar.

Actividades para identificar la habitación

A partir de preguntas como:

- ✓ ¿En qué momento del día realiza las tareas?
- ✓ ¿En qué lugar de la casa realiza las tareas?
- ✓ ¿Qué actividades realiza después de la escuela?
- ✓ ¿Qué tipo de programas ve en la televisión?
- ✓ ¿A qué hora acostumbra acostarse?
- ✓ ¿Cuenta con los implementos escolares en el momento de realizar las actividades académicas?

Ejemplos para identificar el dispositivo de habitación

- ✓ Tiene buenos hábitos de estudio en la escuela y la casa, se esfuerza en la realización de las actividades para poder avanzar y superar sus dificultades en el proceso de aprendizaje.
- ✓ Pocas veces termina las actividades de clase e incumple con tareas que se le asignan para la casa, requiere acoplarse más al hábito del estudio.

5. Retomado de formato evaluación pedagógica programa ALIANZA (2014).

5. PROCESOS BÁSICOS ACADÉMICOS: el director de grupo se debe enfocar en los aspectos relevantes de cada área a evaluar, porque son los que se relacionan más con la vida cotidiana del estudiante.

- ✓ **Lenguaje:** en este apartado se evaluará el proceso de lectura y de escritura:
 - » *Lectura:* donde se describe cada una de las competencias del estudiante en cuanto a su lectura, comprensión, expresión oral, escucha y expresión artística.
 - » *Escritura:* donde se referencia cómo es su producción escrita: espontánea, copia, escribe al dictado, su caligrafía es clara, enredada, legible, escribe textos cortos o largos, es coherente.

A continuación, se dan a conocer algunos criterios que pueden evaluarse dentro de este proceso:

- » Reconoce las vocales, consonantes y combinaciones, las escribe y las lee con buena pronunciación.
- » A la hora de escribir presenta algunas omisiones de letras en las palabras.
- » Cuando escribe oraciones lo hace sin separar las palabras y omite sílabas.
- » Lee de forma fluida con signos de puntuación, pero se le dificulta comprender.
- » Su atención es dispersa, pero asimila las instrucciones del trabajo.
- » Su letra es poco legible y se le dificulta leerla.
- » En ocasiones realiza la escritura en espejo (letras al revés).

- ✓ **Pensamiento lógico-matemático:** en esta área se describen los procesos en cuanto a conceptos y procedimientos, cómo es su conteo, representación de números, relaciones espaciales, operaciones básicas (suma, resta, multiplicación, división), razonamiento lógico, representaciones gráficas, resolución de problemas o situaciones de la vida cotidiana.

A continuación, se dan a conocer algunos criterios que pueden evaluarse dentro de este proceso:

- » Escribe los números en espejo y se le dificulta escribirlos al dictado.
- » Presenta dificultad en ubicar con su cuerpo su lateralidad.
- » No hace buen uso de los espacios, por ejemplo, uso y manejo del renglón, entrada y salida de puertas, ventanales y juegos.
- » Atribuir patrones o características a un objeto.
- » Reconoce los símbolos (más, menos, por, mayor que, menor que) pero se le dificulta el proceso.
- » A la hora de resolver las operaciones básicas tiene apoyo (cuenta con los dedos, con rayitas, piedras).



Referencias

- ALIANZA (2014). Evaluación pedagógica [texto inédito]. Medellín.
- Consol, A. (2005). Escuchar, hablar, leer y escribir: una aproximación desde la opción crítica. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/338252952/Escuchar-Hablar-Leer-y-Escribir-Desde-La-Opcion-Critica>
- Enciclopedia de Clasificaciones (2017). "Tipos de memoria". Recuperado de: <https://www.tiposde.org/general/31-tipos-de-memoria/>
- Freire, P. (s. f.). Pedagogía del oprimido. Recuperado de <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- García-Sevilla, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid, Síntesis.
- Guía para el diseño universal del aprendizaje (DUA) (2008). Recuperado de http://web.uam.es/personal_pdi/stmaria/sarrio/DOCENCIA/ASIGNATURA%20BASES/LECTURAS%20ACCESIBLES%20Y%20GUIONES%20DE%20TRABAJO/Diseno%20Universal%20de%20Aprendizaje.pdf
- Habitación (2018). Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Habitaci%C3%B3n>
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Pensando Psicología*, 8(5), 91-100.
- Nila, M. (2007). *Los tipos de textos en español: formas, técnica, y producción*. Caracas: lesalc Unesco. Recuperado de <http://www.ittizimin.edu.mx/wp-content/uploads/2016/08/tipos-de-texto.pdf>
- Rendón, M. (2017). *Orientaciones para la transición educativa de los estudiantes con discapacidad y con capacidades talentos excepcionales en la educación inicial, básica y media*. Bogotá: El bando creativo. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-360294.html?_noredirect=1
- Romero, J., y Lavigne, R. (2005). *Dificultades en el aprendizaje: unificación de criterios diagnósticos*. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/10/Dificultades-en-el-Aprendizaje-Unificacio%CC%81n-de-Criterios-Diagno%CC%81sticos-VOL1.pdf>



Agradecimientos

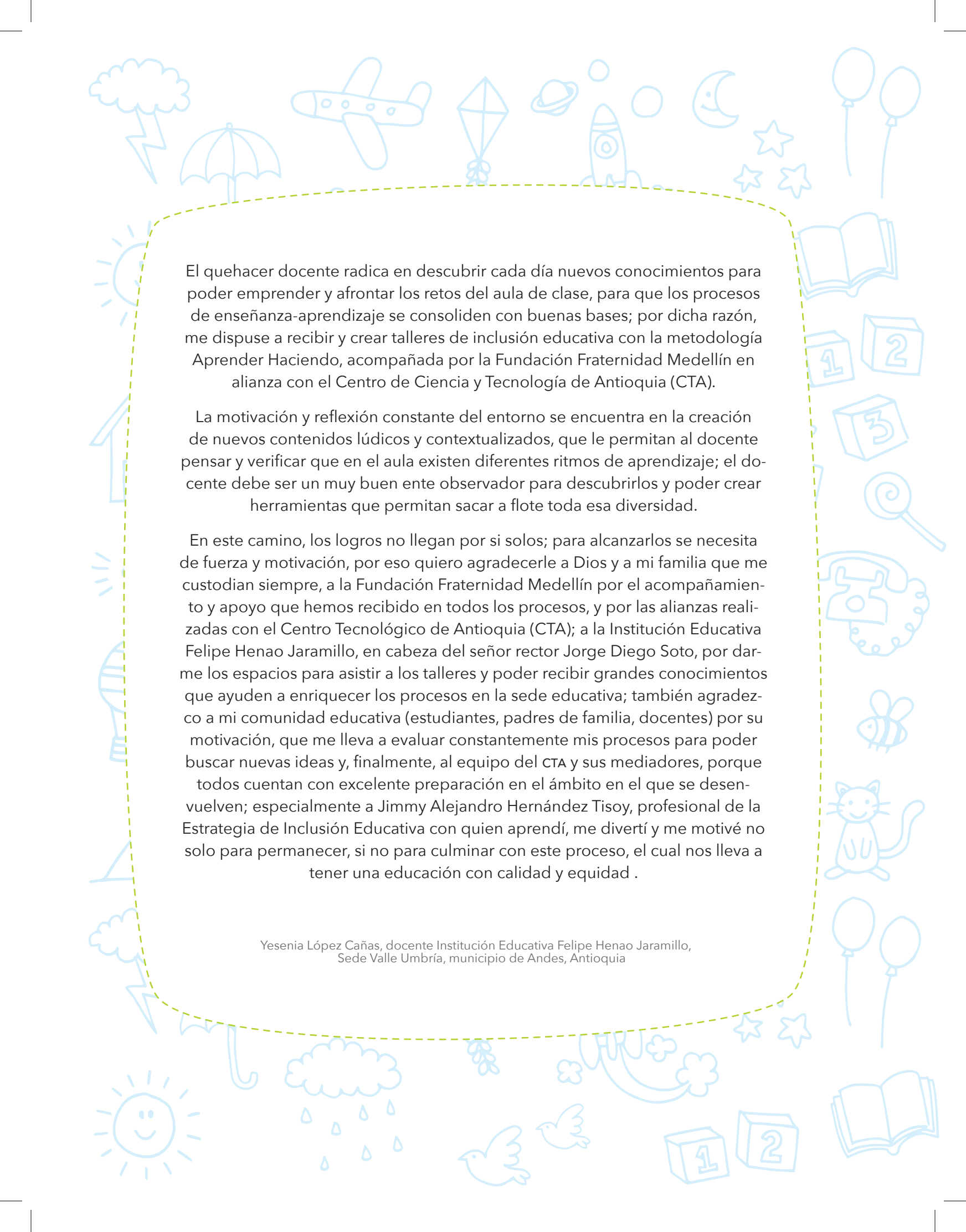
Lo que me motivó fue la manera como dieron a conocer la idea de trabajo; la propuesta me pareció muy importante para aplicarla en nuestras comunidades educativas y la labor como docente.

La forma como se fueron desarrollando las sesiones de trabajo fue lo que me permitió permanecer interesado cada día más en este proceso, y ver como cada uno de los temas se relacionaban con las necesidades educativas que hay en nuestras comunidades.

Crear contenidos retomando las necesidades puntuales y plasmarlas de manera lúdica le permiten al docente ser más práctico y creativo al momento de transmitir su conocimiento al educando, y de ese modo obtener mejores resultados

Quiero agradecer a Dios por darme la vida y brindarme la oportunidad de participar en el proyecto; al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, por darme la oportunidad de crear en conjunto; a la Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, por darme los espacios para participar en el proyecto; a la comunidad educativa de la Sede Valle Umbría y, finalmente, al asesor Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, por su capacidad de liderazgo y su idoneidad para dirigir el proyecto.

Gabriel Arnulfo Palacio Chavariaga, docente Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede Valle Umbría, municipio de Andes, Antioquia



El quehacer docente radica en descubrir cada día nuevos conocimientos para poder emprender y afrontar los retos del aula de clase, para que los procesos de enseñanza-aprendizaje se consoliden con buenas bases; por dicha razón, me dispuse a recibir y crear talleres de inclusión educativa con la metodología Aprender Haciendo, acompañada por la Fundación Fraternidad Medellín en alianza con el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (CTA).

La motivación y reflexión constante del entorno se encuentra en la creación de nuevos contenidos lúdicos y contextualizados, que le permitan al docente pensar y verificar que en el aula existen diferentes ritmos de aprendizaje; el docente debe ser un muy buen ente observador para descubrirlos y poder crear herramientas que permitan sacar a flote toda esa diversidad.

En este camino, los logros no llegan por si solos; para alcanzarlos se necesita de fuerza y motivación, por eso quiero agradecerle a Dios y a mi familia que me custodian siempre, a la Fundación Fraternidad Medellín por el acompañamiento y apoyo que hemos recibido en todos los procesos, y por las alianzas realizadas con el Centro Tecnológico de Antioquia (CTA); a la Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, en cabeza del señor rector Jorge Diego Soto, por darme los espacios para asistir a los talleres y poder recibir grandes conocimientos que ayuden a enriquecer los procesos en la sede educativa; también agradezco a mi comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, docentes) por su motivación, que me lleva a evaluar constantemente mis procesos para poder buscar nuevas ideas y, finalmente, al equipo del CTA y sus mediadores, porque todos cuentan con excelente preparación en el ámbito en el que se desenvuelven; especialmente a Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, profesional de la Estrategia de Inclusión Educativa con quien aprendí, me divertí y me motivé no solo para permanecer, si no para culminar con este proceso, el cual nos lleva a tener una educación con calidad y equidad .

Yesenia López Cañas, docente Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo,
Sede Valle Umbría, municipio de Andes, Antioquia

Para tener en cuenta

- ✓ Movilizar y acompañar procesos de enseñanza - aprendizaje dentro del aula escolar requiere atender y reconocer la diversidad de ritmos y estilos que se tienen dentro del aula; por lo tanto, a continuación se encontrarán algunos consejos y orientaciones para acompañar a todos los estudiantes, permitiendo su participación en cada una de las tareas.

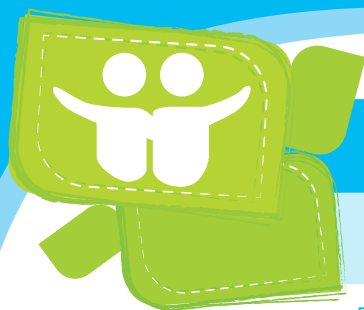
Consejos para dificultades en lectoescritura

- ✓ Para apoyar a los estudiantes que aún no alcanzan el nivel de conceptualización alfabético del código lectoescritural, se propone que tareas como la construcción escrita de conceptos se haga de manera grupal, y así, a partir de los aportes de cada integrante del equipo, se construya una definición completa que atienda la variedad de aprendizajes de los estudiantes.
- ✓ Recordar que algunos estudiantes tienen mayor habilidad desde su repertorio verbal y esto posibilita que trabajen en equipo sin dificultad ante las tareas escritas.
- ✓ Cuando se formulen preguntas que requieren respuestas desde lo escrito, sobre un cuento leído, se propone conformar parejas o brindar la posibilidad de que los estudiantes que aún no se encuentran en la etapa de conceptualización alfabética del código lectoescritural lo hagan de manera verbal, ya que muchas veces estos estudiantes cuentan con habilidades argumentativas y de lenguaje expresivo.
- ✓ Docente, recuerde que el acompañamiento a estudiantes con condiciones como la ceguera y el síndrome de Down, en actividades escritas, va orientado, algunas veces, al apoyo físico, sea por parte de un compañero o el docente, quien deberá transcribir textualmente las respuestas u opiniones del estudiante. De ese modo se tiene en cuenta

su participación dentro de la actividad; igualmente, este apoyo aplica para estudiantes que aún no tengan adquirido el código lectoescritural.

- ✓ Los textos que se presenten a los estudiantes deben ser cortos y precisos, porque el exceso de información puede minimizar los niveles de atención y concentración en la información relevante, así como disminuir y confundir la comprensión del texto.
- ✓ Si alguna de las actividades incluye el dictado y alguno de sus estudiantes presenta dificultades para escribir (adquisición del código escrito, ritmo lento, baja audición, baja visión, etc.), debe sacar una copia de lo que va a dictar y permitirle al estudiante transcribir de la fotocopia una parte y pegar en el cuaderno otra parte del texto. Lo mismo se puede hacer cuando sea transcripción del tablero.
- ✓ A los estudiantes con baja visión les favorece la presentación del material en tamaño macrotipo, manejo de contrastes y utilización de lupa para la lectura, o el acompañamiento por parte del adulto para realizar la lectura en voz alta, la cual debe ser clara, vocalizada y pausada.





Juego y aprendo desde la diversidad:

Banco de actividades pedagógicas para el acompañamiento a estudiantes con necesidades educativas o dificultades de aprendizaje

Autores

Adiela María Restrepo Calle

- » Institución Educativa Juan de Dios Uribe, Sede La Aguada
- » Municipio de Andes, Antioquia

Marta Cecilia Mejía Ocampo

- » Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede San Fernando
- » Municipio de Andes, Antioquia

Introducción

En las instituciones educativas se encuentran estudiantes que poseen unas particularidades y las convierten en un mundo diverso; y es ahí donde el maestro debe tener una visión inclusiva que le permita comprender y dar respuesta a sus inquietudes y procesos.

La diversidad que viven las instituciones deja ver los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, las posibilidades familiares, culturales, físicas y sociales que llevan a que algunos estudiantes requieran de un acompañamiento pedagógico para avanzar en su proceso de aprendizaje.

Atendiendo a esta diversidad surge la necesidad de crear, rescatar y clasificar unas actividades de acompañamiento que ayuden a los docentes, desde la perspectiva de lo metodológico y lo didáctico, a dar respuesta al logro de los fines educativos de los estudiantes que presentan necesidades educativas, sean estas de tipo permanente o transitoria. Todo esto con la asesoría y acompañamiento del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad y su estrategia de inclusión educativa.

Las actividades y el material del banco de actividades que se propone están enmarcados desde la lectura, la escritura y las habilidades lógico-matemáticas, que consisten en la

Son diseñadas para transversalizar las distintas áreas de conocimiento, dependiendo de los grados de escolaridad, ya que pueden adaptarse a las necesidades y características de la población y las temáticas abordadas

capacidad para resolver situaciones cotidianas por medio de estrategias efectivas, acordes a cada situación-problema; también son diseñadas para transversalizar las distintas áreas de conocimiento, dependiendo de los grados de escolaridad, ya que pueden adaptarse a las necesidades y características de la población y las temáticas abordadas. Además, permiten fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (atención, memoria, habituación, sensopercepción y motivación) por medio del trabajo lúdico pedagógico.

A continuación, presentamos un material que permitirá que el docente diseñe con creatividad y pueda poner en práctica diferentes actividades, para hacer de la institución educativa un lugar más divertido para aprender y enseñar.

 **Querido docente:**

¿Te has preguntado alguna vez cómo enseñar desde la diversidad de tu aula?, ¿cómo aportar a las diferentes maneras de aprender de tus alumnos?

Hoy queremos invitarte a conocer la propuesta que nace desde nuestro quehacer cotidiano, donde también nos hemos preguntado cómo dar respuesta a las necesidades de aprendizaje de una población tan diversa como son nuestros niños y jóvenes.

Aquí encontrarás una serie de actividades que pueden servirte de apoyo y que pueden dar respuesta a dichas inquietudes, porque son diseñadas por docentes inquietas por el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la diversidad. Dichas actividades son de fácil acceso, prácticas e incluyentes para todas las edades y grados.

Es así como te damos la bienvenida al divertido mundo de enseñar a partir del juego; además, te invitamos a que lo tomes como punto de partida para la reflexión y creación de nuevas estrategias que enriquezcan la labor docente.

Afectuosamente

Adiela María Restrepo Calle
Institución Educativa Juan de Dios Uribe
Sede La Aguada
Municipio de Andes, Antioquia

Marta Cecilia Mejía Ocampo
Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo
Sede San Fernando
Municipio de Andes, Antioquia

Material 1

Memorama: Reconociendo mi municipio

Intencionalidad pedagógica

- Fortalecer en los estudiantes los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, como la atención y la memoria
- Mejorar la concentración
- Potenciar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, por medio del reconocimiento de imágenes que representan al municipio de Andes
- Generar en los estudiantes el interés por conocer cómo es el lugar en donde viven

Material

- Treinta tarjetas que contengan imágenes de lugares, personajes y símbolos representativos del municipio
- Reseñas informativas de las imágenes seleccionadas
- Dado de espuma mediano
- Tableros con tarjetas de comodines, peligros y preguntas

Descripción de las actividades

Actividad 1 Concéntrese

- ✓ El docente distribuye sobre una superficie plana (mesa, piso), de manera aleatoria, las tarjetas, boca abajo, que contienen imágenes representativas del municipio (lugares, personajes, productos típicos, símbolos y otros).
- ✓ Cada estudiante, por turnos, debe voltear dos tarjetas intentando formar parejas con las imágenes. Si falla debe ocultarlas volteándolas nuevamente para darle paso al siguiente jugador; pero si acierta podrá seguir jugando una ronda más hasta que falle y pierda su turno. Los estudiantes deberán ir memorizando no solo la imagen, sino también la ubicación en la que esta se encuentra oculta. Cuando los estudiantes volteen las tarjetas deben ponerlas en la misma ubicación que tenían.
- ✓ Cada vez que un estudiante forme una pareja con las tarjetas se dialogará sobre el nombre de la imagen encontrada, para conocer acerca de esta y lo que representa para su cultura. Para el desarrollo de la actividad el docente se puede apoyar en las reseñas que se tienen seleccionadas.

- ✓ Cuando los estudiantes ya identifiquen y reconozcan las imágenes, por su nombre y representación, se puede establecer la búsqueda de una pareja de la imagen de manera aleatoria; por ejemplo, encontrar una iglesia con el café de Juan Valdez y otras asociaciones posibles, con el objetivo de fortalecer el reconocimiento de estas imágenes y su información respectiva.

Nota

La actividad se puede realizar de manera individual o por equipos; además, las tarjetas podrán ubicarse en orden aleatorio, distribuidas por el espacio, no necesariamente deben organizarse en filas y columnas.

Actividad 2 ¿Adivina qué es?

Para realizar esta actividad el docente debe conformar dos o más equipos a los cuales se les entregarán cinco tarjetas del memorama, de manera aleatoria. El juego consiste en una competencia de memoria para evocar la información que recuerden de cada tarjeta.

Para ello, de cada equipo se selecciona un participante y, en orden, cada uno deberá tomar una de las tarjetas, describirla dando detalles, características o información que recuerde con el fin de que alguno de los dos equipos contrarios adivine a qué lugar, personaje o símbolo del municipio se está detallando.

Nota

Los equipos contrarios deberán escuchar atentamente la descripción del compañero, ya que tendrán una sola oportunidad para poder adivinar el nombre correspondiente a la imagen descrita. Al equipo que acierte se le asignan tres puntos, automáticamente; pero si falla perderá dos puntos de los que lleva acumulados.

- ✓ **Variable de la actividad:** un equipo toma una imagen y el equipo contrario solo puede formular cuatro preguntas para indagar y adivinar a qué imagen corresponde. Las respuestas pueden ser SÍ o NO. Una vez formuladas las cuatro preguntas tienen un solo intento para adivinar cuál es la imagen. **Ejemplo:** ¿es comida?, ¿es hombre?, ¿es un lugar?

Nota

El equipo tendrá una sola oportunidad para poder adivinar. Si lo logra se le asignan tres puntos, automáticamente; pero si no lo hace el equipo perderá dos puntos de los que lleva acumulados.

Actividad 3 Superando las barreras de comunicación

Para desarrollar esta actividad el docente deberá conformar equipos de cinco estudiantes, donde cada uno asumirá un rol diferente que puede ser el de una persona en condición de discapacidad o el rol de una persona sin discapacidad; ello depende de la ubicación en la que se organicen los equipos. Cada equipo debe desarrollar un reto comunicativo, que consiste en replicar una secuencia de imágenes que deberá ir superando las barreras de comunicación que pueden presentarse durante el recorrido.

Inicialmente, los estudiantes de cada equipo se ubican en columnas separadas, sentados sobre sillas, asumiendo un rol teniendo en cuenta el siguiente orden:

N.º 1 Persona sin discapacidad

N.º 2 Persona con discapacidad auditiva

N.º 3 Persona con discapacidad motora (no puede usar su mano derecha)

N.º 4 Persona con discapacidad visual

N.º 5 Persona sin discapacidad

Una vez se asignen los roles se les indica que en un extremo estará una secuencia de tarjetas del memorama, que será observada y memorizada únicamente por el participante N.º 1. Este estudiante deberá buscar estrategias o alternativas de comunicación para interactuar con el estudiante N.º 2, que asume el rol de persona sorda y, por ende, no puede hablar ni emitir sonidos de palabras claras. Cuando el estudiante N.º 2 tenga la información deberá comunicarse con el estudiante N.º 3, buscando la manera de darle a entender lo que comprendió de su compañero anterior (recuerde asumir el rol de persona sorda); seguidamente, el estudiante N.º 3 deberá dirigirse hasta donde el estudiante N.º 4 que es ciego y deberá entregarle la información que se lleva hasta el momento, con la intención final de que el estudiante N.º 4 le diga al estudiante N.º 5 la manera como debe ordenar la secuencia de imágenes.

Nota

El reto comunicativo consiste en armar la secuencia inicial en el otro extremo, superando las barreras de comunicación que el equipo pueda encontrar en el recorrido al pasar la información de un compañero a otro. Esta actividad se realiza contabilizando el tiempo que cada equipo se demora en cumplir el objetivo. Para cada equipo se organiza una secuencia diferente.

Como se trata de una competencia donde gana el que logre armar la secuencia de manera correcta, en el menor tiempo posible, cada equipo puede transmitir la información las veces que considere necesarias; el docente será quien, finalmente, valide si la secuencia se encuentra ordenada de manera correcta y así parar el tiempo.

Actividad 4 Por los caminos de Andes

Este juego se realiza por equipos, máximo cinco integrantes. El docente divide el grupo en la cantidad de equipos que resulten.

Para realizar el juego sobre piso, con las tarjetas del memorama, se arma un camino. Las tarjetas, en su reverso, contienen una secuencia numérica de 1 a 28, y dos tarjetas marcadas como inicio y meta; adicionalmente, algunas tarjetas estarán marcadas con el signo de pregunta, comodines y peligros (véase anexo de ejemplo).

Durante el juego estas señales gráficas significan lo siguiente:

- ✓ **Comodín:** cuando el equipo llega a una casilla marcada por esta palabra se remite al tablero de comodines; se toma una tarjeta al azar que le permitirá avanzar de manera más rápida dentro del juego.
- ✓ **Peligro:** cuando el equipo llega a una casilla marcada por esta palabra se remite al tablero de peligros; se toma una tarjeta al azar que le indica si debe retroceder y no permite avanzar dentro del juego.
- ✓ **Pregunta:** cuando un equipo llega a un signo de pregunta deberá responderla correctamente, para mantenerse en la casilla; en caso de no saber la respuesta deberá regresar a la casilla anterior. Cada pregunta que se responda de manera correcta le otorga tres puntos al equipo.

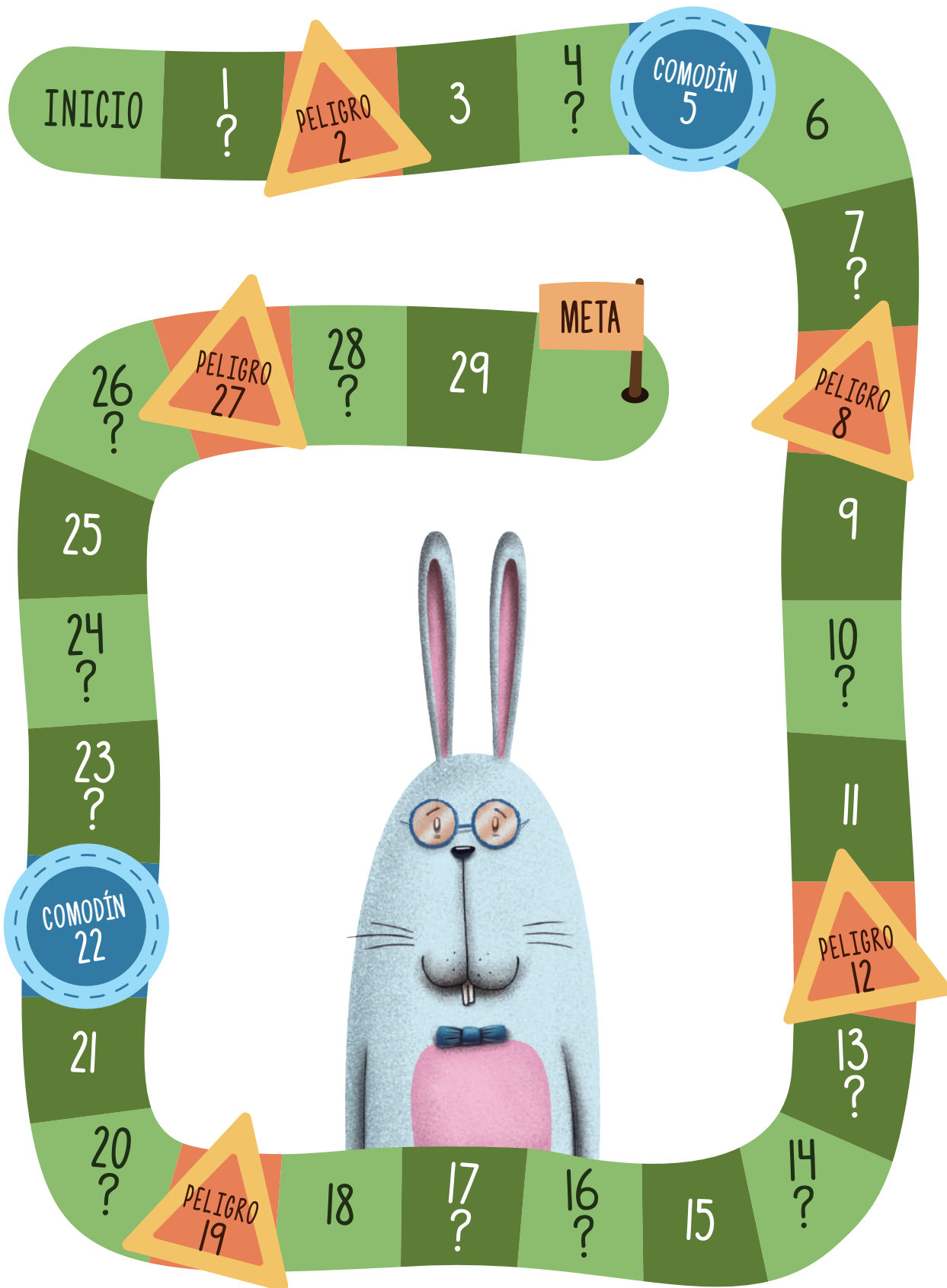
El juego consiste en que cada equipo debe lanzar el dado por turnos y avanzar recorriendo el camino de acuerdo con el número que salga.

En el juego existen dos formas de ganar:

1. Gana el equipo que logre llegar primero a la meta, después de recorrer el camino.
2. Gana el equipo que acumule más puntos respondiendo las preguntas.

Nota

Si durante el juego se utilizan todas las tarjetas de comodines, peligros y preguntas y aún nadie ha llegado a la meta, se puede seguir jugando, únicamente lanzando el dado y avanzando hasta que algún equipo llegue a la meta.



Material 2

El dado de las vocales

Intencionalidad pedagógica

- Afianzar en los estudiantes el reconocimiento de las vocales a partir de la lectura de imágenes y la clasificación de palabras
- Fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje como la atención, la memoria, la habituación, la motivación
- Aumentar los niveles de escucha activa, la adopción de turnos
- Mejorar la resolución de conflictos como habilidades de la vida diaria que les permita convivir en comunidad

Material

- Tarjetas con imágenes y palabras que empiecen por cada vocal
- Un dado grande; en cada lado tiene una vocal mayúscula y una minúscula, y en uno de los lados la palabra "reto"
- Bolsa secreta para guardar las imágenes (tula en tela)
- Vocales macrotipo, mayúsculas y minúsculas, en cartón (10)
- Tableros de lotería con velcro (30 tableros)
- Bolsas sellables

Descripción de las actividades

Actividad 1 Juego de vocales

Para el desarrollo de esta actividad los estudiantes deben conocer previamente el nombre y la grafía de las cinco vocales (Aa, Ee, Ii, Oo, Uu) para poder jugar.

Inicialmente, el docente ubica a los estudiantes en mesa redonda. Una vez estén organizados, cada uno, por turnos, deberá lanzar el dado de las vocales y según la vocal que indique el dado debe encontrar en la bolsa secreta una tarjeta con una imagen que inicie con la misma vocal; cuando la encuentre deberá describirla ante sus compañeros y decir cuál es el nombre de esa vocal.

Nota

En caso de que el estudiante no encuentre una imagen correspondiente a su vocal, o no sepa el nombre correcto de la vocal que tiene, se seguirá el juego y al finalizar se hará una ronda de orientaciones para reforzar y fortalecer de manera grupal este reconocimiento.

Como actividad de cierre, cuando todos los estudiantes tengan una tarjeta se conformarán en equipos de acuerdo con cada vocal, con el fin de que logren agruparse teniendo en cuenta el nombre y la forma de la vocal correspondiente.

Actividad 2 Tejiendo historias

Para desarrollar esta actividad los estudiantes se ubican en mesa redonda. Un estudiante, al azar, lanza el dado de las vocales; de acuerdo con la vocal que salga deberá identificar: primero el nombre de la vocal y escoger una tarjeta de la bolsa secreta. Con la imagen debe iniciar y crear una historia, de manera oral, ante sus compañeros. Todos

deben estar atentos, ya que secuencialmente seguirá el segundo jugador, quien hará también el lanzamiento y escogerá otra imagen, la cual debe enlazarse a la historia para continuar la de su compañero anterior. Así, sucesivamente, hasta agotar las tarjetas. El último estudiante debe finalizar la historia.

Nota

Es importante que el docente vaya recordando lo que se ha ido tejiendo en la historia contada por los estudiantes.

✓ **Ejemplo:** el primer estudiante escogió la tarjeta con la imagen del **árbol**, e inicia su relato: "había una vez una familia que tenía su casa cerca de un árbol gigante, allí vivían muchas especies de pájaros..."; es turno para el segundo estudiante, el cual escoge

la imagen de **uvas**, este continúa la historia: "pero esta familia recibió la visita de unas personas interesadas en cultivar **uvas**..."; el tercer estudiante debe continuar la historia de acuerdo con la tarjeta escogida.

Actividad 3 Concéntrese. Aleatorio de vocales e imágenes

El desarrollo de esta actividad requiere hacer uso de todas las tarjetas del dado de las vocales; para ello, en un espacio abierto, el docente deberá ubicar las vocales y sus respectivas imágenes de manera visible, con el fin de que los estudiantes puedan observarlas

detalladamente, ya que deberán recordar su ubicación; luego, el docente voltea las tarjetas de las imágenes de manera que todas queden ocultas en su misma ubicación. Las vocales siempre se dejan a la vista.

Nota

Esta actividad puede ser desarrollada de manera grupal o individual, según el interés del docente; en este caso lo vamos a explicar de manera individual.

El docente llama al primer participante y le explica que debe cumplir una serie de retos para obtener puntos que serán acumulados para definir al ganador.

✓ **Ejemplo:** “Pedro, debes ubicarte en la vocal E mayúscula”. El estudiante debe cumplir esta instrucción. En caso de que el estudiante no reconozca la vocal indicada el maestro le hace una motivación más detallada para que pueda ubicarla. Si después de la orientación del docente logra identificar la vocal puede seguir en el juego, pero no tiene punto a favor. Por el contrario, si el estudiante ubica la vocal en su primer intento obtiene un punto y continúa con el juego.

Si el estudiante encontró la vocal con ayuda del docente puede seguir acumulando puntos a partir del descubrimiento de imágenes ocultas.

Cuando el estudiante ubica la vocal indicada se continúa el juego de la siguiente manera: “Pedro, con esa E debes encontrar una **ESCALERA**” (si el estudiante descubre la imagen se continúa con la siguiente instrucción), “esta **ESCALERA** te ayudará a bajar una **ESTRELLA**”, el estudiante debe buscar la tarjeta que tenga la imagen de la **ESTRELLA**. Así hasta que el estudiante falle. Cada tarjeta que logre descubrir le dará un punto. Este mismo procedimiento se seguirá con los demás participantes hasta terminar descubriendo todas las tarjetas. Gana el estudiante que más puntos obtenga. Los retos pueden hacerse conservando la vocal siempre o el docente puede hacer variaciones de ubicar cualquier tarjeta; es decir, que encuentren imágenes con la inicial de cualquier vocal, no necesariamente de la vocal descubierta al inicio.

Cada tarjeta descubierta deberá retirarse del piso para ubicarla en un lugar visible; así se evitan confusiones y el docente puede tener control de las imágenes que ya se utilizaron. El docente debe recordar no retirar las vocales del juego, estas deben permanecer hasta el final.

El docente es el encargado de crear los retos a medida que el juego avanza.

Actividad 4 Juego de lotería. Describiendo imágenes

Para esta actividad se contará con un tablero de lotería dividido en cinco recuadros en blanco, con un adhesivo o velcro en cada espacio.

Aparte se tendrán las tarjetas con las imágenes correspondientes a cada vocal (también con adhesivo). A cada estudiante se le entregan, en una bolsa sellable, cinco tarjetas con imágenes aleatorias, que deberá ubicar en su tablero en el orden que desee.

El docente, por su parte, tendrá los rótulos (nombre) de cada imagen en la bolsa secreta; de allí va sacando una a una para leerla en secreto y, seguidamente, describe la palabra para que los estudiantes que tengan esa imagen la identifiquen en su tablero y puedan desprenderla para depositarla en su bolsa sellable. El juego continúa así, sucesivamente, hasta que algún estudiante logre identificar las cinco imágenes que le han correspondido. Gana quien entregue primero su tablero en blanco y las cinco fichas en el sobre y grite ¡Bingo! o ¡Lotería!

Cuando el estudiante grite lotería o bingo el docente deberá corroborar esta información para validar si existe un ganador. En caso de que no exista se continúa jugando.

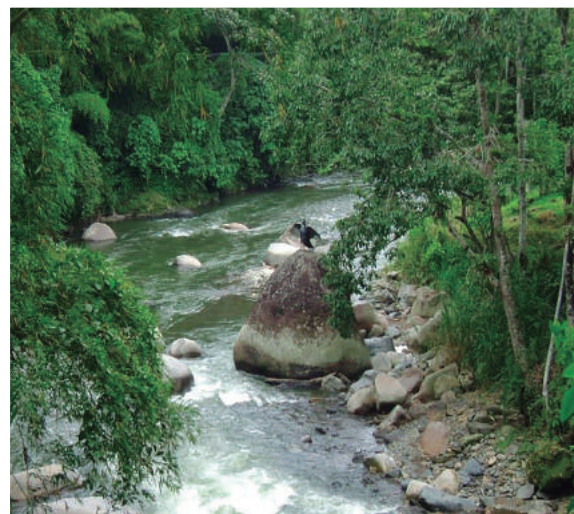
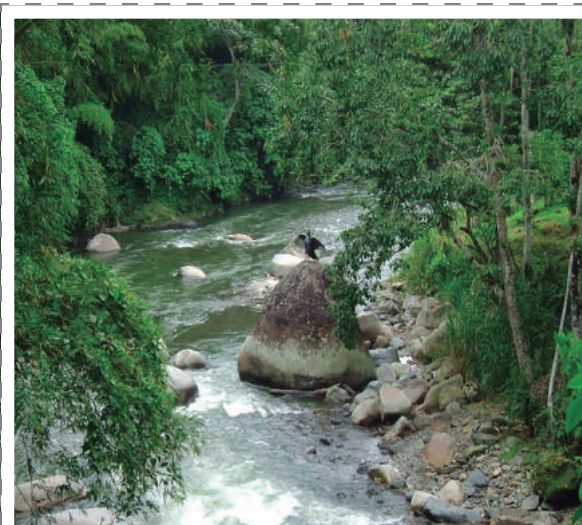




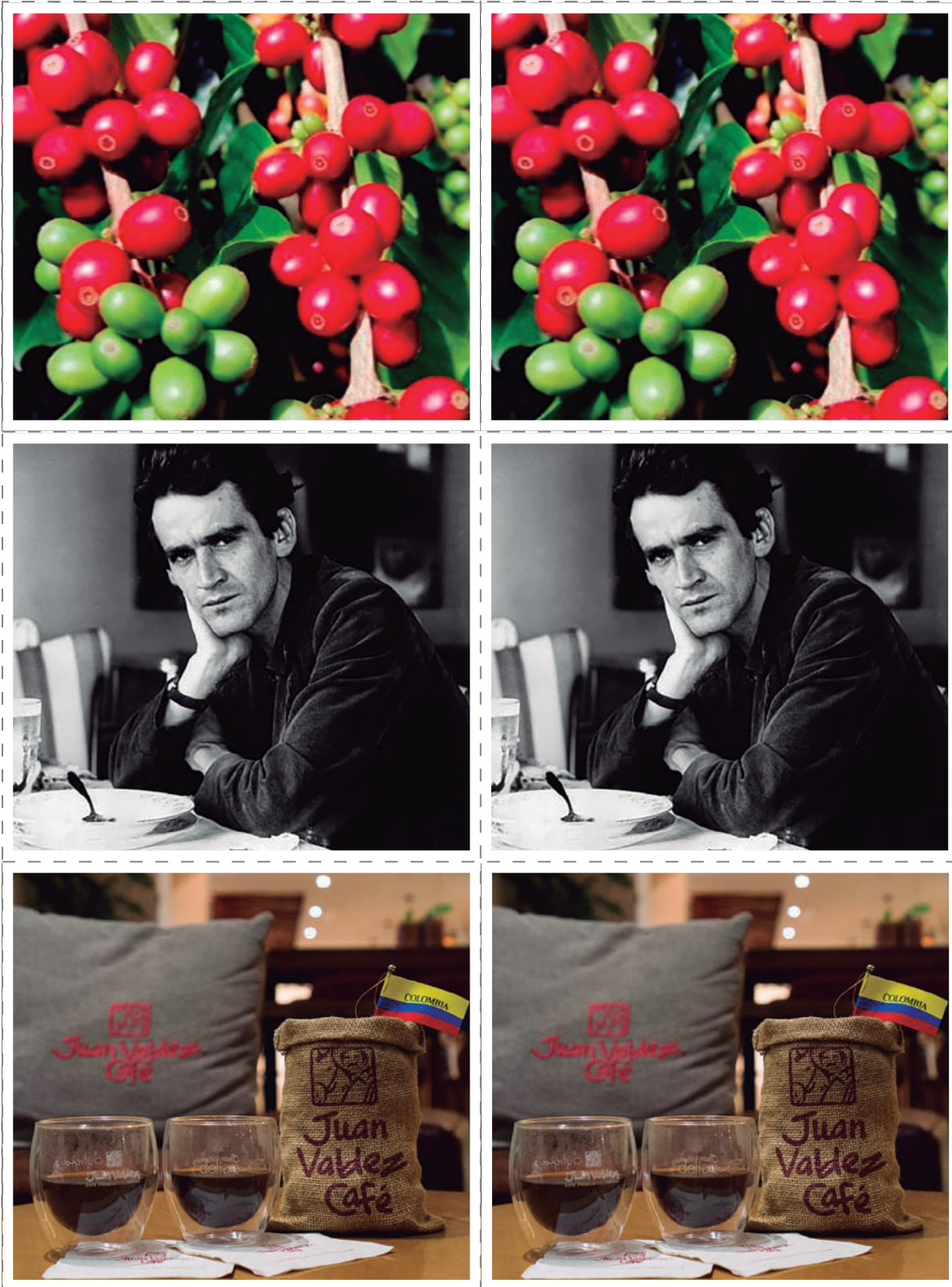
Anexo **1** Memorama: Reconociendo mi municipio



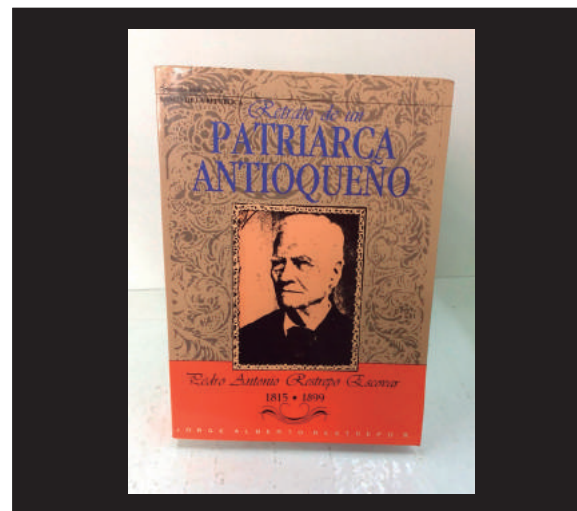
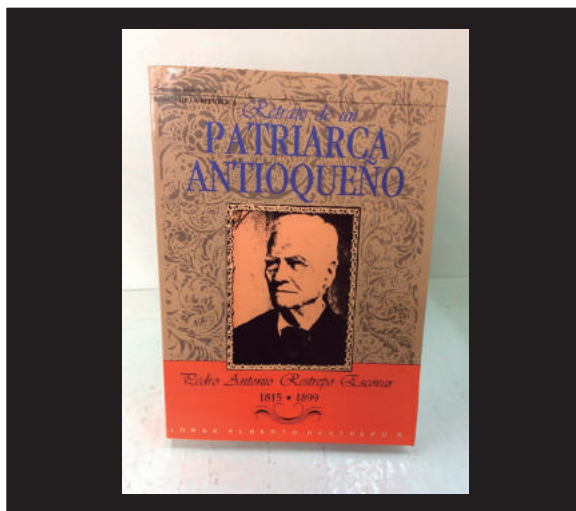




6 Peligro	7
8 Comodín	9 ?
10	11 ?



12 Peligro	13
14 ?	15 ?
16	17 Comodín



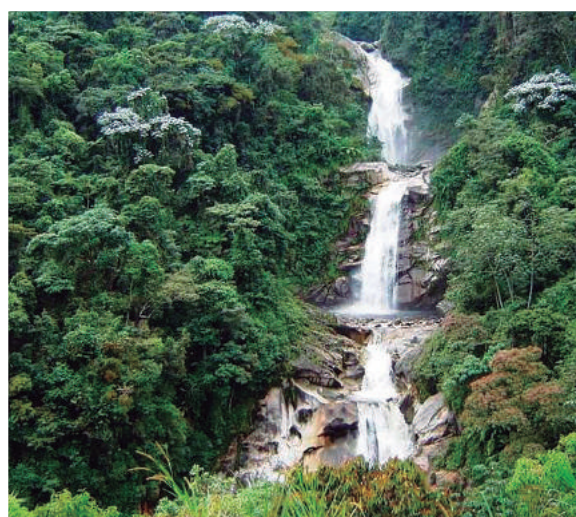
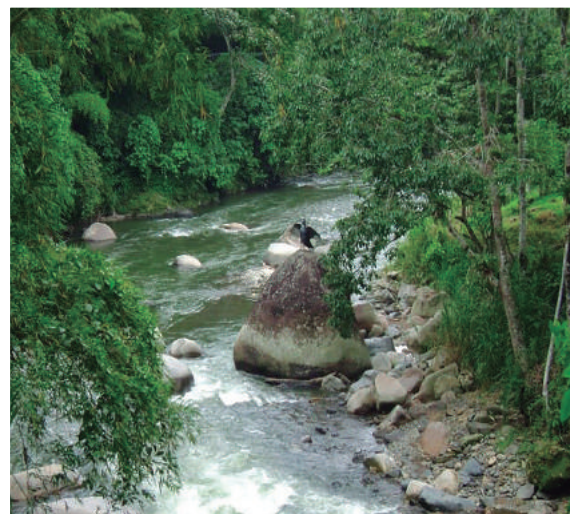
18 Peligro	19 ?
20	21 ?
22 Comodín	23



24 ?	25
26 Peligro	27
28 ?	Meta



Anexo 2



¿Dónde nace el río San Juan?

R. en el cerro Paramillo

RESEÑA: el río San Juan nace en el cerro Paramillo, en la zona límite de los departamentos de Antioquia y Risaralda, aproximadamente a 2.660 m s. n. m. Recorre el territorio de sur a norte y va a desembocar al río Cauca. Su longitud total es de 100 km, su recorrido por el municipio es de 36,2 km, recibe las aguas de los ríos Bolívar, Barroso, Pedral, Guadualejo y Río Claro. Son ríos que en épocas invernales elevan considerablemente su torrente y arrastran volúmenes de sedimentos al río Cauca.

¿En qué año fue demolido el antiguo templo parroquial?

R. en 1921

RESEÑA: el antiguo templo parroquial fue construido en madera rústica y tapia. En 1921 se demolió el antiguo templo y en 1922 se inició la construcción del nuevo, con una técnica de cal y canto. Su diseñador fue el arquitecto Samuel Mejía Ochoa. El templo tuvo una reconstrucción en 1953 con una estructura de hierro y concreto en estilo gótico flamenco. Su diseño y asesoría estuvo a cargo de un arquitecto italiano.

¿Dónde se encuentra la única laguna que existe en el municipio?

R. en el cerro Caramanta

RESEÑA: en el municipio existe solo una laguna, en el cerro Caramanta, a 3.650 m s. n. m., conocida con el nombre de laguna Santa Rita. También hay algunos lagos: La Meseta y Los Lagos, y otras 75 quebradas menores, 15 cañadas y numerosos nacimientos.

¿Dónde se encuentra la Iglesia San Pedro Claver?

R. en el barrio San Pedro

RESEÑA: iglesia construida en terrenos donados por don Ponciano Rondón, levantada en muros de tapia y con piso en adobe cuadrado. Su construcción se demoró cuatro años. Se destaca por sus altares de madera tallada elaborados por el maestro andino Antonio Colorado, como también por sus hermosos vitrales.

¿Cómo se llama el resguardo indígena que está asentado entre los municipios de Andes y Jardín?

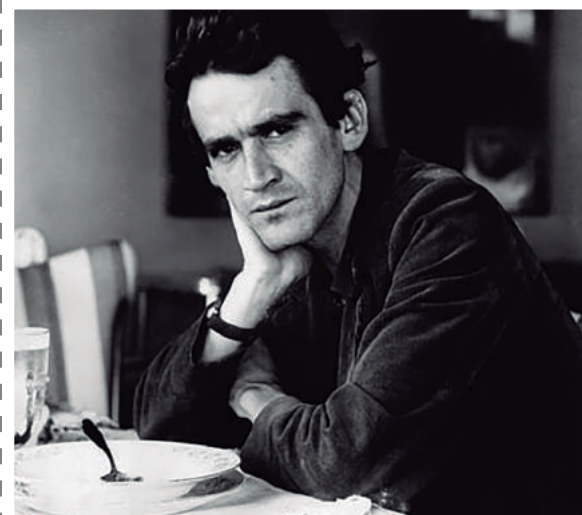
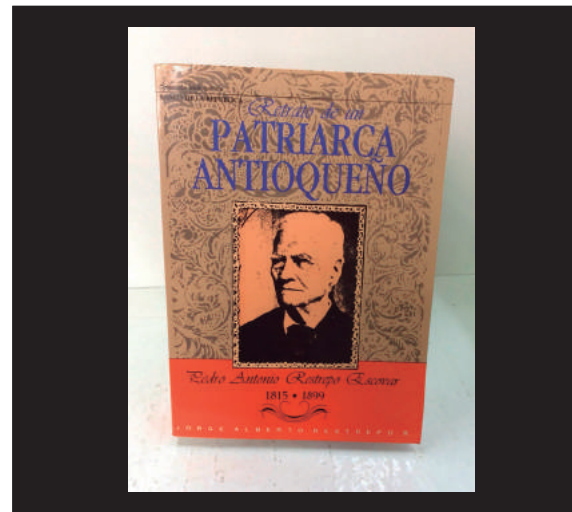
R. resguardo indígena Karmata Rúa o Cristianía

RESEÑA: en el resguardo Karmata Rúa, nombre ancestral que traduce tierra de pringamozza, y que al principio del siglo XX fue bautizado Cristianía por la Iglesia católica, habitan desde hace más de 130 años indígenas del grupo étnico emberá chamí, quienes durante varias décadas sufrieron un proceso de lucha por lograr la autonomía administrativa y de justicia en su territorio.

¿Dónde están ubicados los chorros de Tapartó?

R. en el corregimiento de Tapartó

RESEÑA: son caídas de agua en diferentes niveles, con difícil acceso a la cúspide, vegetación boscosa, charcos para bañistas y lugar propicio para paseos familiares. El sitio es un lugar natural, apto para desarrollar ecoturismo y turismo rural.



¿Quién fue el fundador de Andes?

R. Pedro Antonio Restrepo Escobar

RESEÑA: Pedro Antonio Restrepo Escobar nació en Medellín el 11 de septiembre de 1815. Tuvo una vida política departamental muy agitada y fundó la aldea de Los Andes, lo que ahora conocemos como el municipio de Andes.

¿Cuál es el principal producto que genera la economía del municipio de Andes?

R. el café

RESEÑA: el café es la base de la economía del municipio, con 10.287 hectáreas. Genera la mayor parte del empleo rural y de los ingresos de la zona.

¿Cuál es el medio de transporte más representativo de Andes y que es considerado Bien de Interés Cultural?

R. las chivas o camiones de escalera

RESEÑA: en 2004, los buses de escalera del municipio de Andes (Antioquia) fueron declarados Bien de Interés Cultural.

Adornadas con dibujos artísticos y bellos diseños geométricos, como los que realizaba el maestro Alejandro Serna, las también llamadas líneas o escaleras derivan su nombre de la escalerilla ubicada en la parte trasera del vehículo para subir al capicete, donde se acomodan pasajeros y carga.

¿Qué personaje andino se destacó a nivel nacional como escritor y poeta?

R. Gonzalo Arango

RESEÑA: Gonzalo Arango Arias (Andes, 18 de enero de 1931 - Gachancipá, 25 de septiembre de 1976) fue un escritor, poeta y periodista colombiano. En 1958 fundó el nadaísmo, movimiento de vanguardia de repercusión nacional que intentó romper con la Academia de la Lengua, la literatura y la moral tradicional. El movimiento buscó un léxico renovado, optó por el humor y el mundo urbano para situar la obra literaria y la crítica a la sociedad.

¿Cuál es el símbolo representativo de Andes que lleva una corona katía?

R. el escudo

RESEÑA: en la región central va la corona de la reina Katía, simbolizando el arraigo indígena. Representa el espíritu festivo de los andinos. Debajo va el año de fundación del municipio, 1852, acompañado a ambos lados de lambrequines en representación de las guascas del guayacán, que son aporte paisajístico en la flora municipal. En el cantón inferior va el cuerno de oro como símbolo de altivez e hidalguía de sus gentes, del cual emanan frutos de café, producto de su riqueza agrícola. También se encuentra la ceiba centenaria, símbolo de la fundación de Andes, representando "El Obando" derribado. El emblema en cintas "San Juan de los Andes" recuerda el nombre del territorio andino antes de su fundación.

¿Cuál es el personaje que representa el café colombiano?

R. Juan Valdez

RESEÑA: Juan Valdez es un personaje y una marca que identifica el café de Colombia. Fue creado en 1959 por encargo de la Federación Nacional de Cafeteros (FNC) con el fin de representar a los más de 500.000 cafeteros colombianos y sus familias.

Después de un largo proceso de selección, entre más de 380 cafeteros colombianos, se eligió a quien representaría a Juan Valdez para continuar con el maravilloso trabajo realizado por Carlos Sánchez. El 29 de junio de 2006 se presentó en público al nuevo Juan Valdez, representado por Carlos Castañeda Ceballos, cafetero colombiano nacido en el municipio de Andes.



¿Cuál es la fiesta tradicional del municipio?

R. el Carnaval Katío

RESEÑA: con el propósito de homenajear al Indio Uribe, en su centenario de nacimiento, se celebraron en octubre de 1961 las primeras fiestas katías, realizadas cada dos años sin interrupción hasta 1977 y revividas en 1993. Es la fiesta tradicional del municipio, la cual se realiza el año impar en la última semana de octubre o en la primera de noviembre. El año par se realiza una fiesta similar, denominada Pregón Katío, donde se anuncia que, al año siguiente, se celebrará la Bienal Katía.

¿Cuáles son los colores de la bandera de Andes?

R. amarillo, blanco y verde

RESEÑA: la bandera del municipio de Andes está compuesta por tres fajas horizontales, de igual tamaño cada una, en colores distribuidos así:

En la parte superior el color amarillo oro, que simboliza la riqueza humana y aurífera del municipio.

En la parte media va la faja de color blanco puro, representa la paz y la tranquilidad que ha caracterizado a la región y la nobleza de sus gentes.

En la parte inferior está la faja color verde montaña, representa la esperanza de un futuro mejor, simboliza la gran riqueza ecológica y agrícola del municipio.

¿Cuál es el sitio donde se hace el despacho del transporte público en Andes?

R. Terminal de Transporte

RESEÑA: la alcaldía municipal adecuó, en el año 2014, el sitio ubicado en la plaza de mercado, utilizado como patio de maniobras, para el uso como Terminal de Transporte del municipio. Así pues, desde allí se está realizando el despacho del transporte público intermunicipal hacia veredas y corregimientos ubicados al norte y occidente de la cabecera municipal.



Anexo 3

Tableros de preguntas

¿Cuál es el sitio donde se hace el despacho del transporte público en Andes?	¿Cuál es la fiesta tradicional del municipio?	¿Cuáles son los colores de la bandera de Andes?
¿Cuál es el símbolo representativo de Andes que lleva una corona katía en la parte superior?	¿Cuál es el medio de transporte más representativo de Andes y que es considerado Bien de Interés Cultural?	¿Quién fue el fundador de Andes?
¿Cuál es el personaje que representa el café colombiano?	¿Qué personaje andino se destacó a nivel nacional como escritor y poeta?	¿Cuál es el principal producto que genera la economía del municipio de Andes?
¿Cómo se llama el resguardo indígena que está asentado entre los municipios de Andes y Jardín?	¿Dónde se encuentra la única laguna que existe en el municipio?	¿Dónde nace el río San Juan?
¿Dónde están ubicados los chorros de Tapartó?	¿Dónde se encuentra la Iglesia San Pedro Claver?	¿En qué año fue demolido el antiguo templo parroquial?

Tablero de comodines

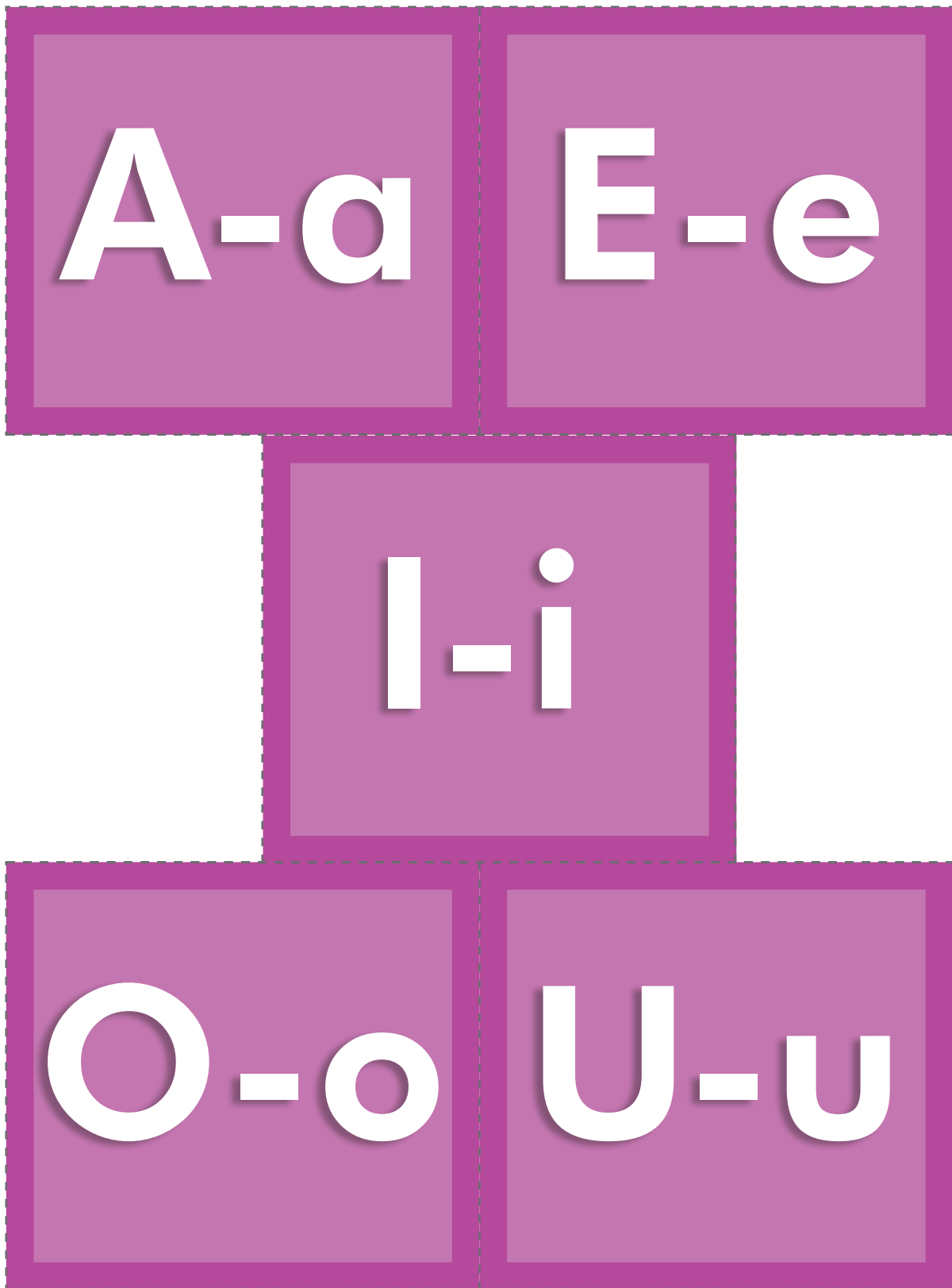
<p>Comodín</p> <p>Hora de tomar decisiones. Escoge un equipo y regrésalo hasta la casilla de inicio</p>	<p>Comodín</p> <p>¡Buena suerte! Avanza tres casillas</p>	<p>Comodín</p> <p>¡Enhorabuena! Lanza nuevamente el dado</p>
<p>Comodín</p> <p>¡Felicitaciones! Avanza dos casillas</p>	<p>Comodín</p> <p>¡Buena suerte! Avanza cuatro casillas</p>	<p>Comodín</p> <p>¡Enhorabuena! Lanza nuevamente el dado</p>
<p>Comodín</p> <p>¡Enhorabuena! Duplica la cantidad que salió en el dado y avanza</p>	<p>Comodín</p> <p>Hora de tomar decisiones. Escoge un equipo y regrésalo hasta la casilla de inicio</p>	<p>Comodín</p> <p>¡Felicitaciones! Avanza dos casillas</p>



Tablero de peligros

<p>Peligro</p> <p>Pierde el turno</p>	<p>Peligro</p> <p>Regresa a la casilla número 2</p>	<p>Peligro</p> <p>Vuelve al inicio</p>
<p>Peligro</p> <p>Regresa 5 casillas</p>	<p>Peligro</p> <p>¡Mala suerte! Regresa 4 casillas</p>	<p>Peligro</p> <p>Vuelve al inicio</p>
<p>Peligro</p> <p>Pierde el turno</p>	<p>Peligro</p> <p>Regresa a la casilla número 10</p>	<p>Peligro</p> <p>Regresa 5 casillas</p>

Anexo 4





Escalera



Iglesia



Iguana



Isla



Elefante



Imán





Estrella



Abeja



Escoba



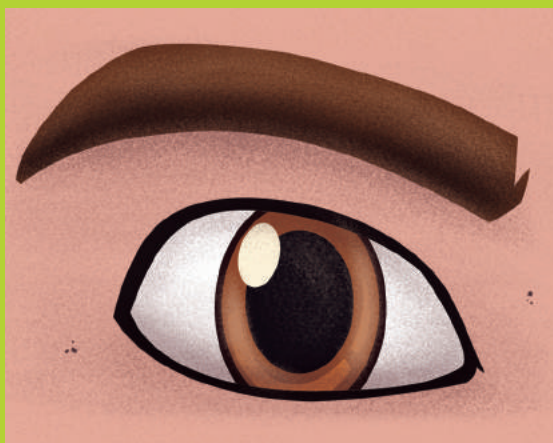
Oveja



Olla



Ojo





Oso



Unicornio



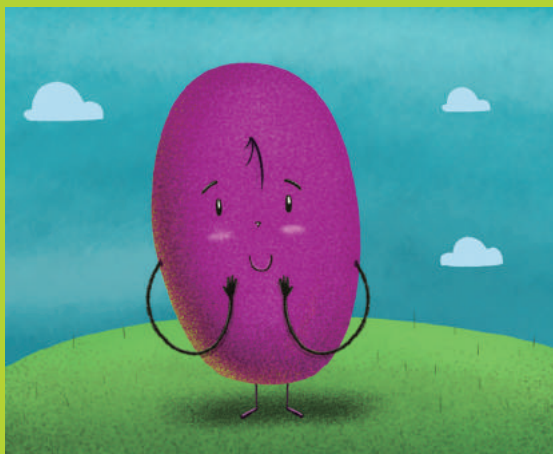
Urraca



Uno



Uva

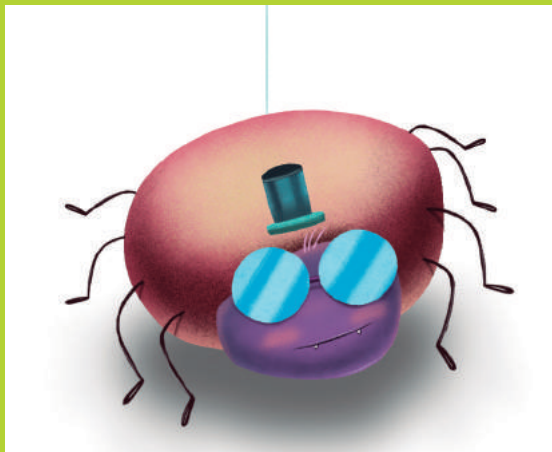


Árbol





Araña



Avión



Ardilla



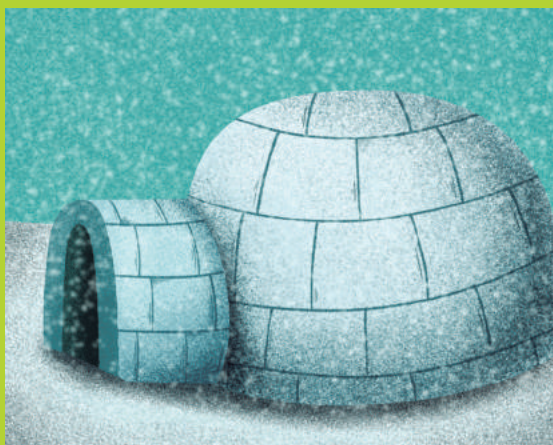
Ola



Erizo



Iglú





Árbol	Araña	Avión	Ardilla
Abeja	Escoba	Elefante	Erizo
Estrella	Escalera	Iglesia	Iguana
Isla	Iglú	Imán	Oveja
Olla	Ojo	Oso	Ola
Urraca	Uno	Uva	Unicornio





Referencias

- Andes, Antioquia (2014). Recuperado de <http://municipio-andes.blogspot.com/>
- Andes (Antioquia) (2018). Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Andes_\(Antioquia\)#Escudo](https://es.wikipedia.org/wiki/Andes_(Antioquia)#Escudo)
- Andes y las leyendas ocultas entre ríos y cafetales (2018). Recuperado de <http://paranormaltravelcolombia.blogspot.com/2014/12/andes-y-las-leyendas-ocultas-entre-rios.html>
- Araña (2018). Recuperado de <https://pixers.se/posters/sot-fagelspindel-spindel-tecknad-51348647>
- Árbol (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/im%C3%A1genes-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-personaje-de-dibujos-animados-del-%C3%A1rbol-image33992669>
- Arteaga, J. C. (2018). Andes, un pueblo más que grande. Recuperado de <http://www.victorcorrea.com.co/331/>
- Avión (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/vector-cartoon-airplane-material_1551426.html
- Carvajal, E. (2017). Las mejores cascadas de Antioquia, según nuestros lectores. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/entretenimiento/turismo/las-mejores-cascadas-de-antioquia-GC5703668>
- Cordero (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-vector-lindo-del-cordero-de-las-ovejas-image9205504>
- De los Andes, R. (2018). Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/rafaeldelosandes/14787553738>
- Elefante (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/dibujos-animados-elefante-lindo-49601338>
- Escaleras de mano (2018). Recuperado de <http://www.canalgif.net/Gifs-animados/Herramientas/Escaleras-de-mano.asp>
- Escoba (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-escoba-image16193583>
- Estrella (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/poca-estrella-de-dibujos-animados-69042669>
- Fiestas katías (2018). Antioquia es un caramelo. Recuperado de <http://www.antioquiaesuncaramelo.com/galeria/picture.php?/4007>
- Freepik (2018). Recuperado de https://www.freepik.es/vector-premium/dibujos-animados-de-la-isla-mary-sol_1428672.htm
- Galería de imágenes (2018). Recuperado de <http://www.andes-antioquia.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Galeria-de-Imagenes.aspx#lg=1&slide=7>
- Giraldo, G. (2014). A la rueda del camino. Recuperado de <http://revistavolarcolombia.com/el-viajero/cronicas-de-viaje/la-rueda-del-camino/>
- Gonzalo Arango (2018a). Recuperado de <https://www.gonzaloarango.com/imagen/gonzalo-arango-16.html>
- Gonzalo Arango (2018b). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Gonzalo_Arango
- Iglesia San Pedro Claver (2018). Recuperado de <https://mapio.net/pic/p-88481019/>
- Iguana verde (2018). Recuperado de <https://mx.depositphotos.com/vector-images/iguana-verde.html>
- Imán (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/red-nail-cartoon-suction-magnet_318065.html
- Imágenes a color de ardillas (2018). Recuperado de <http://mentamaschocolate.blogspot.com/2013/09/imagenes-color-de-ardillas.html>
- /Stock (2018). Recuperado de <https://www.istockphoto.com/illustrations/iglu?excludenudity=true&media-type=illustration&phrase=iglu&sort=mostpopular>
- Juan Valdez (2018). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Valdez
- Número uno (2018). Recuperado de <https://sp.depositphotos.com/12493283/stock-photo-number-one-cartoon-character.html>
- Ojo (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/green-single-eye_3486482.html
- Olla (2018). Recuperado de <https://sp.depositphotos.com/101977026/stock-illustration-cartoon-steaming-cooking-pot.html>
- Pérez, J. (2018). Destino natural. Recuperado de <http://destino-natural.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Pinterest (2018). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/346847608782975551/>
- Regiones de Antioquia (2018). Recuperado de <http://www.guiaturisticadeantioquia.com/index.html>
- Sueños que se construyen en el caminar de la palabra digna (2012). Recuperado de <http://www.cric-colombia.org/portal/suenos-que-se-construyen-en-el-caminar-de-la-palabra-digna/>
- Unicornio (2018). Recuperado de <https://mx.depositphotos.com/184119010/stock-illustration-cute-little-pink-magical-unicorn.html>
- 123RF (2018). Recuperado de https://es.123rf.com/photo_60753846_el-dise%C3%B1o-plano-de-dibujos-animados-lindo-puercoesp%C3%ADn-icno-de-la-ilustraci%C3%B3n-del-vector.html
- Uvas verdes (2018). Recuperado de <https://galeria.dibujos.net/comida/frutas/uvas-verdes-pintado-por-isis1234-9909246.html>
- XXIII Fiestas Katías de Andes (2018). Recuperado de <http://www.andes-antioquia.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Fiestas-y-Celebraciones.aspx>
- Visitando el primer Juan Valdéz café orígenes en Asia (2018). Recuperado de <https://colombianabroad.com/juan-valdez-cafe-origenes-asia-kuala-lumpur/>
- Vuelo de la abeja (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/vuelo-de-la-abeja-de-dibujos-animados-67516232>



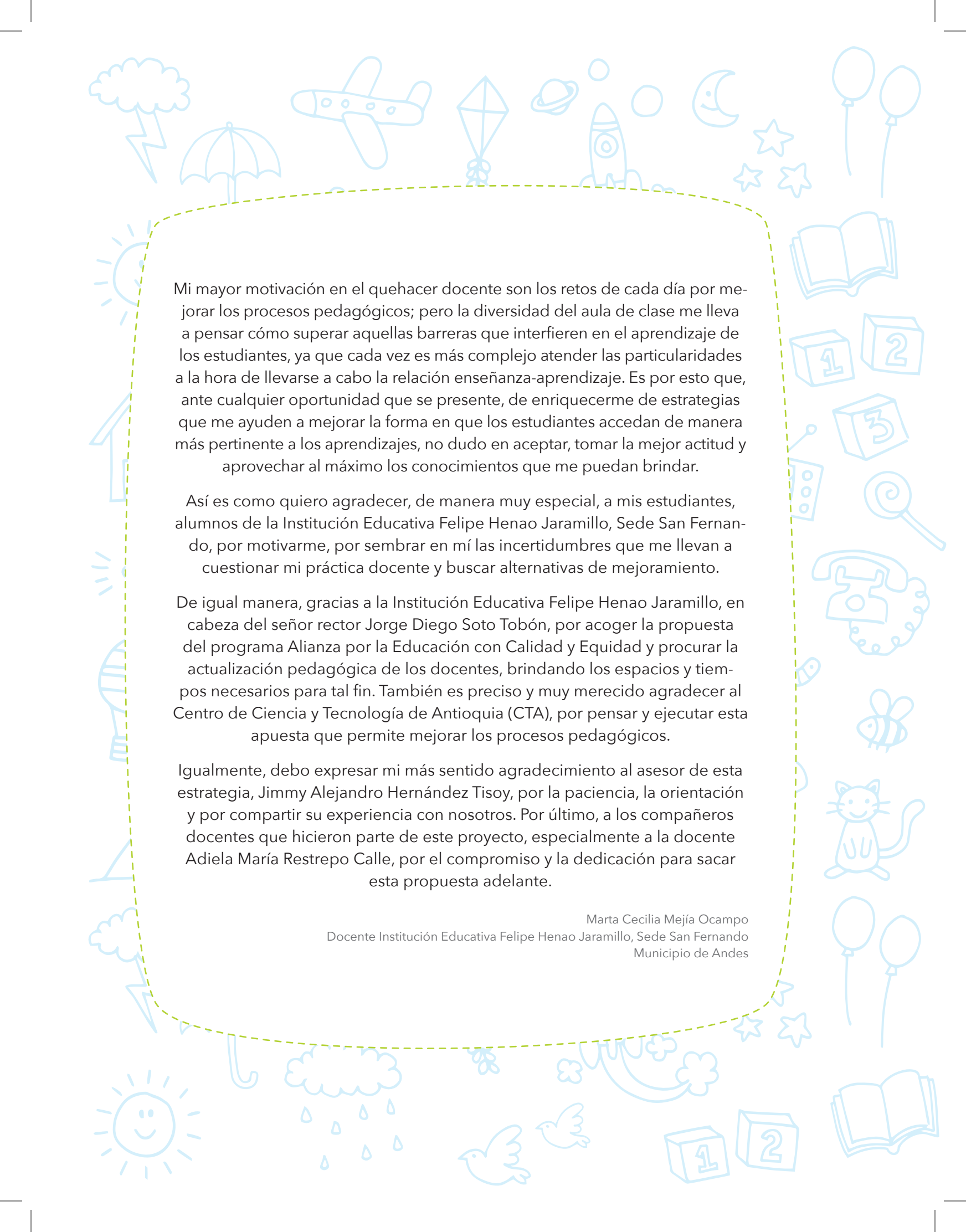
Agradecimientos

Lo que me motivó a crear contenidos con el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad fue el deseo de ir más allá de las particularidades de las niñas y niños, del lugar donde tengo la posibilidad de desarrollar mi vocación a la educación; el deseo de conocer y aprender para ayudarle a todos los estudiantes que, por diversos motivos, no pueden acceder fácilmente al conocimiento; asimismo, la búsqueda de estrategias para sensibilizar a la comunidad educativa, ya que se reconoce la posible existencia de discriminación hacia niños y niñas con necesidades educativas especiales; por lo tanto, es necesario entregar información para evitar cualquier tipo de exclusión en la escuela. El deseo de aprender, de practicar, de estudiar, de conocer, de dar respuesta a unos padres de familia inquietos por las dificultades de sus hijos para acceder al conocimiento.

Quiero dar gracias a Dios por permitirme participar en este grupo de trabajo; porque a pesar de mis quebrantos de salud siempre sé que me ilumina y me acompaña en el desarrollo de cada actividad que debo sacar adelante.

Gracias a Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, profesor guía y orientador, quien hace su labor con empeño y compromiso, apoyándonos y entregándonos las pautas para realizar un buen trabajo. Al Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (CTA) que acompaña este proceso de formación, por la buena disposición para responder a las preguntas e inquietudes que permitieron el desarrollo de este trabajo. Al señor Carlos Mario Ochoa Restrepo, rector de la Institución Educativa Juan de Dios Uribe, por su apoyo y confianza; siempre mostró su buena voluntad para acoger las propuestas que se hacían para los avances del proyecto. A la docente del Aula de Apoyo de la Institución Educativa Marco Fidel Suarez, Sandra Liset Henao Montoya, quien me acompañó y me mostró la importancia de enseñar desde la diversidad. A la comunidad educativa de la Sede La Aguada, dispuesta y abierta a las propuestas que se llevan, con miras a mejorar la formación integral de los niños y las niñas.

Adiela María Restrepo Calle
Docente Institución Educativa Juan de Dios Uribe, Sede La Aguada
Municipio de Andes



Mi mayor motivación en el quehacer docente son los retos de cada día por mejorar los procesos pedagógicos; pero la diversidad del aula de clase me lleva a pensar cómo superar aquellas barreras que interfieren en el aprendizaje de los estudiantes, ya que cada vez es más complejo atender las particularidades a la hora de llevarse a cabo la relación enseñanza-aprendizaje. Es por esto que, ante cualquier oportunidad que se presente, de enriquecerme de estrategias que me ayuden a mejorar la forma en que los estudiantes accedan de manera más pertinente a los aprendizajes, no dudo en aceptar, tomar la mejor actitud y aprovechar al máximo los conocimientos que me puedan brindar.

Así es como quiero agradecer, de manera muy especial, a mis estudiantes, alumnos de la Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede San Fernando, por motivarme, por sembrar en mí las incertidumbres que me llevan a cuestionar mi práctica docente y buscar alternativas de mejoramiento.

De igual manera, gracias a la Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, en cabeza del señor rector Jorge Diego Soto Tobón, por acoger la propuesta del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad y procurar la actualización pedagógica de los docentes, brindando los espacios y tiempos necesarios para tal fin. También es preciso y muy merecido agradecer al Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (CTA), por pensar y ejecutar esta apuesta que permite mejorar los procesos pedagógicos.

Igualmente, debo expresar mi más sentido agradecimiento al asesor de esta estrategia, Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, por la paciencia, la orientación y por compartir su experiencia con nosotros. Por último, a los compañeros docentes que hicieron parte de este proyecto, especialmente a la docente Adiola María Restrepo Calle, por el compromiso y la dedicación para sacar esta propuesta adelante.

Marta Cecilia Mejía Ocampo
Docente Institución Educativa Felipe Henao Jaramillo, Sede San Fernando
Municipio de Andes

Recuerde

Pensamiento lógico-matemático

- ✓ Para acompañar a los estudiantes que presentan dificultades atencionales, lo cual se puede ver reflejado en la ubicación espacial y temporal, se pueden tomar como respuestas, ante preguntas que pretenden evaluar la interiorización de conceptos como los puntos cardinales, no solo la señalización sino también la verbalización de sus saberes; para estos estudiantes es válido decir: adelante, atrás, izquierda, derecha, arriba, abajo, allá o acá.

Nota

En caso de que el estudiante responda allá o acá y no se apoye con las manos para mostrar el lugar que expresa, debe incitársele a brindar una respuesta más coherente y puntual, haciéndole preguntas tales como: dónde, qué mano es esa, qué lado, entre otras que puedan complementar la información.

- ✓ Para la explicación de conceptos abstractos, que requieran razonamiento, se sugiere utilizar material concreto y gráfico; por ejemplo, para abordar el concepto de fracciones o porcentajes se propone apoyarse con material (una torta redonda o fruta circular comestible, plastilina, platos redondos en icopor, papel de colores recortado, etc.), a fin de aumentar las posibilidades de comprensión en aquellos estudiantes que presentan un pensamiento más concreto; además, esto permitirá la técnica de ensayo-error mediante el apoyo con este material en el momento que deba calcular una fracción o porcentaje determinado, y así disminuir la intensidad de apoyo requerido por el docente.

Hay diversas formas de asociar

- ✓ **Comparar o contrastar:** nos acordamos de algo porque se parece o se diferencia de otro aspecto que conocemos; por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial comenzó en el año en el que nació mi padre.
- ✓ **Asociar con ejemplos:** estudiamos el significado de una palabra utilizando una frase en la que se emplea.
- ✓ **Analogías:** buscamos parecidos; por ejemplo, el nombre de una persona nos recuerda al de un famoso tenista.
- ✓ **Dividir la información:** si queremos recordar un número telefónico nos resultará más fácil si lo dividimos en partes pequeñas, así: 91-710-40-26.
- ✓ Enseñe matemáticas en contextos recreativos donde los estudiantes pueden automatizar y reforzar los conocimientos básicos.
 - Juegue con los niños y jóvenes al dominó, al parkés, a la escalera, a las cartas, al monopolio, al bingo, entre otros.
 - Realice juego de roles donde los estudiantes representen papeles de compradores y vendedores en una tienda o supermercado y tengan que interactuar en situaciones donde son necesarias las matemáticas (cotidianidad).





Divirtiéndonos en Unidad Aprenderemos la inclusión

a, e, i, o, u, sin vocales no hablas tú

Autores

Arturo Carmona Villa

Beatriz Marina Zapata Tejada

Luis Guillermo Tascón Amado

Myriam Lucía Aristizábal Giraldo

» Docentes Centro Educativo Rural
Guamito, sedes La Meseta, El
Chilco, Chiquinquirá

» Municipio de El Peñol, Antioquia

Introducción

La Constitución Política de Colombia de 1991 establece un punto de partida para el reconocimiento de la diversidad y la igualdad de toda la población; desde entonces, el Estado se vio obligado a plantear una política pública en beneficio de todas las personas. La educación, como derecho fundamental, también ha sentido la necesidad de transformarse y replantearse para lograr dar respuesta a la diversidad de características de las poblaciones en términos sociales, culturales, políticos, religiosos, personales, familiares, etc.

Con el pasar de los años, la mirada a la diferencia ha ido tomando varios matices en su concepción; anteriormente, se le ponía el foco a la discapacidad o a las Necesidades Educativas Especiales (NEE), lo cual se fundamentó en el decreto 2082 de 1996 que reglamenta la atención educativa a personas con limitaciones o capacidades/talentos excepcionales, a partir de la integración escolar. De manera gradual se han presentado transformaciones o logros a la atención a la diversidad en las comunidades educativas, donde a partir de diferentes propuestas legislativas se tiene en cuenta el gran abanico que presenta Colombia para mostrar la diferencia en sus comunidades. Es por esta razón que el término de integración trascendió a un llamado de inclusión, en el cual la diferencia no se centra en las debilidades o dificultades, sino en la diversidad de habilidades, estilos y ritmos de aprendizajes, intereses, realidades y motivaciones de todos sus participantes, hasta llegar al año 2017 en el cual se plantea el decreto 1421 que hace referencia a la educación inclusiva a la población con discapacidad, y pone el fuerte en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para resaltar la diversidad en el proceso educativo.

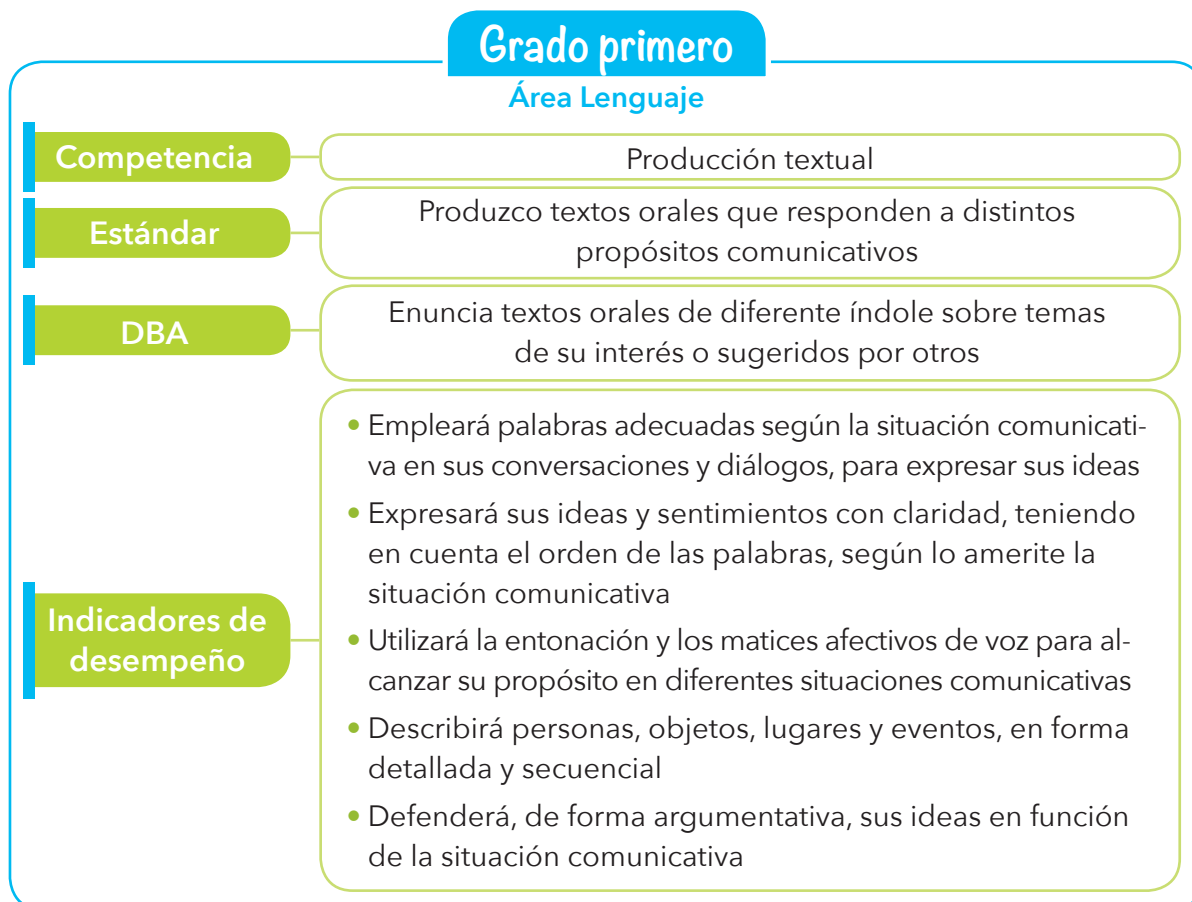
De manera gradual se han presentado transformaciones o logros a la atención a la diversidad en las comunidades educativas, donde a partir de diferentes propuestas legislativas se tiene en cuenta el gran abanico que presenta Colombia para mostrar la diferencia en sus comunidades

Atendiendo a esto, la presente guía se plantea como una herramienta de apoyo pedagógico para el desarrollo de la competencia lecto-escritora de estudiantes que se encuentran en su etapa de iniciación escolar, tomando como referencia los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y la importancia que sugiere esta competencia en los diferentes procesos comunicativos, así como los principios de multiplicidad en las formas de representación, expresión e implicación en el proceso de aprendizaje propuestos en el DUA.

Con el desarrollo de la guía se busca aportar a los docentes del grado primero de básica primaria elementos que faciliten y fortalezcan su quehacer pedagógico, teniendo en cuenta la diversidad de habilidades y necesidades de apoyo individuales que puedan llegar a presentar los estudiantes.

Este producto propone actividades lúdico-pedagógicas que, de forma gradual, permitan a los estudiantes, según su condición, adquirir logros y apropiarse, de acuerdo con su ritmo de aprendizaje, de los elementos necesarios para el afianzamiento de procesos como la lectura y la escritura; también ayuda al docente a articular esta herramienta con los planes de estudio.

A continuación, se presenta un cuadro que orientará las tareas de la guía en aras de que se evidencie su articulación con el plan de estudios; de esta manera, se delimitan el grado, el área, la competencia, el estándar, los DBA y los indicadores de desempeño para la propuesta de actividades.



Materiales

- ✓ 5 cajas de cartón, o similar, con dos agujeros en un costado
- ✓ Fichas con cada una de las vocales en mayúscula y minúscula, modeladas en cartón en tamaño macrotipo
- ✓ 5 cajas de huevos y 11 pelotas de ping pong para representación en sistema Braille de las vocales
- ✓ Juguetes o réplicas en miniatura (aro, anillo, araña, escoba, iglesia, imán, oso, olla, uvas)
- ✓ Fichas con diferentes imágenes de objetos en macrotipo y altorrelieve en su contorno, en cuyo nombre su letra inicial corresponda a una vocal (avión, araña, árbol, ala, abeja, escudo, elefante, espada, isla, iguana, indio, oreja, ojo, ocho, uniforme, uno, uvas)
- ✓ 3 dados en cartón, o similar, con un tamaño aproximado de 30 cm por cada lado, con las imágenes trabajadas en la guía
- ✓ Fichas de trabajo para Guía del estudiante



Tarea 1 La caja de sorpresas

Intencionalidad pedagógica de la actividad

La intención de esta actividad es que los estudiantes del grado primero de básica primaria reconozcan las vocales y comprendan su uso en la expresión oral y en la iniciación del proceso de lectoescritura. Asimismo, se ofrece material manipulativo para facilitar la apropiación de las vocales por diferentes canales sensoriales, fortaleciendo, de esta manera, los diferentes estilos de aprendizaje.

Descripción de las actividades

El desarrollo de esta tarea se dividirá en dos momentos, así:

Primer momento

- ✓ Para iniciar la actividad se dispondrán objetos en réplica (Anexo 1) y vocales en mayúscula y minúscula modeladas en cartón en tamaño macrotipo (Anexo 2) sobre una mesa para que los estudiantes los puedan observar, reconocer y manipular.

De igual manera, se presentarán 5 cajas de huevos con pelotas de ping pong para representar las vocales en el sistema Braille (Anexo 3).

- ✓ En un segundo momento se distribuirán los objetos presentados anteriormente en 5 cajas de cartón, o similares, con dos agujeros laterales (Anexo 4), teniendo en cuenta que cada caja corresponde a la vocal inicial de los objetos, en las cuales los estudiantes, por turnos establecidos por el docente, solo podrán ingresar sus manos, sin poder ver lo que hay adentro. En cada caja se encontrará un objeto (juguete, réplica en miniatura del objeto real) de fácil identificación para los estudiantes (que haga parte de su cotidianidad); por medio del tacto deberán reconocer de qué se trata.
- ✓ Una vez hayan identificado los objetos el docente le realizará preguntas a los estudiantes de acuerdo con el objeto, tales como: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Dónde lo ha visto? ¿Con qué vocal empieza la palabra?
- ✓ Cuando los estudiantes hayan respondido las preguntas del docente deberán dirigirse a la mesa donde se encuentran ubicadas todas las vocales modeladas en cartón, en tamaño macrotipo y en orden aleatorio (Anexo 2), para tomar la vocal en mayúscula y minúscula con la que inicia el nombre del objeto identificado. Si es necesario, y el estudiante tiene conocimiento del sistema Braille, se mostrará la vocal representada en la caja de huevo con la pelota de ping pong.
- ✓ Los estudiantes socializarán las vocales elegidas y, con apoyo del docente, las pronunciarán diferenciando entre ma-

yúscula y minúscula, estableciendo la relación con el nombre del objeto que tomó de la caja. Asimismo, el docente conversará con todo el grupo si la elección fue correcta.

Segundo momento

Terminado el primer momento se dispondrán sobre una mesa fichas con imágenes que representen diversos objetos, cuyo nombre inicie con cada vocal, las cuales serán en macrotipo y tendrán altorrelieve en su contorno (Anexo 5).

Los estudiantes deberán elegir una imagen cuya palabra inicie con la misma vocal del objeto identificado, la cual deberán socializar con sus compañeros y pronunciar su nombre con apoyo del docente, haciendo énfasis en la vocal inicial. Es decir, si en el primer momento sacó de la caja una esoba deberá tomar una imagen cuyo nombre empiece por la vocal e; por ejemplo: espada, escudo, etc.

Luego de verificar que la imagen corresponda a la vocal del objeto el docente le hará preguntas a los estudiantes sobre ellas, tales como: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Dónde la ha visto? ¿Con qué vocal empieza la palabra?

Finalmente, se le entrega a cada estudiante una ficha de trabajo con las vocales en mayúscula y minúscula presentadas en desorden y acompañadas de varias imágenes, las cuales deben relacionar con una flecha uniendo cada imagen con la vocal inicial de su nombre (Guía del estudiante, Tarea 1).

Nota

- ✓ De acuerdo con la cantidad de estudiantes se cambiará el contenido de las cajas, a fin de variar y ampliar las posibilidades del vocabulario.
- ✓ Es importante tener en cuenta que, previo a la realización de la actividad, es necesario contextualizar a los estudiantes frente al sistema Braille y su representación de las vocales, si para su desarrollo se tendrá en cuenta este sistema de escritura, ya que algunos estudiantes pueden presentar discapacidad visual y este se convierte en su medio para la comunicación textual.
- ✓ En la guía se proponen unas imágenes y objetos o réplicas en miniatura; el docente podrá sustituirlos por otros que sean de fácil acceso y reconocimiento por parte de los estudiantes, de acuerdo con el contexto en el que se desarrolle la actividad.

Ofrecer material manipulable para el desarrollo de las actividades con los estudiantes permite explorar con ellos nuevas maneras de percibir, procesar y almacenar información, promoviendo así un aprendizaje significativo a partir del abordaje de diferentes estilos de aprendizaje en una misma actividad.

Tarea 2 Desafío vocálico

Intencionalidad pedagógica de la actividad

La intención de la actividad se orienta a que los estudiantes del grado primero de básica primaria diferencien las vocales y comprendan su función en la producción textual, ya que son imprescindibles en la formación de las palabras, para que tengan una intención comunicativa. De igual forma, se intenta hacer uso de estrategias que atiendan a los diferentes estilos de aprendizaje, con el objetivo de promover un proceso significativo en la adquisición de la lectoescritura.

Descripción de las actividades

Para iniciar la actividad se divide el grupo en dos equipos mediante el juego Jugo de limón; el docente cantará "Jugo de limón, vamos a jugar, el que quede solo, solo quedará". Se conforman equipos de 4, 3 y 2 estudiantes hasta armar dos equipos de

acuerdo con el número de estudiantes del grupo. Para ello, el docente debe mediar para que los equipos queden equilibrados en cantidad y habilidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Cuando estén los dos equipos se realizará el concurso de la siguiente manera:

- ✓ A cada equipo se le entregarán las vocales a, e, i, o, u en mayúscula y minúscula modeladas en cartón, en tamaño macro-tipo (3 de cada una) (Anexo 2).
- ✓ Los integrantes de cada equipo elegirán por turnos un representante para salir a participar, de manera que todos tengan la oportunidad de hacer parte de la tarea.
- ✓ Una vez se hayan elegido los representantes de cada equipo se les vendarán los ojos y se les entregará una ficha con una imagen en macrotipo y altorrelieve (Anexo 5). Cada estudiante deberá identificar la imagen a partir del tacto y, luego de pronunciar su nombre, deberá indicar las vocales que hacen parte de él, por ejemplo: para la imagen de espada se espera que diga las vocales e, a, a, esto con el fin de estimular los diferentes canales sensoriales en los estudiantes como fortalecimiento de las habilidades sensorperceptivas.
- ✓ Si el estudiante presenta dificultad para el reconocimiento de la imagen el docente puede dar pistas sobre ella, respecto a sus características, funcionalidad, tamaño, etc. para que el estudiante logre adivinar y reconocer la imagen indicada.
- ✓ Para el reconocimiento de la imagen y expresión del nombre y sus vocales los estudiantes contarán con un tiempo máximo de dos minutos, cronometrados por el docente.
- ✓ Cuando hayan reconocido la imagen y dicho las vocales que corresponden a su nombre se le quita a cada estudiante la venda de los ojos, y deberá mostrar las vocales (en mayúscula y minúscula) de la palabra que le correspondió, tomándolas del paquete entregado al iniciar el concurso.

Orientaciones para el juego

- ✓ Se darán 2 puntos al equipo cuando el participante consiga identificar la imagen y encontrar las vocales que incluyen su nombre escrito. Si solo hace una de las dos tareas obtendrá 1 punto, si no logra ninguna no ganará puntos.
- ✓ Los dos participantes tendrán oportunidad de sumar puntuación para su equipo dentro del tiempo establecido, dando prioridad al que logre encontrar las vocales en menor tiempo.
- ✓ Quedará sin puntos el equipo cuyos integrantes participen en el momento que no les corresponde, tratando de indicarle la respuesta al compañero que tiene el turno, con el fin de promover el respeto por el turno y así cada estudiante participe de forma autónoma y activa.
- ✓ La puntuación se registrará en una tabla dispuesta por el docente en el tablero (Anexo 6). Esta tarea se le asignará a un estudiante de cada equipo quien será el primero en participar, esto con el fin de mantener los niveles de atención durante el desarrollo de la actividad.

- ✓ El juego termina cuando hayan participado todos los integrantes y ganará el equipo que haya obtenido mayor puntuación. En caso de empate se hará una ronda de desempate con un estudiante de cada equipo.
- ✓ Como propuesta adicional, se pueden usar caritas felices para simbolizar cada punto obtenido.
- ✓ Cuando el grupo es muy numeroso se sugiere dividirlo en mayor número de equipos, de manera que no superen los 6 estudiantes en cada uno, con el fin de optimizar el tiempo de la actividad.

Para finalizar, se le entregará a cada estudiante una ficha con imágenes trabajadas durante la actividad, y al lado de cada una tendrá un cuadro con un número determinado de vocales, entre las cuales el estudiante deberá colorear las que hacen parte de la palabra que representa la imagen; por ejemplo: para la imagen de ala deberán colorear las dos vocales a (Guía del estudiante, Tarea 2).

Tarea 3 La historia

Intencionalidad pedagógica de la actividad

El propósito de esta actividad es incentivar a los estudiantes a participar en procesos de producción oral de textos, siguiendo una secuencia coherente de acuerdo con las imágenes presentadas, favoreciendo su creatividad y su lenguaje expresivo. Adicionalmente, se busca fortalecer en los estudiantes habilidades de escucha, respeto por el turno, atención y memoria.

Descripción de las actividades

El docente presentará a los estudiantes tres dados en macrotipo (Anexo 7), los cuales tendrán en sus caras las imágenes trabajadas en las actividades de la guía y cuyos nombres inician con una vocal, con el propósito de que los estudiantes los observen y los manipulen.

Acto seguido se explicará la actividad que se realizará con los dados:

- ✓ Un estudiante saldrá por turnos a lanzar uno de los tres dados (el que desee), y de acuerdo con la imagen que el dado le indica construirá parte de una historia atendiendo al personaje, escenario y acción que observe en ella. Previamente, el docente puede ejemplificar la dinámica de la actividad e iniciar con la historia, para que los estudiantes le den continuidad.
- ✓ Con el fin de que la construcción de la historia sea coherente con la idea anterior, y no se repitan los sucesos, personajes y aportes que cada estudiante brinda en su turno, a

medida que cada estudiante va lanzando el dado y construyendo la parte de la historia que le corresponde el docente irá poniendo las fichas de cada imagen en el tablero de forma ordenada (Anexo 5), hasta que todos los estudiantes hayan participado.

- ✓ Finalmente, con las imágenes ordenadas en el tablero se reconstruirá la historia de manera verbal, con la colaboración de todo el grupo, y se elegirá un título para ella, el cual deberá ser escrito por el docente en el tablero para la transcripción por parte de los estudiantes en la actividad final de esta tarea. Asimismo, el docente orientará una breve conversación con los estudiantes, estos podrán relacionar la historia construida con su vida cotidiana. Para ello, el docente podrá realizar preguntas orientadoras como: ¿A quién le ha pasado algo parecido a lo que le pasó a los personajes del cuento? ¿Cuál fue la parte que más les gustó de la historia y por qué? ¿Qué otro final le podemos inventar a la historia? ¿Cuáles de los objetos de la historia tienen ustedes en la casa o en la escuela, y qué usos les dan?

Nota

- ✓ Cuando el número de integrantes sea mayor a 18, que son las imágenes presentadas en los dados, una vez utilizadas todas las imágenes se podrán repetir algunas de ellas para poder dar fin a la historia, de manera que todos los estudiantes puedan participar.
- ✓ Cuando el grupo sea numeroso se sugiere que el docente vaya escribiendo la historia en el tablero, a fin de recordar todos sus detalles.

Para finalizar la actividad, se le entregará a cada estudiante una ficha con todas las imágenes de los dados, con el fin de que las recorte y las pegue en el orden del cuento construido previamente (Guía del estudiante, Tarea 3).

Generar espacios para la producción textual con los estudiantes permite fortalecer en ellos habilidades lingüísticas, como el lenguaje expresivo, además de estimular la imaginación, la creatividad y la atención para que la construcción tenga coherencia.

Tarea

4

Cada vocal en su lugar

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Con esta actividad se busca evidenciar la capacidad del estudiante en la construcción de palabras, teniendo en cuenta el sonido de la vocal para establecer su orden posicional dentro de ella; de esta manera, se favorece el proceso lectoescritor evitando la aparición de errores específicos durante la producción textual.

Descripción de las actividades

- ✓ Para iniciar la actividad se dispondrá el grupo en un círculo.
- ✓ El docente ubicará, previamente, las fichas en el piso con las imágenes en macrotipo y altorrelieve (Anexo 6). Cada una tiene en su reverso una hoja adicional con su nombre escrito de forma incompleta, en las cuales se encuentran solamente las consonantes; por ejemplo: __sp__d__ (Anexo 8).
- ✓ Sobre una mesa se pondrán varios paquetes de vocales mayúsculas y minúsculas impresas (Anexo 9), con el fin de que sean utilizadas para completar los nombres de las imágenes.
- ✓ El docente le indicará a los estudiantes que elijan la imagen que deseen y en el reverso de esta completen su nombre escrito, tomando las vocales impresas dispuestas en la mesa.
- ✓ En el mismo círculo, y siguiendo un orden asignado por el docente, cada estudiante presentará su ficha diciendo el nombre de la imagen, las vocales que tiene y una breve descripción de esta. El grupo, con apoyo del docente, validará o corregirá si es necesario.

Nota

El docente y los compañeros que finalicen la actividad en menor tiempo brindarán apoyo en el reconocimiento de las imágenes a los estudiantes que lo requieran; de igual manera, apoyarán en la ubicación de las vocales en su respectivo orden.

Para finalizar, se le entregará a cada estudiante una ficha de trabajo con imágenes abordadas durante la guía, con su nombre escrito de forma incompleta (solo mostrando las consonantes), con el fin de que cada uno escriba las vocales según corresponda (Guía del estudiante, Tarea 4).

Como cierre y evaluación final del desarrollo de la guía el docente orientará la canción de las vocales¹ (Anexo 10), coreando cada parte mientras invita a los estudiantes que repitan después de él. En cada estrofa la intención es representar lo que se canta con gestos o movimientos corporales.

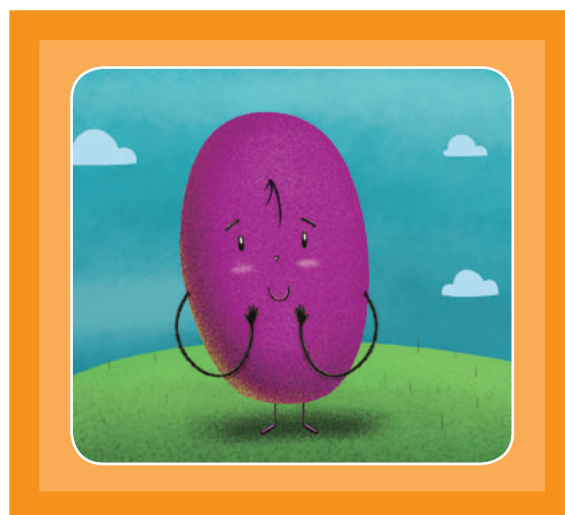
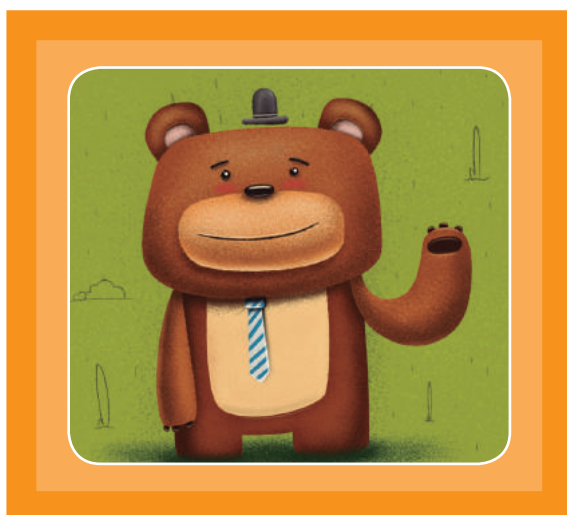
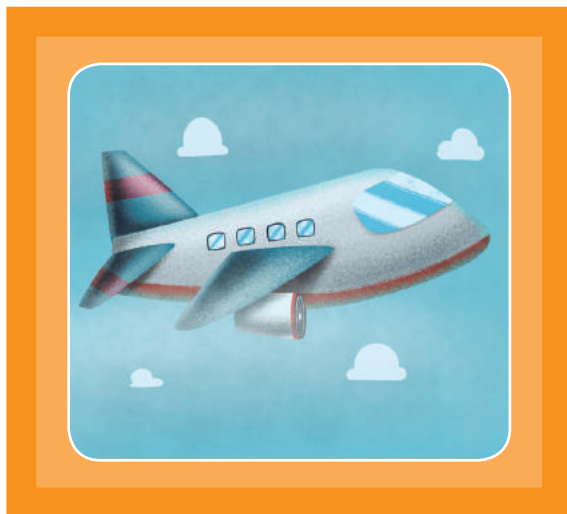
1. Canción implementada por los docentes autores de la guía en su práctica pedagógica, de autor desconocido.



Referencias

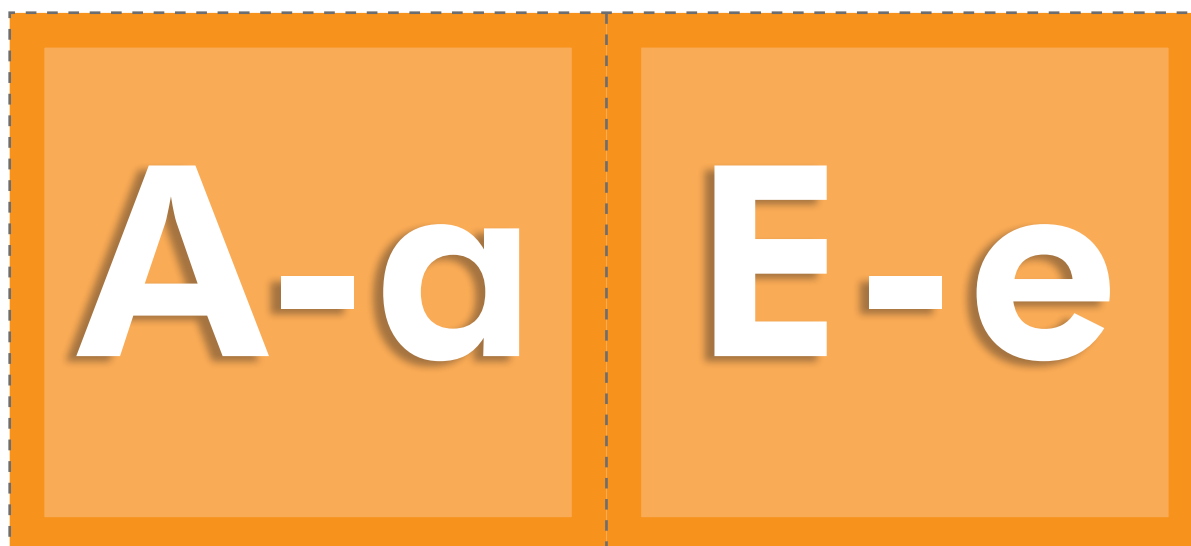
- Araña (2018). Recuperado de <https://pixers.se/posters/sot-fagelspindel-spindel-tecknad-51348647>
- Árbol (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/im%C3%A1genes-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-personaje-de-dibujos-animados-del-%C3%A1rbol-image33992669>
- Avión (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/vector-cartoon-airplane-material_1551426.html
- Elefante (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/dibujos-animados-elefante-lindo-49601338>
- Escaleras de mano (2018). Recuperado de <http://www.canalgif.net/Gifs-animados/Herramientas/Escaleras-de-mano.asp>
- Escoba (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-escoba-image16193583>
- Estrella (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/poca-estrella-de-dibujos-animados-69042669>
- Freepik (2018). Recuperado de https://www.freepik.es/vector-premium/dibujos-animados-de-la-isla-mar-y-sol_1428672.htm
- Iguana verde (2018). Recuperado de <https://mx.depositphotos.com/vector-imagens/iguana-verde.html>
- Imán (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/red-nail-cartoon-suction-magnet_318065.html
- La canción de las vocales (s. f.). Recuperado de <https://sites.google.com/site/vocalescejasheffeli/>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje* (DBA). Bogotá: Panamericana. Recuperado de http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf
- Número uno (2018). Recuperado de <https://sp.depositphotos.com/12493283/stock-photo-number-one-cartoon-character.html>
- Ojo (2018). Recuperado de https://es.pngtree.com/freepng/green-single-eye_3486482.html
- Olla (2018). Recuperado de <https://sp.depositphotos.com/101977026/stock-illustration-cartoon-steaming-cooking-pot.html>
- Oveja (2018). Recuperado de <https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-vector-lindo-del-corde-ro-de-las-ovejas-image9205504>
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., y Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo. Recuperado de http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Pinterest (2018). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/346847608782975551/>
- República de Colombia (1991). *Constitución Política de Colombia*. Recuperado de <http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>
- República de Colombia. Ministerio de Educación Nacional (1996). Decreto 2082. Por el cual se reglamenta la atención educativa para personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-103323_archivo_pdf.pdf
- República de Colombia. Ministerio de Educación Nacional (2017). Decreto 1421. Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad. Recuperado de <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201421%20DEL%2029%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf>
- Unicornio (2018). Recuperado de <https://mx.depositphotos.com/184119010/stock-illustration-cute-little-pink-magical-unicorn.html>
- Uvas verdes (2018). Recuperado de <https://galeria.dibujos.net/comida/frutas/uvas-verdes-pintado-por-is1234-9909246.html>
- Vuelo de la abeja (2018). Recuperado de <https://pixers.es/fotomurales/vuelo-de-la-abeja-de-dibujos-animados-67516232>

Anexo 1

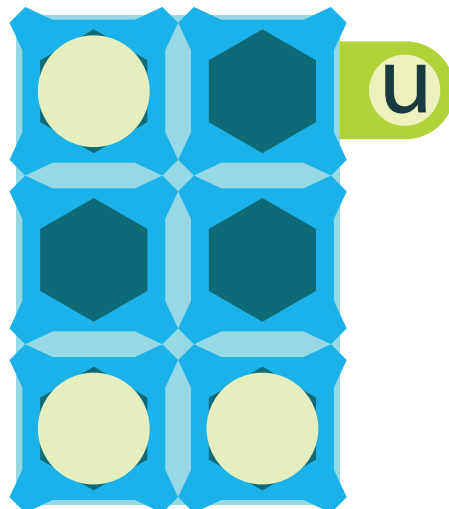
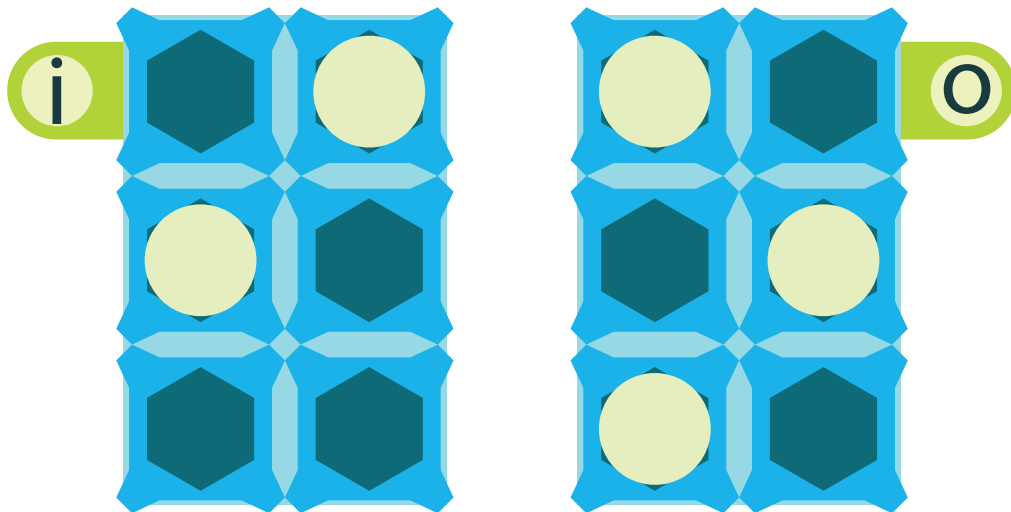
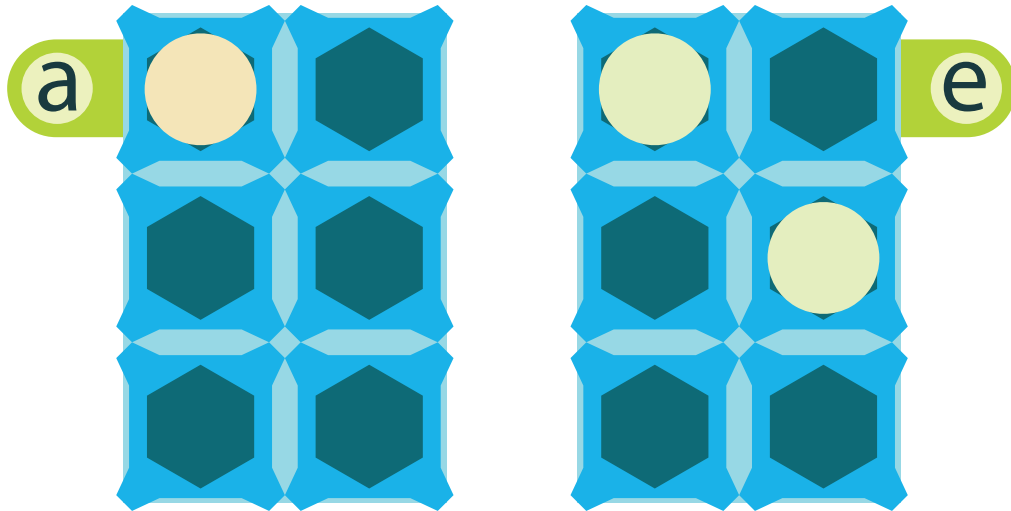




Anexo 2



Anexo 3



Anexo **4**



Isla



Elefante



Imán



Estrella



Abeja



Escoba



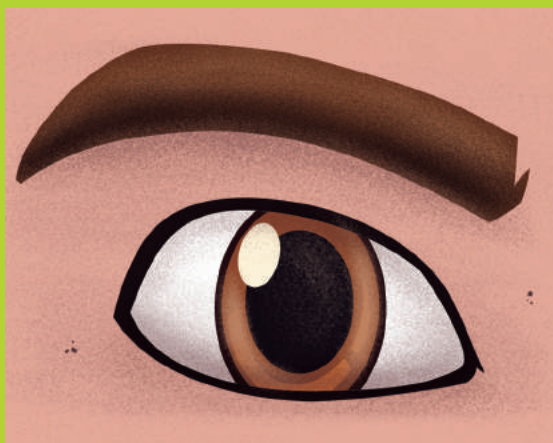
Oveja



Olla



Ojo



Oso



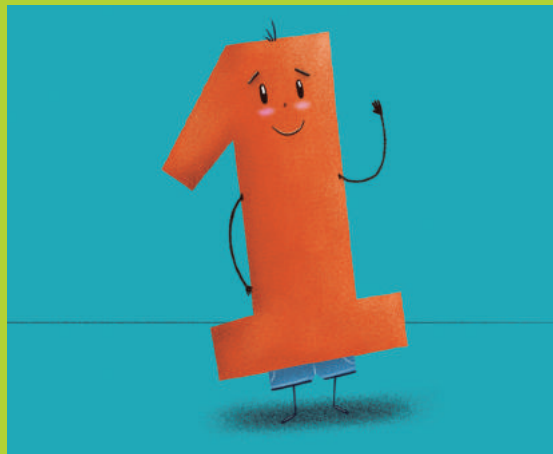
Unicornio



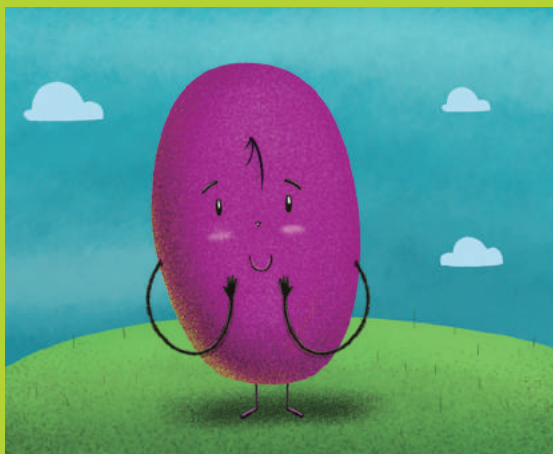
Urraca



Uno



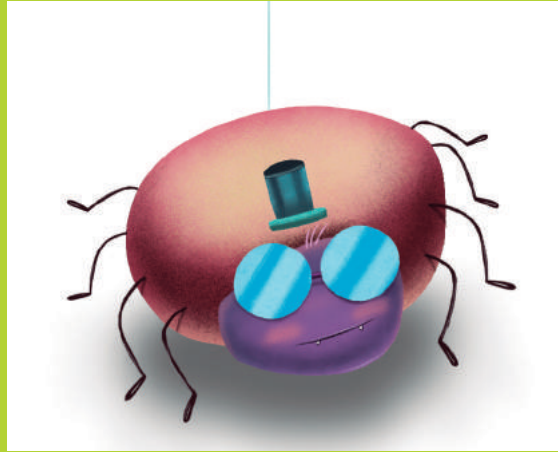
Uva



Árbol



Araña



Avión



Ardilla



Anexo

6

Equipo A		Equipo E	
Participante	Puntos	Participante	Puntos
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
Total		Total	

Anexo

7



Anexo

8

_ v _ _ n	_ g u _ n _
_ r _ ñ _	_ n d _ _
_ r b _ l	_ r _ i _
_ l _	_ j _
_ b _ j _	_ c h _
_ s c _ d _	_ n _ f _ r m _
_ l _ f _ n t _	_ n _
_ s p _ d _	_ v _ s
_ s l _	

Anexo

9

A	E	I	O	U
e	a	u	i	o
O	I	A	U	E
i	u	e	a	o
U	O	E	I	A

Anexo

10

La canción de las vocales

Las cinco vocales te quiero enseñar,
con esta canción las aprenderás.

a	Abiertos los brazos que viene la "a", la a del abrazo que das a mamá
e	La "e" es la escalera que debes trepar, si en un elefante te quieres montar
i	La "i" es un indio de pie bajo el sol, buscando en el cielo una idea mejor
o	La "o" es la rosquilla para merendar, ovejas y osos me voy a jugar
u	Arriba los brazos que viene la "u", la última letra que hoy aprendes tú



Guía del estudiante

¡Amiguitos! Bienvenidos a esta aventura donde las vocales nos permitirán aprender y disfrutar del mundo de las letras, las palabras y las historias.

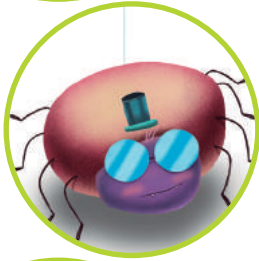
Tarea

1

Une con una línea la imagen y la vocal con la que inicia su nombre.



E-e



O-o



I-i



A-a



U-u



Tarea 2

Colorea las vocales que conforman la palabra que aparece en imagen.



I-i	A-a	O-o	U-u	I-i
E-e	U-u	O-o	A-a	U-u

E-e	A-a	E-e	U-u	A-a
I-i	A-a	O-o	A-a	I-i



I-i	E-e	O-o	U-u	O-o
E-e	U-u	O-o	A-a	U-u

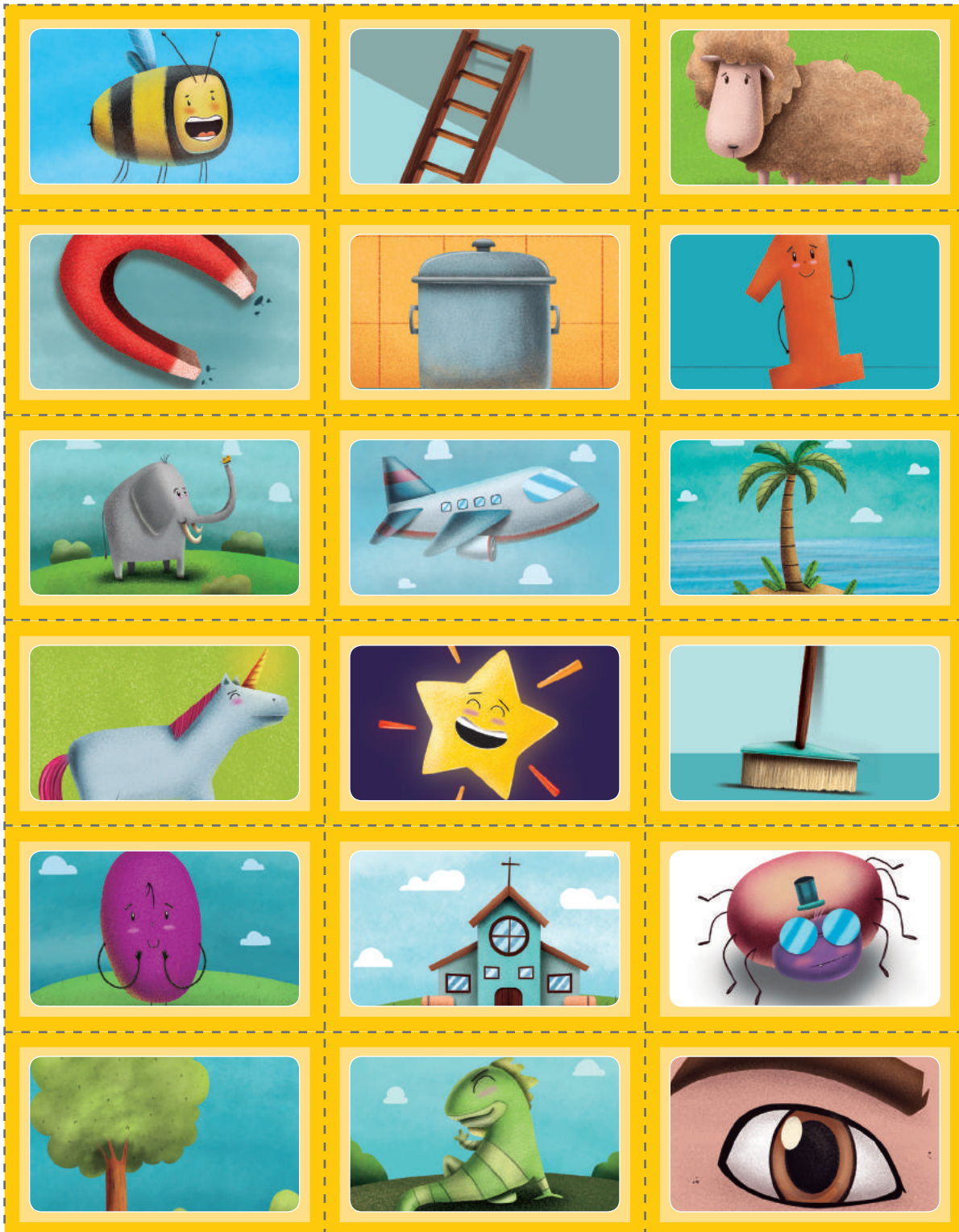
I-i	U-u	O-o	U-u	I-i
E-e	U-u	O-o	A-a	U-u



U-u	A-a	I-i	A-a	O-o
A-a	I-i	A-a	O-o	E-e

Tarea **3**

Recorta las imágenes y pégalas en los cuadros de acuerdo con el orden en que se construyó la historia. Narra la historia completa junto a tus compañeros. Recuerda escribir el título de la historia.



TÍTULO

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18

Tarea 4

Completa las palabras con las vocales que faltan.



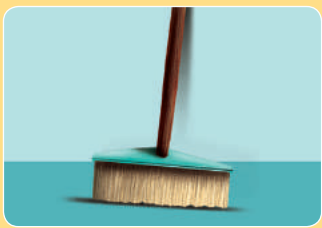
...rb...l



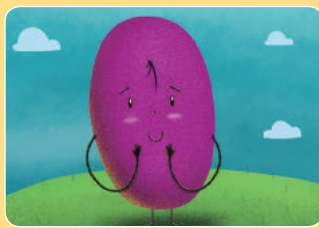
...g...n...



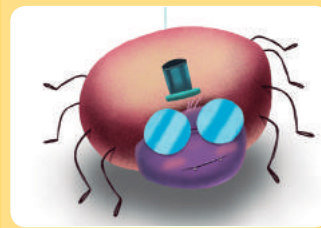
...v...j...



...sc...b...



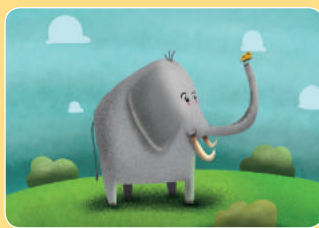
...v...s



...r...ñ...



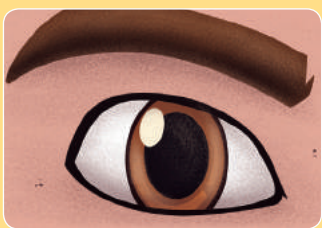
...sl...



...l...f...nt...



...n...



...j...



...m...n



...b...j...



Agradecimientos

La motivación principal para ser parte de estos talleres fue la necesidad de adquirir las herramientas y la capacidad para atender, de la mejor manera, a los niños que presentan Necesidades Educativas Especiales. Con el desarrollo de los talleres se hacía necesaria la adquisición de nuevos aprendizajes que fortalecieran y complementaran los ya adquiridos, razón que invitaba a continuar con el proceso.

Es muy importante que los contenidos sean lúdicos y contextualizados, pues los estudiantes que tenemos en las escuelas están en medio de innumerables estímulos externos, frente a los cuales las propuestas no pueden ser menos llamativas ya que deben captar la atención y despertar la curiosidad y ganas de participar de los niños.

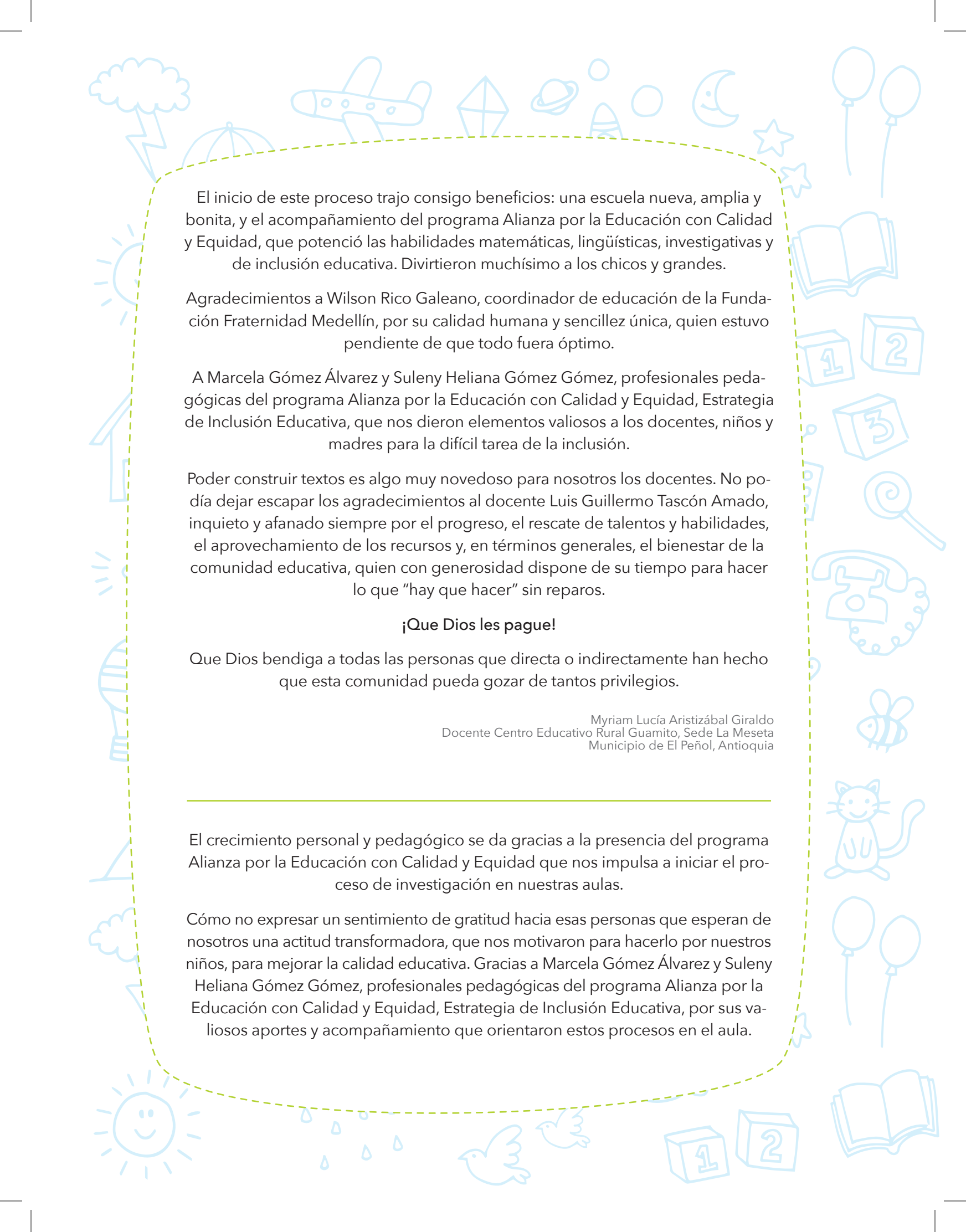
Agradecimientos especiales al doctor Sergio Fajardo, exalcalde de la ciudad de Medellín por su apuesta decidida con la educación; a Wilson Rico Galeano, coordinador de educación de la Fundación Fraternidad Medellín, por su compromiso hacia las comunidades rurales y aporte al desarrollo de estas; a Marcela Gómez Álvarez y Suleny Heliana Gómez Gómez, profesionales pedagógicas del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, Estrategia de Inclusión Educativa, por su apoyo, aportes y disposición para compartir su conocimiento, poniéndolo al servicio y en beneficio de las comunidades educativas.

Luis Guillermo Tascón Amado
Docente Centro Educativo Rural Guamito, Sede La Meseta
Municipio de El Peñol, Antioquia

***No es posible dejar sin expresar nuestros
agradecimientos frente a tanto beneficio recibido***

La comunidad educativa de la vereda La Meseta, municipio de El Peñol, quiere expresar una gratitud inmensa por la construcción de la escuela y el acompañamiento durante estos últimos años.

Agradecer a quienes tuvieron la iniciativa de tocar puertas y gestionar para que el proyecto iniciara: Irene Ramírez, representante de la Acción Comunal; Sandra Hincapié, Secretaria de Educación del municipio en ese entonces; Julio Adolfo Giraldo Marín, Director de Bienestar Social, y Fredy de Jesús Ocampo Gómez, alcalde del municipio.



El inicio de este proceso trajo consigo beneficios: una escuela nueva, amplia y bonita, y el acompañamiento del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, que potenció las habilidades matemáticas, lingüísticas, investigativas y de inclusión educativa. Divirtieron muchísimo a los chicos y grandes.

Agradecimientos a Wilson Rico Galeano, coordinador de educación de la Fundación Fraternidad Medellín, por su calidad humana y sencillez única, quien estuvo pendiente de que todo fuera óptimo.

A Marcela Gómez Álvarez y Suleny Heliana Gómez Gómez, profesionales pedagógicas del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, Estrategia de Inclusión Educativa, que nos dieron elementos valiosos a los docentes, niños y madres para la difícil tarea de la inclusión.

Poder construir textos es algo muy novedoso para nosotros los docentes. No podía dejar escapar los agradecimientos al docente Luis Guillermo Tascón Amado, inquieto y afanado siempre por el progreso, el rescate de talentos y habilidades, el aprovechamiento de los recursos y, en términos generales, el bienestar de la comunidad educativa, quien con generosidad dispone de su tiempo para hacer lo que "hay que hacer" sin reparos.

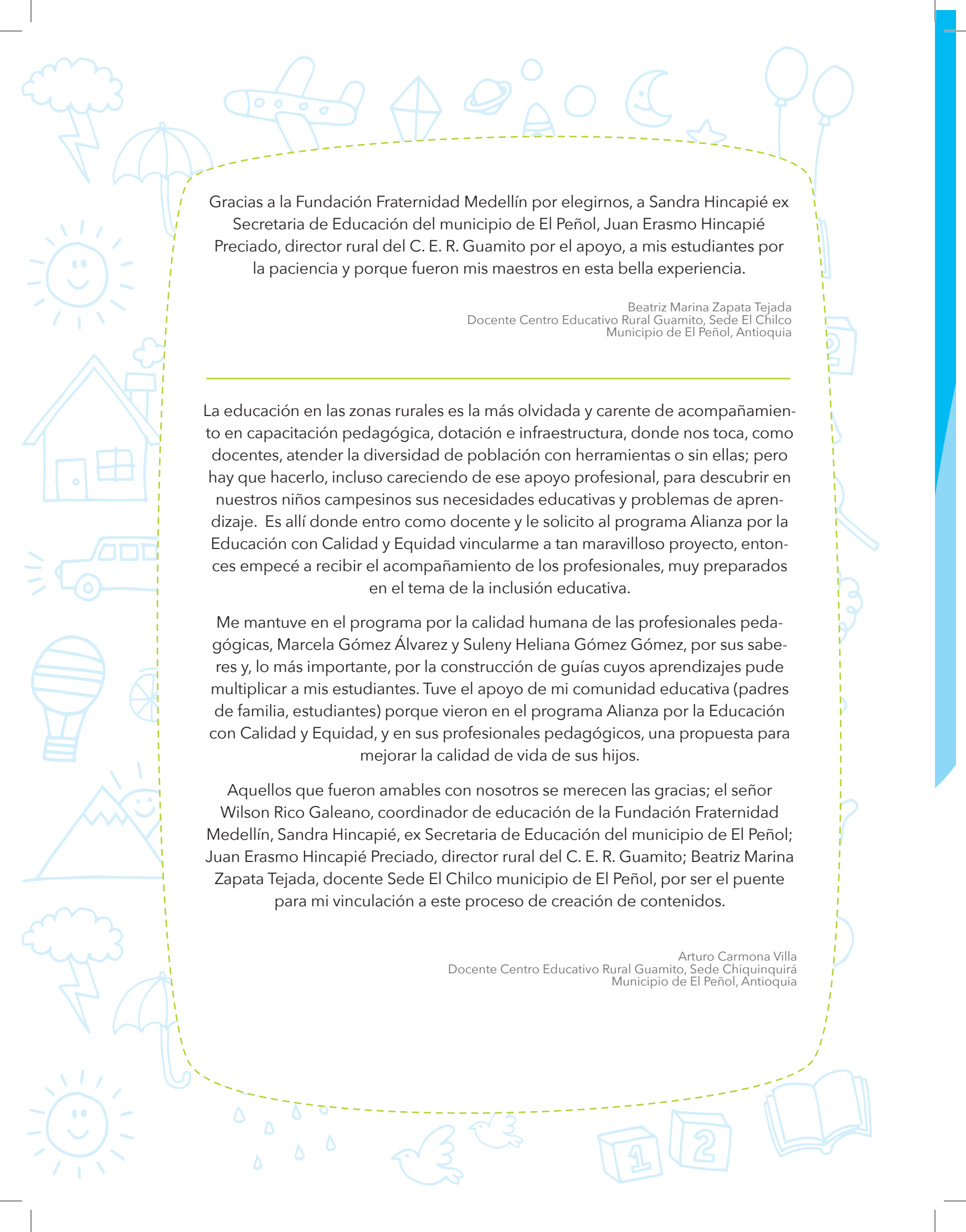
¡Que Dios les pague!

Que Dios bendiga a todas las personas que directa o indirectamente han hecho que esta comunidad pueda gozar de tantos privilegios.

Myriam Lucía Aristizábal Giraldo
Docente Centro Educativo Rural Guamito, Sede La Meseta
Municipio de El Peñol, Antioquia

El crecimiento personal y pedagógico se da gracias a la presencia del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad que nos impulsa a iniciar el proceso de investigación en nuestras aulas.

Cómo no expresar un sentimiento de gratitud hacia esas personas que esperan de nosotros una actitud transformadora, que nos motivaron para hacerlo por nuestros niños, para mejorar la calidad educativa. Gracias a Marcela Gómez Álvarez y Suleny Heliana Gómez Gómez, profesionales pedagógicas del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, Estrategia de Inclusión Educativa, por sus valiosos aportes y acompañamiento que orientaron estos procesos en el aula.



Gracias a la Fundación Fraternidad Medellín por elegirnos, a Sandra Hincapié ex Secretaria de Educación del municipio de El Peñol, Juan Erasmo Hincapié Preciado, director rural del C. E. R. Guamito por el apoyo, a mis estudiantes por la paciencia y porque fueron mis maestros en esta bella experiencia.

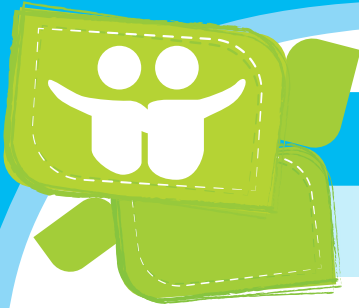
Beatriz Marina Zapata Tejada
Docente Centro Educativo Rural Guamito, Sede El Chilco
Municipio de El Peñol, Antioquia

La educación en las zonas rurales es la más olvidada y carente de acompañamiento en capacitación pedagógica, dotación e infraestructura, donde nos toca, como docentes, atender la diversidad de población con herramientas o sin ellas; pero hay que hacerlo, incluso careciendo de ese apoyo profesional, para descubrir en nuestros niños campesinos sus necesidades educativas y problemas de aprendizaje. Es allí donde entro como docente y le solicito al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad vincularme a tan maravilloso proyecto, entonces empecé a recibir el acompañamiento de los profesionales, muy preparados en el tema de la inclusión educativa.

Me mantuve en el programa por la calidad humana de las profesionales pedagógicas, Marcela Gómez Álvarez y Suleny Heliana Gómez Gómez, por sus saberes y, lo más importante, por la construcción de guías cuyos aprendizajes pude multiplicar a mis estudiantes. Tuve el apoyo de mi comunidad educativa (padres de familia, estudiantes) porque vieron en el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, y en sus profesionales pedagógicos, una propuesta para mejorar la calidad de vida de sus hijos.

Aquellos que fueron amables con nosotros se merecen las gracias; el señor Wilson Rico Galeano, coordinador de educación de la Fundación Fraternidad Medellín, Sandra Hincapié, ex Secretaria de Educación del municipio de El Peñol; Juan Erasmo Hincapié Preciado, director rural del C. E. R. Guamito; Beatriz Marina Zapata Tejada, docente Sede El Chilco municipio de El Peñol, por ser el puente para mi vinculación a este proceso de creación de contenidos.

Arturo Carmona Villa
Docente Centro Educativo Rural Guamito, Sede Chiquinquirá
Municipio de El Peñol, Antioquia



Jugando con las letras, construyo palabras y descubro mensajes

Autores

Astrid Katerine Suárez Parra

Alba Rosa Vanegas Marín

María Eunice Díaz Jaramillo

- » Docentes Institución Educativa Rural Chaparral Sede Primaria
- » Municipio de San Vicente Ferrer, Antioquia

Introducción

En la última década el sistema educativo colombiano ha experimentado una transformación fundamental. El acceso a la educación se convirtió en una prioridad que permitió no solo el incremento en el número de estudiantes matriculados en todos los niveles, sino de cobertura al llegar a todos los rincones del país; sin embargo, se continúa dejando a un lado la calidad, pues el gobierno, más que centrar sus esfuerzos en llevar a los estudiantes a la escuela debe, además, brindarles una educación con calidad y pertinencia que fomente la formación de ciudadanos que participen activamente en la sociedad.

Partiendo de la perspectiva anterior, en la Institución Educativa Rural Chaparral (San Vicente Ferrer, Antioquia) se observa la necesidad de fortalecer las competencias genéricas comunicativas en los estudiantes del grado primero de básica primaria, pues los resultados arrojados por las evaluaciones externas (Saber 3°, 2015) mostraron carencias en las competencias lectoras y escritoras y una comprensión inadecuada de diferentes textos, léxico reducido y falencias en las producciones textuales; necesidades identificadas, además, desde el análisis hecho a nivel institucional, en el Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE). Por ende, surge la iniciativa de construir una guía de aprendizaje que permita, a través de diversas estrategias y actividades, crear un insumo para mejorar las competencias comunicativas lectoras que ayuden, mediante la práctica, a posicionar las competencias orales y escritas como procesos de calidad que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes.

Para la presente guía se tomaron como referentes los estándares de calidad nacionales: Ley General de Educación, estándares del área de lenguaje, matriz de referencia,

En la Institución Educativa Rural Chaparral (San Vicente Ferrer, Antioquia) se observa la necesidad de fortalecer las competencias genéricas comunicativas en los estudiantes del grado primero de básica primaria

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) del grado primero de básica primaria, así como el análisis de pruebas externas del grado tercero; el diagnóstico del ISCE, que midió e identificó las competencias que requieren ser fortalecidas en procesos de calidad en el aula de clase, incluyendo a la población con necesidades educativas que requieren adaptaciones o ajustes, con el objetivo de no solo garantizar el trabajo adecuado de las temáticas de inclusión educativa, sino la rigurosidad conceptual que propone el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), metodología propuesta desde el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, en su Estrategia de Inclusión Educativa, para aportar a la formación de los maestros en el diseño e implementación de procesos pedagógicos y didácticos, que aseguren que todos los estudiantes accedan a los contenidos y objetivos del currículo de manera equitativa.

Con el:

DUA se tiene un sistema de apoyo que favorece la eliminación de barreras físicas, sensoriales, afectivas y cognitivas para el acceso, aprendizaje y la participación de los alumnos. Esta nueva concepción de la accesibilidad es entendida como una condición imprescindible para garantizar la igualdad de oportunidades en el aula (Giné y Font, 2007).

La intención final de la creación de este contenido es el desarrollo de estrategias que permitan a los estudiantes, del grado primero de básica primaria, acercarse al acto de escribir y expresar sus propios textos para comunicar algo de acuerdo con sus necesidades, y teniendo como objetivo principal la adquisición del gusto por la lectura, la escritura y la oralidad.



Indicadores de desempeño

- Identificará el tema y los posibles lectores para realizar producciones escritas que lleven a un proceso de comunicación efectivo
- Enriquecerá su vocabulario identificando palabras nuevas en actividades orales y escritas, anexándolas a su repertorio

Materiales

- ✓ Imágenes impresas a color de animales
- ✓ Rótulos impresos en blanco y negro con preguntas orientadoras
- ✓ Rótulos impresos en blanco y negro de los nombres de los animales
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Colores
- ✓ Cinta de enmascarar
- ✓ Fotocopias de la Guía del estudiante
- ✓ Hojas de bloc media carta
- ✓ Etiquetas
- ✓ Tablero
- ✓ Cartón paja
- ✓ Tizas de colores
- ✓ Marcadores de colores
- ✓ Tarjetas de colores
- ✓ Papel Bond
- ✓ Bolsa grande
- ✓ Hojas de bloc con impresión de nombre de etiquetas
- ✓ Lana de colores
- ✓ Sobres manila pequeños



Tarea

1

Jugando con las palabras

Intencionalidad pedagógica de la actividad

A través de la actividad Jugando con las palabras se pretende que los estudiantes del grado primero de primaria fortalezcan las habilidades comunicativas como la expresión oral, la escucha y la escritura desde la interpretación y la descripción de imágenes. Este proceso se desarrollará por medio de preguntas que inciten al estudiante a expresarse de forma clara y coherente, para enriquecer su vocabulario y comunicarse con otros de manera fluida.

Descripción de las actividades

La actividad inicial se desarrollará con un juego de imágenes donde, por medio de cuatro preguntas indagadoras, los estudiantes expondrán las características principales de un animal determinado. Es importante tener en cuenta que las imágenes presentadas serán del contexto inmediato de los estudiantes a quienes se dirige la actividad (Anexo 1).

Notas

Las preguntas orientadoras pueden ser: ¿dónde vive?, ¿qué come?, ¿cómo se desplaza?, ¿de qué color es?, entre otras. Es importante mencionar que los estudiantes encargados de las preguntas se pueden apoyar en dibujos, sonidos o gráficos para posibilitar que quienes presentan dificultades en el lenguaje, la comunicación, la atención, etc. se incluyan en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Anexo 2).

El juego estará orientado bajo el siguiente orden:

1. Los estudiantes se dividirán en dos grupos de manera equitativa mediante una ronda infantil, como, por ejemplo: "ser flaco está de moda, jugo de limón...", u otra ronda infantil que el docente maneje (Anexo 3).
2. Ya conformados los dos grupos el docente selecciona los primeros estudiantes a participar, un integrante de cada grupo (equipo A y equipo B). Se ubican dos sillas, de tal manera que ambos participantes se den la espalda, y a uno de ellos se le entregará una imagen que podrá mostrar a su equipo y que mantendrán en secreto; ya que el integrante del equipo contrario deberá adivinar el animal oculto realizando únicamente cuatro preguntas opcionales (Anexo 1). Si logra adivinarlo se quedará, automáticamente, con la tarjeta para su grupo; de lo contrario, deberá contar algo relacionado con el animal. Así sucesivamente se continúa el juego alternando el equipo que comienza.
3. Terminada la actividad anterior, a los estudiantes que no tienen tarjeta se les entregarán los rótulos de los nombres de los animales (Anexo 4); así quedarán nuevamente divididos en dos grupos.
4. Sobre el piso los estudiantes ubicarán dos columnas de materiales; una con las imágenes de los animales y otra con los nombres de cada uno de ellos. Haciendo uso de lana de colores se procederá, por turnos, a unir una a una las imágenes con su nombre correspondiente.
5. Se realizará con los estudiantes una marcha silenciosa¹ donde cada equipo observará las asociaciones hechas. En caso de que se requiera hacer cambios o ajustes los estudiantes, con ayuda de el docente, serán los que confronten las razones de dichos cambios.

1. Estrategia aportada desde el programa "Todos a aprender" del Ministerio de Educación Nacional que consiste en fijar los trabajos realizados por los niños

en una pared activa, con el fin de socializar el producto final de cada estudiante a partir de la observación y de identificar errores y aciertos de los trabajos.

Notas

Terminada la marcha silenciosa los estudiantes regresan a sus puestos para hacer una confrontación de lo observado. El docente comenzará un proceso de reconocimiento de grafemas y reformulación de saberes mediante preguntas orientadoras como: ¿cuál es la inicial de la palabra?, ¿qué vocales tiene la palabra?, ¿cuántas letras tiene?

- Finalmente, se escuchará un audio con los sonidos de los animales trabajados. Cada estudiante debe identificar el sonido del animal que más le agrada y cuando lo escuche pasará a su puesto de estudio para dibujarlo y escribir lo que sabe del animal elegido, de acuerdo con el proceso de lectura y escritura del estudiante (Guía del estudiante, Tarea 1).

Tarea 2 Jugando con las etiquetas

Intencionalidad pedagógica de la actividad

La actividad Jugando con las etiquetas pretende que los estudiantes se familiaricen con la adquisición de fonemas y grafemas para acceder al código escrito, la lectura y la escritura convencional, focalizando espacios activos que propicien aprendizajes significativos; además de fortalecer la convivencia, el respeto de turnos, de ideas, de pensamientos, de sentimientos y de emociones como una posibilidad de aprender a convivir desde la diversidad de ritmos y estilos de aprendizajes.

Descripción de las actividades

Esta actividad propone el uso de etiquetas de productos que son significativos para los estudiantes, ya que tienen contacto permanente con ellos y hacen parte de su vida cotidiana.

El docente le pedirá a los estudiantes, con anterioridad, recolectar cuatro empaques vacíos de productos que tengan sus respectivas etiquetas, usados en sus casas y colegio (véase ejemplo en Anexo 5). Una vez recolectadas las etiquetas se da paso a las siguientes instrucciones.

- Para el desarrollo de esta actividad el docente entregará a cada estudiante una etiqueta al azar, para que cada uno pueda describirla. Por ejemplo: los Doritos son naranjados, triangulares, tienen queso y saben rico.
- En un espacio abierto el docente demarcará en el piso las categorías semánticas para la agrupación de las etiquetas según los productos entregados a los estudiantes. Esta clasificación podría ser: aseo, dulces, mercado, mecató, bebidas, entre otras.

3. Los estudiantes ubicarán, por turnos, las etiquetas donde ellos lo consideren, y al final del ejercicio el docente hará una ronda de confrontaciones para revisar y organizar, si es necesario, aquellas etiquetas que están en la categoría equivocada, y de ese modo dejar listo el tablero activo de categorías semánticas. En caso de que se deban hacer cambios los estudiantes, con ayuda de el docente, deben explicar, de forma clara y sencilla, las razones de esta solicitud de cambio.
4. Se entrega a cada estudiante un tablero con cuatro divisiones y un sobre secreto que contiene tres etiquetas más (véase Anexo 6 y usar Guía del estudiante, Recurso 2).
5. Cada estudiante organizará su tablero pegando las etiquetas en cada recuadro y se procede a jugar: ¡Lotería! El docente, con anterioridad, elabora los rótulos con los nombres de las etiquetas (Anexo 7). A la hora de jugar se hará una descripción para llevar a los estudiantes a identificar las características del producto del cual se está hablando. El estudiante que tenga el producto descrito por el docente debe despegar la etiqueta de su tablero y las guarda nuevamente en el sobre secreto.
6. Gana el juego el estudiante que entregue el tablero en blanco y las etiquetas guardadas en cada sobre (el entregado inicialmente) gritando ¡LOTería! Para aprobar el ganador se realiza la confrontación y verificación de cada etiqueta; en caso de que sea correcto se valida el ganador, de lo contrario, se sigue jugando.
7. Para finalizar la actividad se realiza la confrontación de lectura de cada etiqueta para que de esta manera los estudiantes identifiquen las vocales y consonantes.

Notas

Una vez se juegue la primera ronda los estudiantes pueden intercambiar etiquetas o el tablero completo para volver a jugar nuevamente.

Como actividad final el docente fijará los rótulos de los nombres de las etiquetas en un tablero activo, que consiste en disponer un espacio dentro del aula que permita una retroalimentación constante de lo trabajado en clase; además de ayudar a la evaluación grupal para el refuerzo permanente de vocabulario, fonemas y grafemas que se encuentran en una misma palabra.

Proponer actividades donde el juego sea la estrategia que permita dinamizar espacios y fomente otras formas de enseñar y de aprender; este es uno de los elementos propios de la metodología Aprender Haciendo, pues con estas actividades se fortalecen no solo las habilidades comunicativas, sino también las habilidades sociales como recursos que permiten aceptar la diversidad y de ese modo promover el reconocimiento del otro.

Tarea

3

La magia de la literatura

Intencionalidad pedagógica de la actividad

La actividad le permite a los estudiantes ampliar el vocabulario y lograr la construcción de textos orales, teniendo en cuenta la coherencia, el fortalecimiento de los lenguajes expresivo y comprensivo, la escucha activa, el respeto por la opinión del otro y la adopción de turnos; además del reconocimiento de la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje que convergen dentro del aula y el reconocimiento de fonemas y grafemas para el fomento de la escritura, con sentido e intencionalidad significativa.

Descripción de las actividades

Leer y narrar cuentos contribuye a que el niño adquiera motivación hacia la lectura y se reencuentre con los libros, las imágenes y las letras.

1. Para iniciar esta actividad el docente le presenta a los estudiantes el título del cuento "La ratita presumida". Posteriormente, entrega las imágenes del cuento para recortarlas, pegarlas en la Guía del estudiante y construir, de manera oral, su propia historia (véase Guía del estudiante, Tarea 3, Actividad 1 y 2). Los estudiantes contarán las historias. Para hacerlo de forma ordenada la docente, con anterioridad, tendrá todos los nombres de los niños en palos de paletas en un recipiente; para captar mayor atención y seleccionar quién contará la historia se emplea la expresión "¡magia... magia!". Solo participan algunos estudiantes en la socialización de las historias.

Es importante que la docente comparta después con los niños detalles del cuento, como el nombre de su autor (biografía) (Anexo 8).
2. El docente escribe en el tablero una lista de palabras que pueden ser desconocidas para los niños (Anexo 9) e invita a algunos estudiantes, haciendo uso de los palos de paleta, a compartir sus significados y analizarlas cada una para lograr una mejor comprensión del cuento. Luego se pone en la grabadora o el computador el audiocuento pregrabado "La ratita presumida" (Anexo 10).
3. El docente le entrega a cada estudiante una ficha con la imagen de los personajes del cuento "La ratita presumida", donde deben completar los nombres de cada animal ubicando las vocales y leyendo las palabras. Las fichas tendrán un apoyo visual adicional, de las vocales en desorden, para aquellos estudiantes que aún no las reconocen. Para acompañar a aquellos niños que tienen diferentes ritmos y estilos de aprendizaje el docente hará confrontaciones individuales que les permitan un avance significativo de su aprendizaje (Guía del estudiante, Tarea 3, Actividad 3).

4. Para finalizar, cada estudiante deberá ubicar en su guía la actividad de lectura del cartel pictogramas (Guía del estudiante, Tarea 3, Actividad 4). El docente, en una pared activa, tendrá las mismas frases en un cartel macrotipo (Anexo 11). Utilizará nuevamente el recipiente que contiene los palos de paleta con los nombres de los estudiantes para hacer la lectura de estas frases de forma organizada. En esta actividad participarán estudiantes diferentes a los de las historias y el glosario desconocido.

Notas

En los anexos el docente encontrará la propuesta del cuento “La ratita presumida” (Anexo 10). Se invita al docente a buscar otros cuentos y adaptarlos para esta actividad.

Tarea 4 Creando historias

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Con esta actividad se pretende fortalecer en los estudiantes el pensamiento creativo, la fluidez verbal, la práctica de fonemas, las habilidades comunicativas y el trabajo de construcción y de producción en equipos a través del uso de material didáctico, de acuerdo con el contexto. Asimismo, se busca el fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje como motivación, sensopercepción, memoria, habituación y atención.

Descripción de las actividades

En esta actividad se dividen los estudiantes en subgrupos, teniendo en cuenta las habilidades cognitivas, comunicativas y sociales que permitan el equilibrio en el trabajo en equipos. Esta división se hará mediante la estrategia del mural de los colores, donde el docente, con anterioridad, identificará a los estudiantes y hará entrega de rótulos con su nombre en hojas de colores de forma estratégica (Anexo 12).

Una vez que cada estudiante tenga su rótulo se da la instrucción de conformar los equipos, teniendo en cuenta que los colores no pueden repetirse dentro del mismo

equipo; de ese modo se conforman cuatro equipos de ocho estudiantes cada uno, aproximadamente.

Seguidamente, se le entregará a cada estudiante una bolsa mágica que contiene una imagen (Anexo 13); el sobre se debe rotular con el nombre y el color correspondiente a cada estudiante, por ejemplo: AMARILLO irá escrito con marcador de este mismo color. Cada estudiante identificará el sobre que le corresponde y así procederá a crear una historia por grupos.

Para construir las historias se debe tener en cuenta el siguiente orden:

1. El docente pegará en el tablero 4 carteles que enumerará del 1 al 4, en los que cada grupo creará su historia. El docente es quien escribe las producciones de sus estudiantes.
2. Los 4 equipos conformados serán enumerados para llevar el orden y control a la hora de escribir las historias (equipo 1, equipo 2, equipo 3 y equipo 4).
3. Será el docente quien indique el color que da inicio a la historia y el grupo encargado.
4. La docente dirá en qué momento abre el sobre el siguiente color, de acuerdo con el orden y disciplina que se muestra por parte de los estudiantes. De esta manera, el estudiante podrá organizar sus ideas previamente.
5. Terminada la intervención de cada estudiante el docente recogerá las imágenes en cada sobre para mayor manejo y control de grupo, y a su vez para focalizar la atención y la escucha activa de los equipos.
6. Una vez se construyan las 4 historias se leen y cada equipo buscará, de forma conjunta, un título creativo para su cuento; además, se harán preguntas de comprensión lectora a partir de los textos creados.
7. Para finalizar, como actividad de cierre, se traerán marcadores de diversos colores para hacer la lectura de sílabas, palabras o fonemas de acuerdo con el proceso de lectoescritura de cada estudiante.

Notas

Como estrategia de manejo y control de grupo, para focalizar la atención de los estudiantes, el docente, en algún momento determinado, puede hacer uso del juego “tingo... tingo... tango...”, rotando los sobres dentro de cada grupo. Terminada esta actividad cada sobre debe volver al estudiante correspondiente para continuar con las construcciones.

Generar actividades donde los estudiantes tengan la posibilidad de crear, recrear e imaginar historias partiendo de sus ideas y aportes; desarrolla mayor seguridad y confianza en los procesos de lectoescritura, ya que dichas habilidades están ligadas a asuntos cognitivos. Es importante que la escuela fomente acciones donde los saberes previos y la participación de cada estudiante formen parte de los aprendizajes significativos, como elementos clave para promover la cultura inclusiva.

Retroalimentación final de la guía

Como actividad de cierre se tendrán en cuenta los sentimientos, las sensaciones, las percepciones y las opiniones de los estudiantes frente al disfrute de cada una de las actividades; para ello, de manera oral, se les preguntará acerca de la actividad que más les llamó la atención, la que más les gustó, la que menos les gustó o qué podemos mejorar para trabajar, entre otras ideas, que surjan en el diálogo con ellos.



Referencias

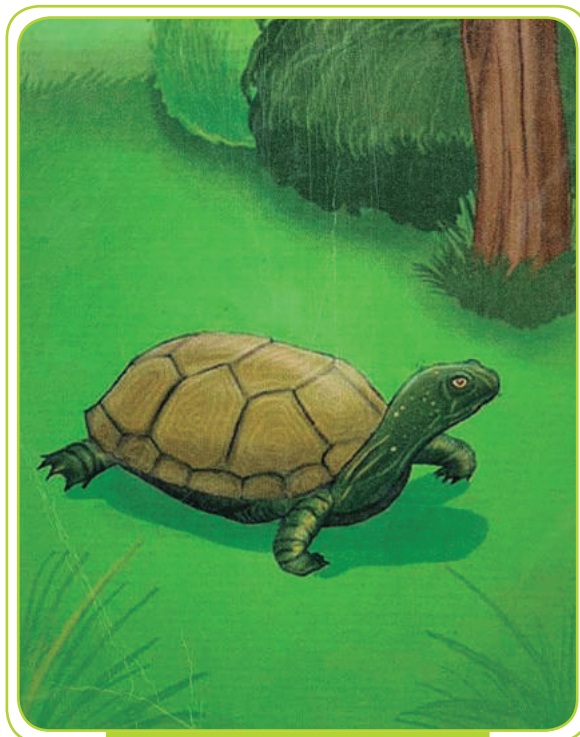
- Consol, A. (2005). Escuchar, hablar, leer y escribir: una aproximación desde la opción crítica. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/338252952/Escuchar-Hablar-Leer-y-Escribir-Desde-La-Opcion-Critica>
- Freire, P. (s. f.). Pedagogía del oprimido. Recuperado de <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- Gilberto, O. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje*. Bogotá: Santillana. Recuperado de http://www.santillana.com.co/www/pdf/dba_len.pdf
- Guía de actividades de la ratita presumida (2018). Recuperado de <https://www.slideshare.net/ginocuarite2015/bvcgb-dfg-dfbmaterial-didacticodelaratita-presumida>
- Guía para el diseño universal del aprendizaje (DUA) (2008). Recuperado de http://web.uam.es/personal_pdi/stmaria/sarrio/DOCENCIA/ASIGNATURA%20BASES/LECTURAS%20ACCESIBLES%20Y%20GUIONES%20DE%20TRABAJO/Diseno%20Universal%20de%20Aprendizaje.pdf
- *Imágenes para leer* (s. f.). Medellín: Cantoalegre.
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2012). Educación Inclusiva. Iguales en la diversidad. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/126/cd/unidad_6/mo6_diseno_universal_de_aprendizaje.htm
- Ministerio de Educación Nacional (2009). *Instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición*. Recuperado de http://cms.univalle.edu.co/cognitiva/wp-content/archivos/publicaciones/Elementos%20conceptuales_aprender%20y%20jugar.pdf
- Nila, M. (2007). *Los tipos de textos en español: formas, técnica, y producción*. Caracas: lesalc Unesco. Recuperado de <http://www.ittizimin.edu.mx/wp-content/uploads/2016/08/tipos-de-texto.pdf>
- Rendón, M. (2017). *Orientaciones para la transición educativa de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o talentos excepcionales en la educación inicial, básica y media*. Bogotá: El bando creativo. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-360294.html?_noredirect=1
- Romero, J., y Lavigne, R. (2005). *Dificultades en el aprendizaje: unificación de criterios diagnósticos*. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/10/Dificultades-en-el-Aprendizaje-Unificacio%CC%81n-de-Criterios-Diagno%CC%81sticos-VOL1.pdf>
- Sinalefa (2018). Recuperado de <https://sinalefa2.wordpress.com/>



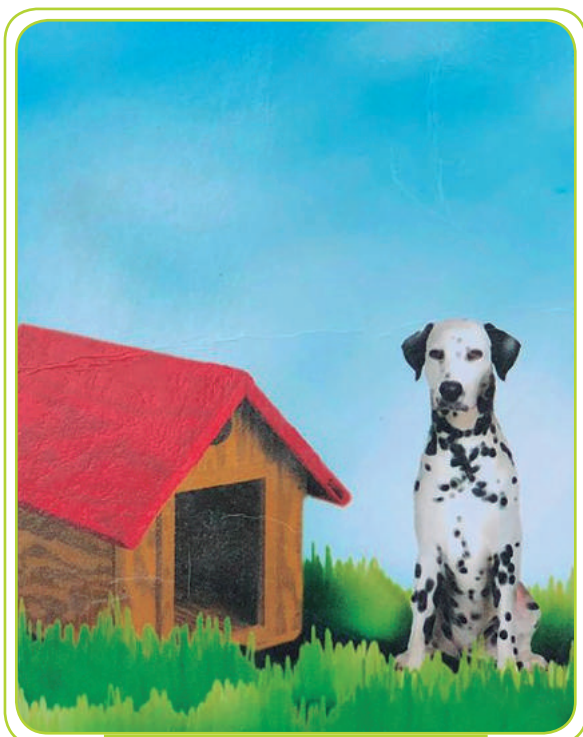
Anexo **1**



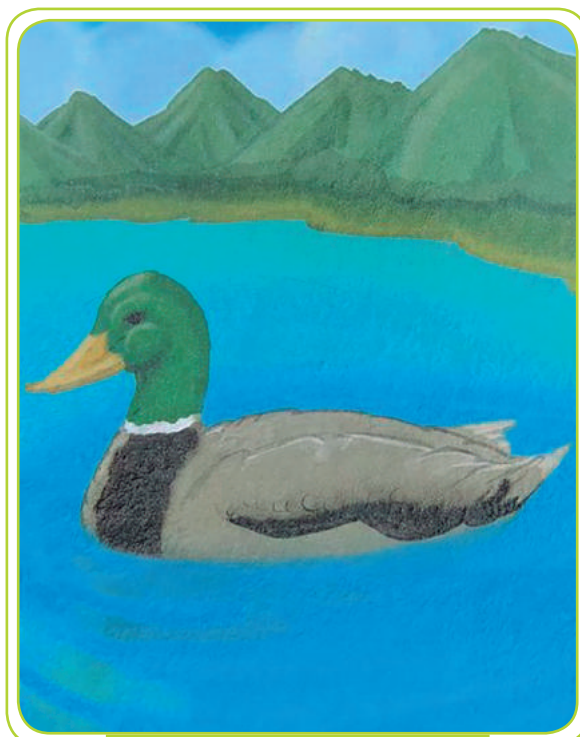
TUCÁN



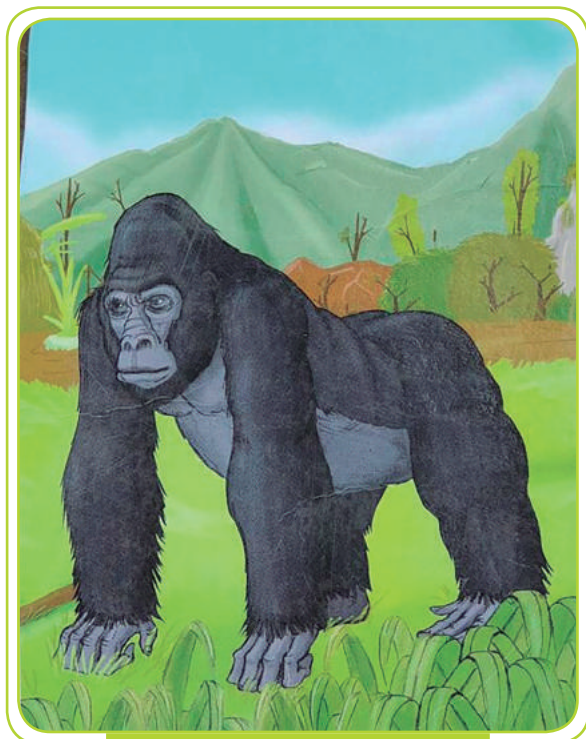
TORTUGA



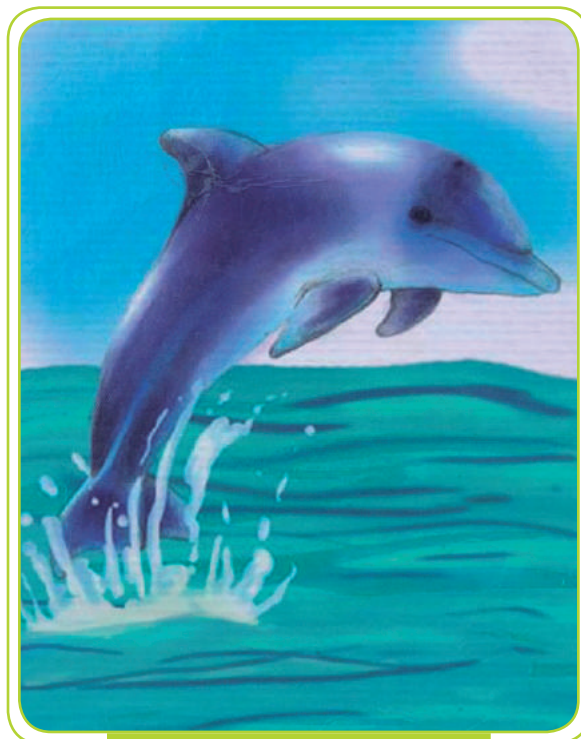
PERRO



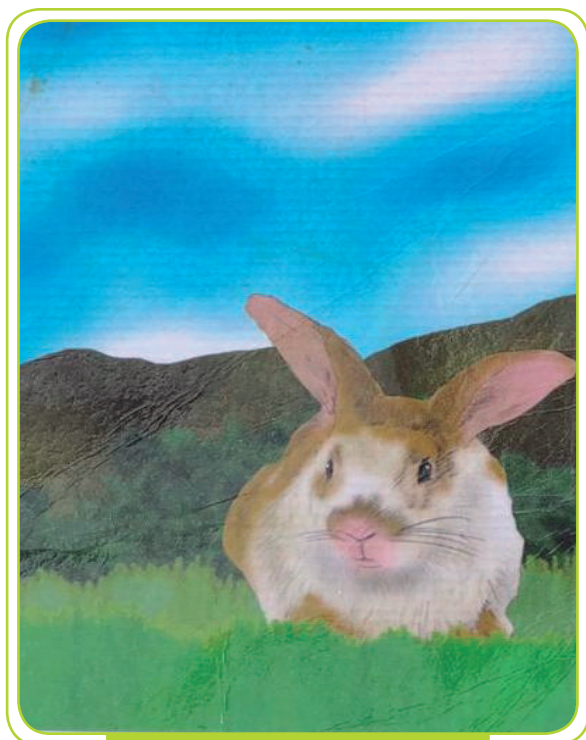
PATO



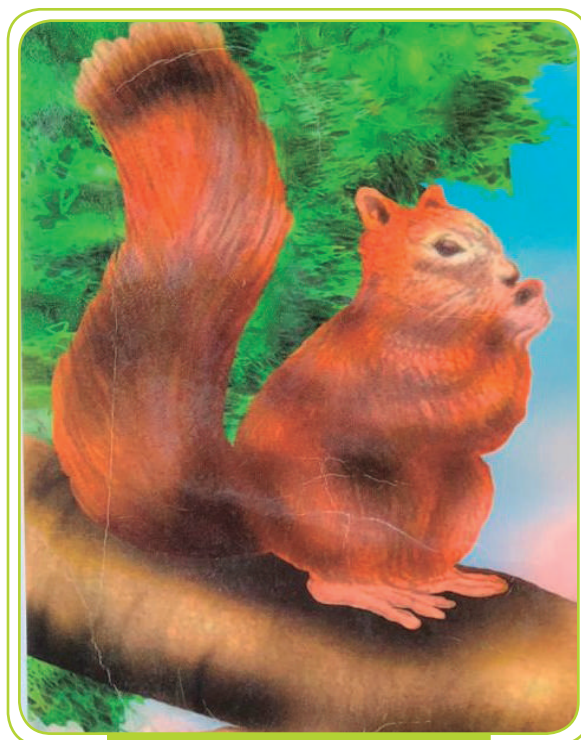
ORANGUTÁN



DELFIN



CONEJO



ARDILLA

Fuente: Ministerio de Educación Nacional (2009).



Anexo 2

TORTUGA	ORANGUTÁN
TUCÁN	PATO
ARDILLA	CONEJO
PERRO	DELFIN

Anexo 3

¿Cómo se desplaza?	¿Qué come?
¿De qué color es?	¿Dónde vive?

Anexo 4

Ser flaco está de moda

Ser flaco, ser flaco, ser flaco está de moda

Cuando los flacos se juntan... se juntan en
equipos de...

(numeración opcional)

El estribillo se repite para formar los diferentes
equipos, y a medida que se canta se gira

Jugo de limón

Jugo de limón

Vamos a jugar

El que quede solo

Solo quedará (bis)

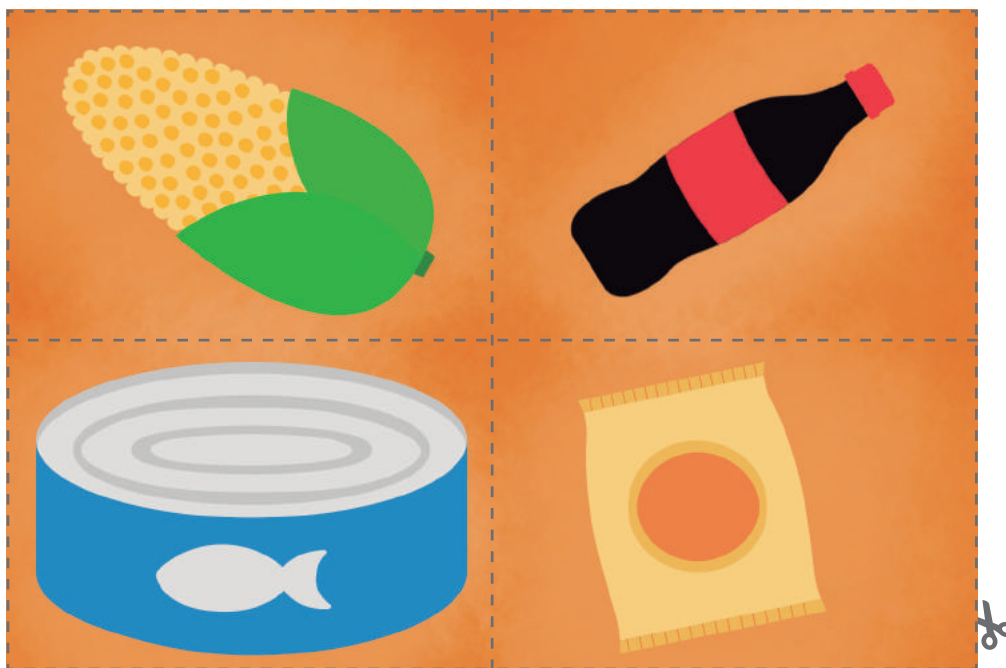
Nos hacemos en grupos de...

(2, 3, 4, opcional)

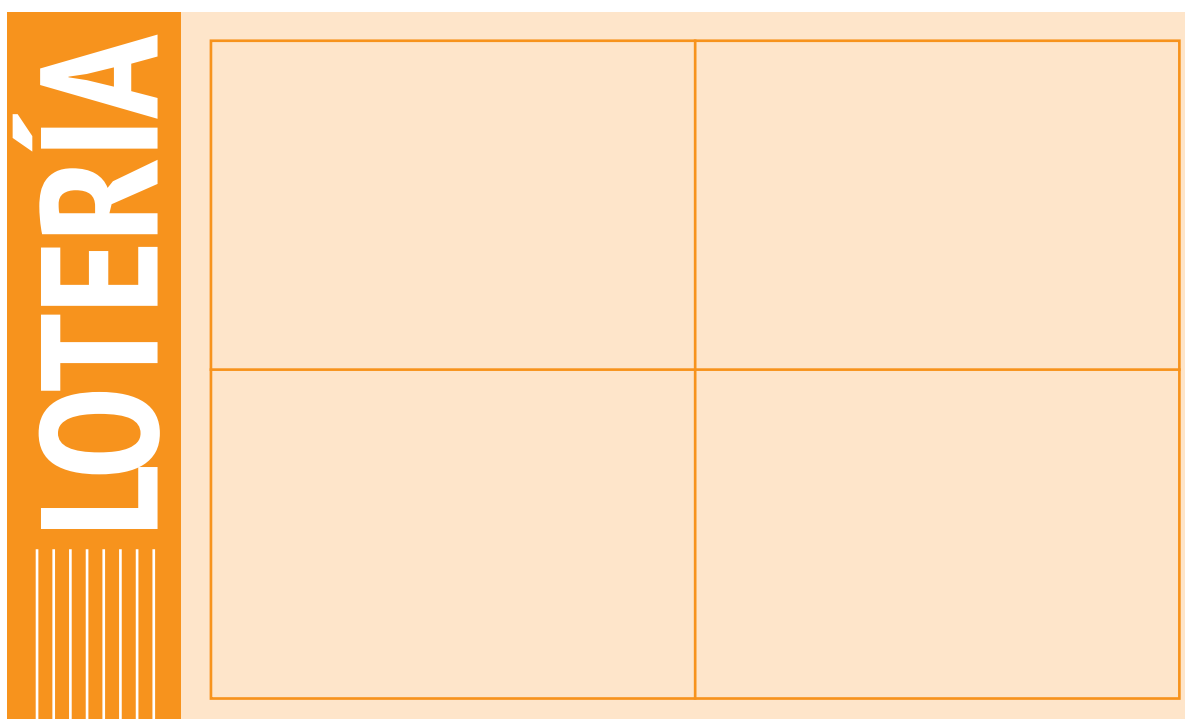
Se repite la estrofa para formar los diferentes
grupos y se acompaña con las palmas



Anexo 5



Anexo 6



Nota: este tablero se utiliza para el juego de lotería, haciendo uso de las imágenes del Anexo 5

Anexo **7**



Nota: esta es solo una muestra de algunas etiquetas que pueden usarse. Cada docente, con ayuda de sus estudiantes, puede recolectar otras etiquetas y de ese modo tener variedad de recursos para jugar.



Anexo 8

Charles Perrault

Charles Perrault nació en París (Francia) el 12 de enero de 1628 mediante un parto doble, en el que también vino al mundo su gemelo Claude.

Su familia, perteneciente a la burguesía acomodada, hizo posible que tuviera una buena infancia y concurriera a las mejores escuelas de la época (ingresó al Colegio de Beauvais en 1637), donde descubrió su facilidad para las lenguas muertas.

Ejerció la abogacía durante algún tiempo. En 1671 es nombrado académico y al año siguiente contrae matrimonio con Marie Guichon; es elegido canciller de la Academia Francesa y en 1673 se convierte en bibliotecario de la misma. Ese año nace su primer hijo y luego, en el intervalo que va desde 1675 a 1678, nacen tres hijos más, falleciendo su esposa después del último parto.

A los 55 años escribió *Historias o cuentos del pasado*, más conocido como *Los cuentos de la mamá gansa* (por la imagen que ilustraba su tapa) –publicados en 1697–, en donde se encuentran la mayoría de sus cuentos más famosos. Son estos los que han logrado vencer al tiempo llegando hasta nosotros con la misma frescura y espontaneidad con que fueron escritos; después de ser recopilados de la tradición oral o de leyendas de origen exótico. Se trata de cuentos morales, indudablemente, pero llenos de un encanto que perdura y que los ha convertido en las lecturas favoritas de los niños.

Los personajes que emplea son hadas, ogros, animales que hablan, brujas y príncipes encantados, entre otros. Al final de cada relato el autor incluye una moraleja referente al contenido de cada historia. El escritor registró las costumbres de una época en donde la mayoría de la población estaba inconforme con su situación; para darle esperanzas a la gente incluía, por lo general, finales felices en sus escritos. Llegó a ser miembro de la Academia Francesa.

Los cuentos de Perrault gustaron mucho, pero ni él mismo pudo imaginar que sus historias infantiles llegarían a perdurar a través de los siglos, puesto que hace trescientos años que Perrault publicó sus *Cuentos de antaño*, en donde aparecen "La bella durmiente del bosque", "Caperucita roja", "Riquete el del copete", "El gato con botas", "Cenicienta" y "Pulgarcito".

Con su literatura infantil Perrault desarrolló la imaginación de muchísimos niños.

Anexo **9**

Palabras desconocidas sugeridas

BROCHE

GUAPA

PRESUMIDA

ORO

CARAMELO

PINCHO



Anexo 10

Cuento “La ratita presumida” de Charles Perrault

Érase una vez una ratita chiquitita muy presumida.

Un día, barriendo la calle (“tralara... larita... barro mi casita”) se encontró una moneda de oro. Al cogerla pensaba:

–¿Qué me compraré con esta moneda? ¿Un caramelo? No, no, no, que es muy dulce. Mejor otra cosa... ¡Un broche! No, no, no... que si me pincho me va a doler un montón... ¡Ya lo tengo! Me compraré un lazo para estar guapísima.

Se fue a la tienda y se compró un lazo.

Al volver a casa pensó dónde ponerse el lacito y, al final, decidió ponérselo en la cola. Le quedaba precioso. Se asomó a la ventana con su lacito en la cola para ver a la gente que por allí pasaba.

Al poco tiempo se acercó un perro, que al verla dijo:

–Ratita, qué guapa estás... ¿Quieres casarte conmigo?

A lo que la ratita le contestó:

–¿Y por las noches qué harás?

–¡Guau, Guau! -contestó el perro.

–¡Uy, no, no, que me asustarás! Vete, vete...

Y el perro se marchó.

Más tarde se acercó un gato que al verla dijo:

–Ratita, qué guapa estás... ¿Quieres casarte conmigo?

A lo que la ratita contestó:

– ¿Y por las noches qué harás?

– ¿Yo? Miau, miau -contestó el gato.

– ¡No, no, no, que me asustarás! Vete, vete...

Y el gato también se marchó.

Más tarde apareció un ratón que al verla dijo:

– Ratita, qué guapa estás. ¿Quieres casarte conmigo?

A lo que la ratita le contestó:

– Pero... tú por las noches ¿qué harás?

–¿Yo? dormir y callar -contestó el ratón.

– ¿Sí?, -volvió a decir la ratita-. Pues contigo me he de casar.

Se casaron y vivieron muy felices.

Anexo 11

Frases



1 La  presumida es muy bonita



2 La  se encontró una 

3 El  llegó donde la 

4 ¡Miau, miau! Contestó el 

✓ Señala con una X y escribe el nombre de los animales del cuento:

 _____  _____

 _____  _____



Anexo 12

Sebastián	Carlos Mario
Salomé	Nicolás
Emily	Dayana
Martín	Carolina
Mariana	Luis Felipe

Anexo 13





Fuente: *Imágenes para leer* (s. f.).



Guía del estudiante

¡Bienvenidos amiguitos a un mundo mágico donde aprendemos con las letras y las palabras! ¡Disfruta de esta gran aventura!

Nombre:

Grado: Fecha:

Institución educativa:

En esta guía encontrarás actividades y tareas que te enseñarán a leer, a escribir, a hablar y a escuchar, y con el mundo de las letras empezarte a conectar.

Sigue cada una de las instrucciones y disfruta esta mágica aventura.

Tarea

1

¡Dibuja, atrévete a demostrar tus habilidades!

Ahora que ya elegiste el animal que más te gusta podrás dibujarlo y colorearlo como tú quieras

¡Nos divertimos escribiendo!

Escribe el nombre de tu animal elegido





Ahora puedes escribir todo lo que sabes de tu animal favorito, qué come, dónde vive, de qué color es, dónde lo has visto y todo aquello que quieras contarnos sobre él

Area for writing with horizontal dotted lines.

Tarea 2

Organiza rápidamente, en cada recuadro, una etiqueta de las que te hemos entregado en el sobre secreto. Cuando estes listo prepárate para jugar lotería de manera divertida.

LOTERÍA

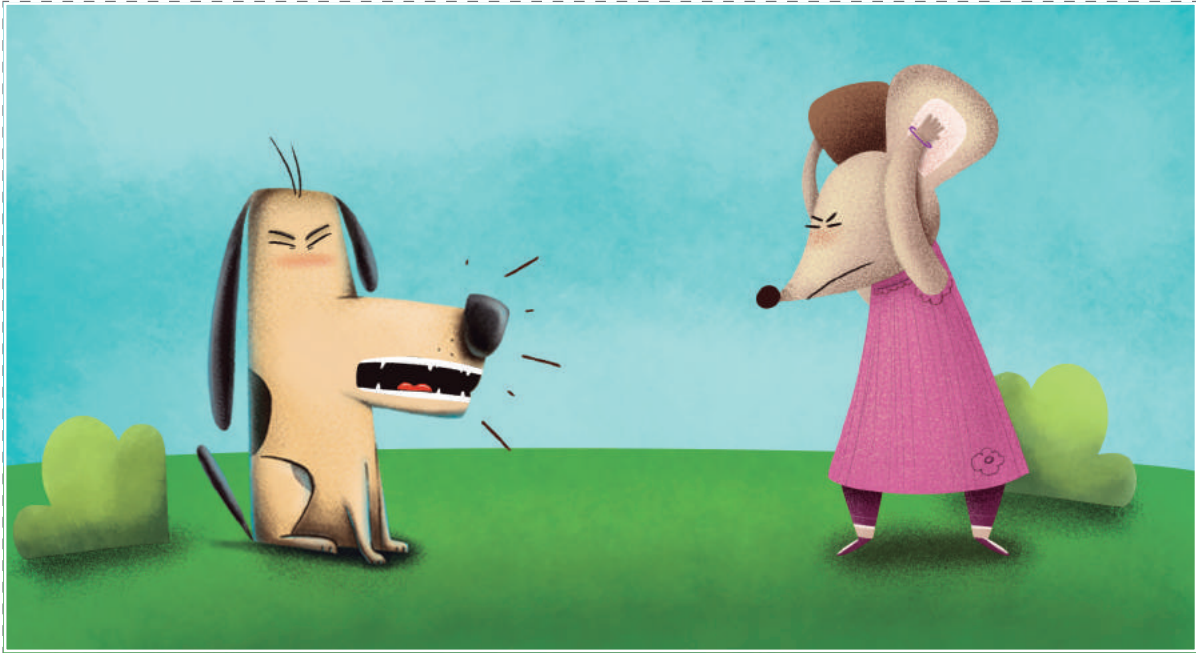
	
	

Tarea **3**

A continuación, te presentamos las imágenes del cuento llamado “La ratita presumida”. Sus personajes están en desorden. Con la ayuda de tu imaginación deberás organizar la secuencia y luego crear una historia para poder contársela a tus compañeros.

1. Debes recortar cada imagen por la línea punteada.





2. Ahora debes organizar las imágenes en cada espacio en blanco de los recuadros, y ¡en 1, 2 y 3 a inventar y a crear que este cuento va a empezar!





3. Como ya conoces cada uno de los personajes del cuento ahora tienes una misión. Sin la ayuda de tus compañeros deberás organizar las vocales que están en desorden para poder encontrar el nombre correcto de cada personaje.



P..... rr.....

a i e u o



R..... t..... t.....

e o a u i a



G..... t.....


i u o e a





R..... t..... n

u o a e i ó



4. Entre imágenes y letras voy aprendiendo a leer... Ahora, leo detenidamente cada oración para comprender el cuento trabajado.

La  presumida es muy bonita


1

La  se encontró una 

2

El  llegó donde la 

3

¡Miau, miau! Contestó el 

4

✓ Señala con una X y escribe el nombre de los animales del cuento:



¡Hemos terminado, FELICITACIONES por tu trabajo... hasta pronto!



Agradecimientos

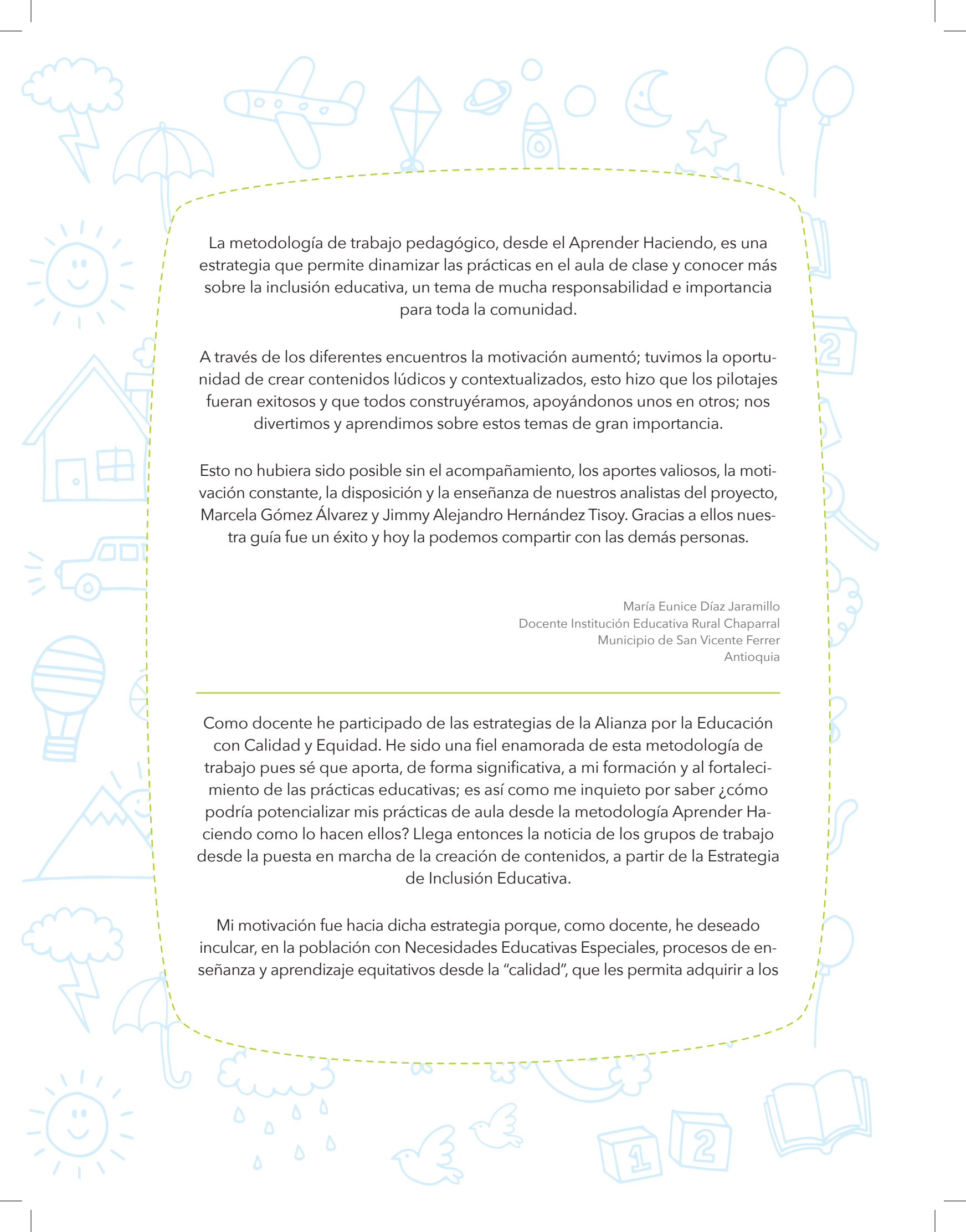
Si conseguimos sembrar en las conciencias que la diversidad, ya sea funcional, cultural o personal, forma parte de nosotros, estaremos construyendo una sociedad más justa e igualitaria
"Somos diferentes, somos iguales"

El saber que todas las personas tienen diversas formas de aprender, de percibir el mundo y observar que la sociedad olvida la inclusión, y que no se tienen en cuenta los ritmos de aprendizaje y mucho menos en el sistema educativo, me lleva a actuar, y más cuando evidencio alguna condición de discapacidad en mi aula.

Me motivé a crear contenidos a partir de la planeación anticipada de las clases, teniendo en cuenta la población diversa. El trabajo en equipo avanza con el apoyo de Marcela Gómez Álvarez y se continúa con Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, quienes me llevaron a perseverar cada día porque con su profesionalismo y entrega me contagiaron de su entusiasmo, haciéndome entender que todos nuestros estudiantes aprenden de formas diferentes y que se pueden orientar clases diversas y lúdicas para conseguir la plena integralidad de ellos.

Gracias a la Fundación Fraternidad Medellín, a la rectora Magnolia Díaz Jaramillo de la Institución Educativa Chaparral, a mis compañeras Astrid Katherine Suárez Parra y María Eunice Díaz Jaramillo, un gran equipo. Saber que se puede contar con personas que han tenido un cambio de actitud frente a la diversidad, y que ahora son sensibles y se encuentran motivadas para hablar de inclusión y para contribuir a la sociedad, desde el respeto y la igualdad, hace posible que hoy contemos con contenidos lúdicos para la diversidad, que seguro serán de gran aporte para eliminar las barreras del aprendizaje y para mejorar la calidad de vida. Así que este es el espacio para agradecer todo el esfuerzo, el tiempo y el creer que sí se puede aportar desde este ámbito a tener una sociedad más justa.

Alba Rosa Vanegas Marín
Docente Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer
Antioquia



La metodología de trabajo pedagógico, desde el Aprender Haciendo, es una estrategia que permite dinamizar las prácticas en el aula de clase y conocer más sobre la inclusión educativa, un tema de mucha responsabilidad e importancia para toda la comunidad.

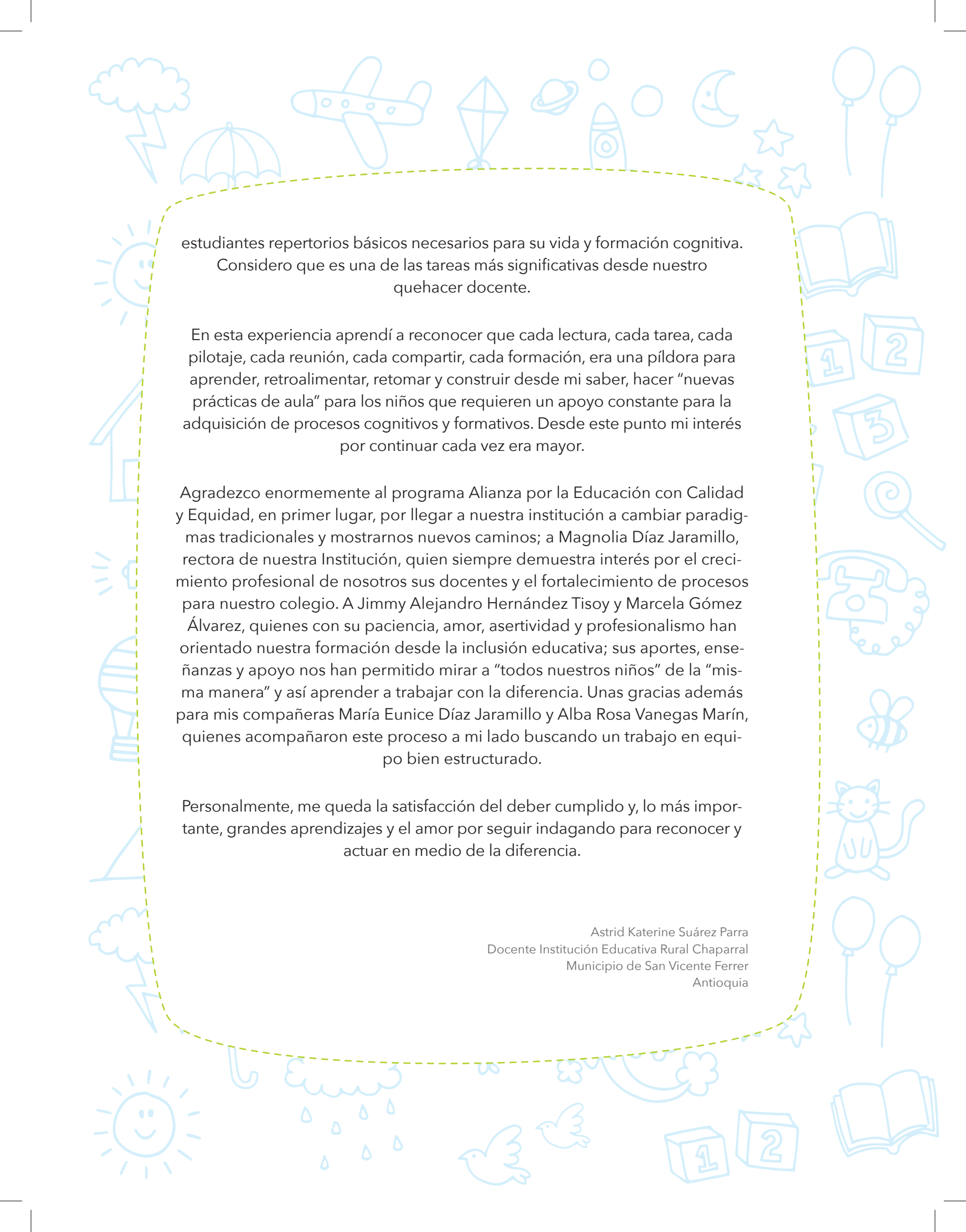
A través de los diferentes encuentros la motivación aumentó; tuvimos la oportunidad de crear contenidos lúdicos y contextualizados, esto hizo que los pilotajes fueran exitosos y que todos construyéramos, apoyándonos unos en otros; nos divertimos y aprendimos sobre estos temas de gran importancia.

Esto no hubiera sido posible sin el acompañamiento, los aportes valiosos, la motivación constante, la disposición y la enseñanza de nuestros analistas del proyecto, Marcela Gómez Álvarez y Jimmy Alejandro Hernández Tisoy. Gracias a ellos nuestra guía fue un éxito y hoy la podemos compartir con las demás personas.

María Eunice Díaz Jaramillo
Docente Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer
Antioquia

Como docente he participado de las estrategias de la Alianza por la Educación con Calidad y Equidad. He sido una fiel enamorada de esta metodología de trabajo pues sé que aporta, de forma significativa, a mi formación y al fortalecimiento de las prácticas educativas; es así como me inquieto por saber ¿cómo podría potencializar mis prácticas de aula desde la metodología Aprender Haciendo como lo hacen ellos? Llega entonces la noticia de los grupos de trabajo desde la puesta en marcha de la creación de contenidos, a partir de la Estrategia de Inclusión Educativa.

Mi motivación fue hacia dicha estrategia porque, como docente, he deseado inculcar, en la población con Necesidades Educativas Especiales, procesos de enseñanza y aprendizaje equitativos desde la "calidad", que les permita adquirir a los



estudiantes repertorios básicos necesarios para su vida y formación cognitiva. Considero que es una de las tareas más significativas desde nuestro quehacer docente.

En esta experiencia aprendí a reconocer que cada lectura, cada tarea, cada pilotaje, cada reunión, cada compartir, cada formación, era una píldora para aprender, retroalimentar, retomar y construir desde mi saber, hacer “nuevas prácticas de aula” para los niños que requieren un apoyo constante para la adquisición de procesos cognitivos y formativos. Desde este punto mi interés por continuar cada vez era mayor.

Agradezco enormemente al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, en primer lugar, por llegar a nuestra institución a cambiar paradigmas tradicionales y mostrarnos nuevos caminos; a Magnolia Díaz Jaramillo, rectora de nuestra Institución, quien siempre demuestra interés por el crecimiento profesional de nosotros sus docentes y el fortalecimiento de procesos para nuestro colegio. A Jimmy Alejandro Hernández Tisoy y Marcela Gómez Álvarez, quienes con su paciencia, amor, asertividad y profesionalismo han orientado nuestra formación desde la inclusión educativa; sus aportes, enseñanzas y apoyo nos han permitido mirar a “todos nuestros niños” de la “misma manera” y así aprender a trabajar con la diferencia. Unas gracias además para mis compañeras María Eunice Díaz Jaramillo y Alba Rosa Vanegas Marín, quienes acompañaron este proceso a mi lado buscando un trabajo en equipo bien estructurado.

Personalmente, me queda la satisfacción del deber cumplido y, lo más importante, grandes aprendizajes y el amor por seguir indagando para reconocer y actuar en medio de la diferencia.

Astrid Katerine Suárez Parra
Docente Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer
Antioquia



Juego y me divierto con los sonidos de las sílabas y las palabras

Autor

Nancy Marín Loaiza

- » Institución Educativa Rural El Jordán, Sede Nueva Risaralda
- » Municipio de San Carlos, Antioquia

Introducción

La educación incluyente es uno de los desafíos a los que se enfrentan los docentes de las nuevas generaciones, donde se deben impartir aprendizajes activos que permitan garantizar a niños, niñas y jóvenes, con diversas condiciones conceptuales o físicas, una formación integral en todos los ámbitos escolares, sociales y éticos, teniendo en cuenta lo planteado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en los lineamientos curriculares e indicadores de logros del área de lenguaje. De ahí la tarea que se tiene como pedagogo de analizar y revisar a diario el quehacer docente, ya que se requiere de personas con entrega total, responsabilidad y sensibilidad humana para llevarla a cabo.

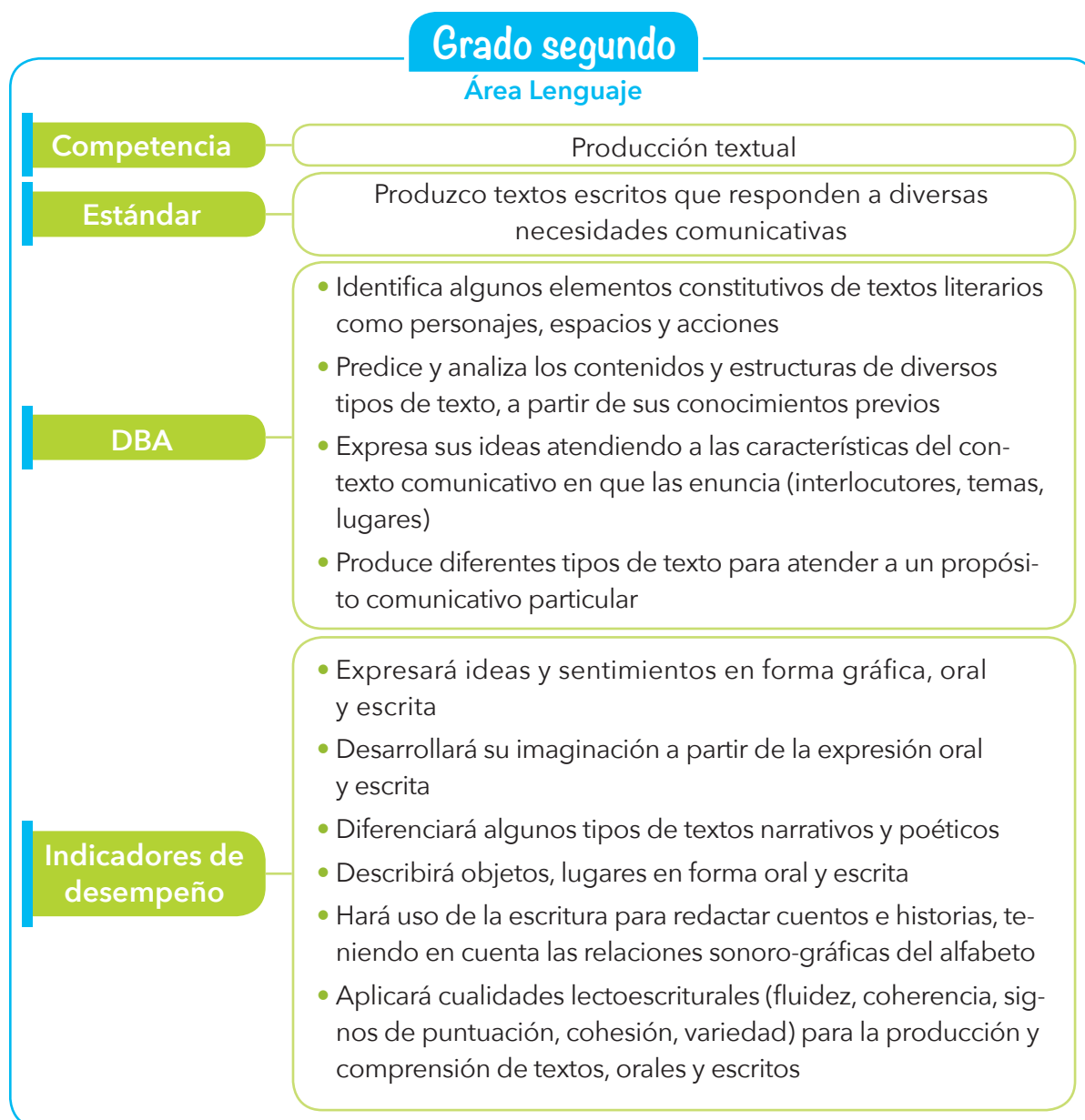
Es importante resaltar que los avances hacia una educación incluyente no suceden de repente; estos necesitan un proceso de cambio permanente en todo el sistema educativo, incorporando las exigencias del MEN y las Organizaciones No Gubernamentales (ONG), para que cada ente educativo aporte en el desarrollo de planes y estrategias que hagan parte de las tareas escolares, académicas, administrativas y financieras; además, para que atienda las necesidades particulares de cada comunidad educativa y así eliminar las barreras del aprendizaje que se presentan en los procesos de formación.

Por lo anterior, se busca implementar en niños y niñas del grado segundo de básica primaria una guía de aprendizaje, con el propósito de desarrollar actividades que fortalezcan en ellos sus habilidades en el proceso de lectoescritura, ya que es uno de los pilares dentro de la básica primaria para obtener logros más eficientes, con respecto a la producción y comprensión textual en grados superiores, teniendo

Es importante resaltar que los avances hacia una educación incluyente no suceden de repente; estos necesitan un proceso de cambio permanente en todo el sistema educativo, incorporando las exigencias del MEN y las Organizaciones No Gubernamentales (ONG)

en cuenta que, a diario, es posible detectar necesidades educativas transitorias en los estudiantes respecto a las habilidades comunicativas en comprensión, fluidez, producción, ortografía, coherencia, entre otros.

A continuación, se presenta un cuadro que orientará las tareas de la guía, para evidenciar su articulación con el plan de estudios; de esta manera, se delimitan el grado, área, competencia, estándar, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y los indicadores de desempeño para la propuesta de actividades.



Materiales

- ✓ Ficha con sopa de sílabas y palabras para completar
- ✓ Colores
- ✓ Lápiz, borrador, sacapuntas
- ✓ Colbón mirellado
- ✓ Dominó en madera
- ✓ Máscara de pollito, gavián y gallina
- ✓ Cuento e imágenes: "El gavián malvado"
- ✓ Ficha del concéntrese con las preguntas y las respuestas sobre el cuento
- ✓ Ficha de palabras para completar con sinónimos y antónimos
- ✓ Ficha con orientaciones para la construcción del cuento
- ✓ Ficha de control de puntos
- ✓ Reflexión: un equipo especial
- ✓ Ficha de la clasificación de palabras por número de sílabas
- ✓ Rompecabezas didáctico
- ✓ Balón plástico



Tarea 1 El juego de las sílabas

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Con esta actividad se pretende conocer el saber previo del estudiante frente al reconocimiento del abecedario y su diferenciación entre vocales y consonantes, las cuales al unirse conforman sílabas y con ellas a su vez se escriben palabras. Además, permite desarrollar procesos de atención y seguimiento de instrucciones en los estudiantes.

Descripción de las actividades

- ✓ En un primer momento los estudiantes hacen un círculo para jugar Jugo de limón. El docente dirige la dinámica diciendo: "Jugo de limón vamos a jugar, el que queda solo solo quedará. Conformemos equipos de 2, de 3 de 4". Finalmente, se armarán grupos de tres estudiantes para realizar la actividad. El docente mediará la conformación de los equipos para que de esta manera queden equilibrados en habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, y así generar un trabajo colaborativo.
- ✓ En segundo lugar, el docente hace una introducción del tema a trabajar: el abecedario y su diferenciación entre consonantes y vocales, y la manera en que al unirse conforman sílabas, con el fin de indagar los saberes previos de los estudiantes respecto al tema a trabajar.

- ✓ Posteriormente, se hace entrega de una ficha de trabajo por equipo que contiene dos tareas; la primera de ellas es una sopa de sílabas en tamaño macrotipo. En cada cuadro se encontrará la grafía en altorrelieve y el símbolo en sistema Braille, el cual será realizado con colbón mirellado, teniendo en cuenta que en este grado los estudiantes aún están apropiándose de este sistema y es posible que se les dificulte la lectura de los símbolos realizados en la pizarra; dichas sílabas estarán ubicadas de manera horizontal, de izquierda a derecha, y vertical, de arriba abajo. De esta manera, los estudiantes deberán colorear las sílabas sugeridas de acuerdo con el color indicado. Para facilitar la lectura, en las orientaciones se escribirá la palabra con el color correspondiente; por ejemplo, la palabra verde estará escrita con este color.
- ✓ Luego de explicar la actividad, se sugiere que cada grupo coloree con color rojo todas las sílabas **tad**, con color azul las sílabas **le**, con color amarillo las sílabas **li**, con color verde las sílabas **pe**, con color naranja las sílabas **cia** que se encuentren en la sopa de sílabas. Para ello se contará con un tiempo aproximado de 20 minutos (véase Guía del estudiante, Tarea 1).
- ✓ La segunda parte de la tarea incluye unas palabras incompletas, las cuales estarán escritas en tamaño macrotipo y en altorrelieve, que deberán ser completadas con las sílabas encontradas en la sopa según corresponda, por ejemplo: **a mis __** deberá ser completada con la sílaba **tad**. Así pues, se pide a los equipos completar: amistad, tolerancia, respeto, solidaridad, lealtad, convivencia, responsabilidad, paciencia, puntualidad y esperanza. Una vez se hayan completado las palabras deberán colorear las sílabas con los mismos colores utilizados en la sopa de sílabas, tarea que se sugiere realizar en aproximadamente 15 minutos (véase Guía del estudiante, Tarea 2).

Notas

Cada equipo elige un monitor para orientar la actividad. Este monitor se encargará de describir el material, explicar la actividad a desarrollar y preguntar al docente según las inquietudes que se presenten; sin embargo, los tres integrantes serán parte activa de la tarea.

Cuando los equipos hayan finalizado la actividad el docente interviene invitando a los estudiantes a realizar una coevaluación de lo trabajado, para evidenciar los nuevos aprendizajes adquiridos en relación con sus saberes previos.

Tarea



Jugando me divierto y aprendo

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Con este juego didáctico se busca que los estudiantes profundicen sus conocimientos en el tema de los sinónimos y los antónimos, y de esta manera puedan ampliar su vocabulario

para la producción de textos, con el fin de adquirir elementos para que sus redacciones presenten fluidez, coherencia, variedad de vocabulario, etc. A su vez, se fortalecen las habilidades de respeto por el turno, la escucha y la atención.

Descripción de las actividades

- ✓ En un primer momento, el docente reparte entre los estudiantes papelitos con diferentes palabras; cada una estará repetida cuatro veces. Ellos deberán buscar a los compañeros que tengan la misma palabra, con el fin de conformar equipos de cuatro estudiantes.
- ✓ Luego se hace entrega del material didáctico (dominó en madera con 36 piezas) (véase Anexo 1). El dominó tendrá una medida de 15 centímetros de ancho por 8 centímetros de largo. Las piezas tendrán palabras sinónimas y antónimas, con su respectiva imagen; estos conceptos serán contextualizados previamente por el docente. Cada equipo tendrá su juego de dominó y repartirá las 36 fichas entre los 4 participantes, de tal manera que queden con igual número de ellas.

Las palabras que se tendrán en cuenta para el juego didáctico del dominó son:

PALABRA	SINÓNIMO	ANTÓNIMO
Feo	Horrible	Bonito
Gordo	Robusto	Flaco
Grande	Gigante	Pequeño
Ancho	Amplio	Angosto

Desarrollo del juego

- ✓ Inicia el juego quien tenga en una de las piezas del dominó dos palabras e imágenes iguales, y continuará el compañero que esté a la izquierda, así sucesivamente, siempre y cuando tenga una pieza con la palabra e imagen correspondiente a la puesta previamente; por ejemplo, si iniciaron con la pieza que tiene la pareja de imagen-palabra alusiva a feo, el segundo participante debe poner una en la que aparezca esta misma palabra e imagen.
- ✓ A medida que avanza el juego se observarán palabras sinónimas y antónimas, y el docente deberá brindar orientación pedagógica sobre el significado, características de cada palabra en relación con su imagen y los sinónimos y antónimos que vayan apareciendo en el juego.
- ✓ El participante que quede sin piezas o con el menor número de ellas es el ganador.
- ✓ En cada equipo se elegirá un monitor para que explique de manera clara cada paso del juego, mientras el docente observa la dinámica entre los participantes para aportar ideas, confrontando los aprendizajes y la manera de jugar de los estudiantes, además de conservar el orden del juego.

Al finalizar el juego el docente le entrega a cada equipo una ficha de trabajo con un listado de palabras, e invitará a los estudiantes a escribir al lado de cada una su respectivo sinónimo y antónimo (véase Guía del estudiante, Tarea 3). Se cierra la actividad socializando y confrontando la realización de esta ficha.

Tarea 3

Concéntrese con el gavilán

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Esta actividad permitirá que los estudiantes fortalezcan el trabajo en equipo, y ayudará a promover el análisis y la comprensión de lectura de diversos tipos de texto de acuerdo con su estructura y componentes. De igual forma, se refuerzan las habilidades de creatividad, expresión corporal y verbal.

Descripción de las actividades

Se inicia la actividad con un juego llamado El gavilán, en el cual el docente lleva a los estudiantes a un espacio libre y luego elige a un estudiante que haga las veces de gavilán y otro que haga las veces de gallina, los demás serán pollitos. A cada participante se le entrega una máscara de acuerdo con su personaje (véase Anexo 2).

Antes de iniciar el juego se le entrega a cada estudiante su máscara blanca, con el fin de que cada uno la coloree y decore según el modelo de máscara presentado por el docente (véase Guía del estudiante, Tarea 4).

Desarrollo del juego

- ✓ Para iniciar el juego el docente dice: "Que salga la gallina con sus pollitos a pasear". La gallina sale con sus pollitos y los trata de proteger del gavilán, para que no se los coma; si este alcanza a tocar un pollito se convierte en gavilán y se va formando un equipo, el otro lo conforman la gallina y los pollitos que no sean cogidos por el gavilán, lo que permitirá seguir con la actividad. El docente debe mediar para que los equipos queden con el mismo número de integrantes equilibrados en habilidades cognitivas, comunicativas y sociales.
- ✓ Acto seguido, el docente lee el cuento "El gavilán malvado"¹ brindando apoyo visual con imágenes alusivas a este (véase Anexo 3). Con anterioridad, el docente contextualiza a los estudiantes sobre los autores del cuento, así como su estructura. Durante la

1. Cuento tomado del programa Secretos para Contar de la Fundación Fraternidad, construido con los estudiantes de los grados de segundo a quinto de básica primaria en la Institución Educativa Rural El Jordán, Sede Nueva Risaralda, vereda Patio Bonito, municipio de San Carlos, Antioquia. Adaptación del cuento de la docente autora de la guía.

lectura se emplearán estrategias lectoras de predicción, comprensión (literal e inferencial), recuento parcial y final del texto.

- ✓ Al finalizar la lectura del cuento se invita a los estudiantes a participar por equipos en un juego de concétre, con 10 preguntas y 10 respuestas sobre la lectura (véase Anexo 4). Este juego consiste en elegir de cada equipo, por turnos, un monitor que los represente para alcanzar una estrella que contiene una pregunta, y luego buscar la estrella que tenga su respuesta. El equipo puede sugerir qué otra estrella elegir de acuerdo con lo que le haya salido en la primera estrella. Si el equipo acierta debe argumentar por qué esa es la respuesta correcta, así obtendrá punto favorable y cederá el turno al otro equipo.

Para llevar el control de puntos el docente entrega a cada equipo una ficha con una tabla en la que registrará su puntaje, a medida que avance el juego (véase Guía del estudiante, Tarea 5).

Para dar cierre a la actividad, el docente recoge las fichas de control de puntos y desarrolla una coevaluación de la actividad en términos de seguimiento de instrucciones, escucha, comprensión lectora y respeto por el turno.

Tarea 4 Jugando aprendo y retroalimento mis saberes

Intencionalidad pedagógica de la actividad

Con esta actividad los estudiantes podrán fortalecer los conocimientos adquiridos previamente por medio del juego, promoviendo la producción y comprensión de textos con diferentes intenciones comunicativas, donde además se potenciarán los procesos de memoria y se evidenciará la transferencia de aprendizajes.

Descripción de las actividades

En un primer momento se ubican los estudiantes en círculo y el docente lee la reflexión Un equipo especial² (véase Anexo 5), con el fin de sensibilizarlos frente al trabajo en equipo y la importancia del respeto y la aceptación por el otro. Luego se entrega a los estudiantes un rótulo con alguna de las palabras abordadas durante la guía, con el fin de que busquen al compañero que tiene la misma palabra y así conformar parejas para realizar la tarea.

Desarrollo de la actividad

A cada pareja se le entrega un rompecabezas didáctico de letras y sílabas para formar palabras, denominado Encajalee³ (véase Anexo 6); de esta manera, el docente orienta la retroa-

2. Texto que la docente autora de la guía utiliza en su práctica pedagógica, de autor desconocido.

3. Material proporcionado a la institución por la Cooperativa Financiera Cotrafa, a través de sus programas sociales.

limentación de los temas vistos previamente. Cada pareja deberá formar como mínimo 10 palabras con el rompecabezas silábico.

Cuando hayan terminado el docente entrega a cada pareja una ficha de trabajo para clasificar estas palabras, de acuerdo con el número de sílabas que la conforman (véase Guía del estudiante, Tarea 6).

Posteriormente, con las palabras encontradas en el rompecabezas deberán construir, de forma escrita, un cuento (véase Guía del estudiante, Tarea 7), teniendo en cuenta su estructura. Luego deberán socializarlo oralmente al resto del grupo, mientras que el docente realiza preguntas y sugerencias para confrontar la ficha de trabajo y complementar la historia construida.

Al finalizar, los estudiantes entregan al docente la ficha de trabajo y el cuento escrito, luego de realizarle a ambos trabajos los ajustes sugeridos por el docente y el resto del grupo durante el espacio de socialización.

Después se lleva a cabo el juego Tingo tango, donde el docente invita a los estudiantes a salir del aula de clase para conformar una fila por orden de estatura, del más bajo al más alto, rotando un balón plástico mientras que el docente canta tingo tango.

La persona que tenga la pelota, cuando se diga la palabra tango, deberá realizar un recuento de la historia construida por un equipo que no haya sido el suyo, recordando todos o algunos de sus elementos (título, personajes, acontecimientos, idea central, etc.). Se le dará la oportunidad a otro compañero de complementar la historia cuando el primero en participar no la recuerde completamente.

Para dar cierre final, el docente aprovecha el juego Tingo tango para hacer una retroalimentación de los temas abordados durante todo el desarrollo de la guía de aprendizaje. Para ello, el docente invita a los estudiantes a continuar dispuestos en círculo y retomar el juego.

Desarrollo del juego

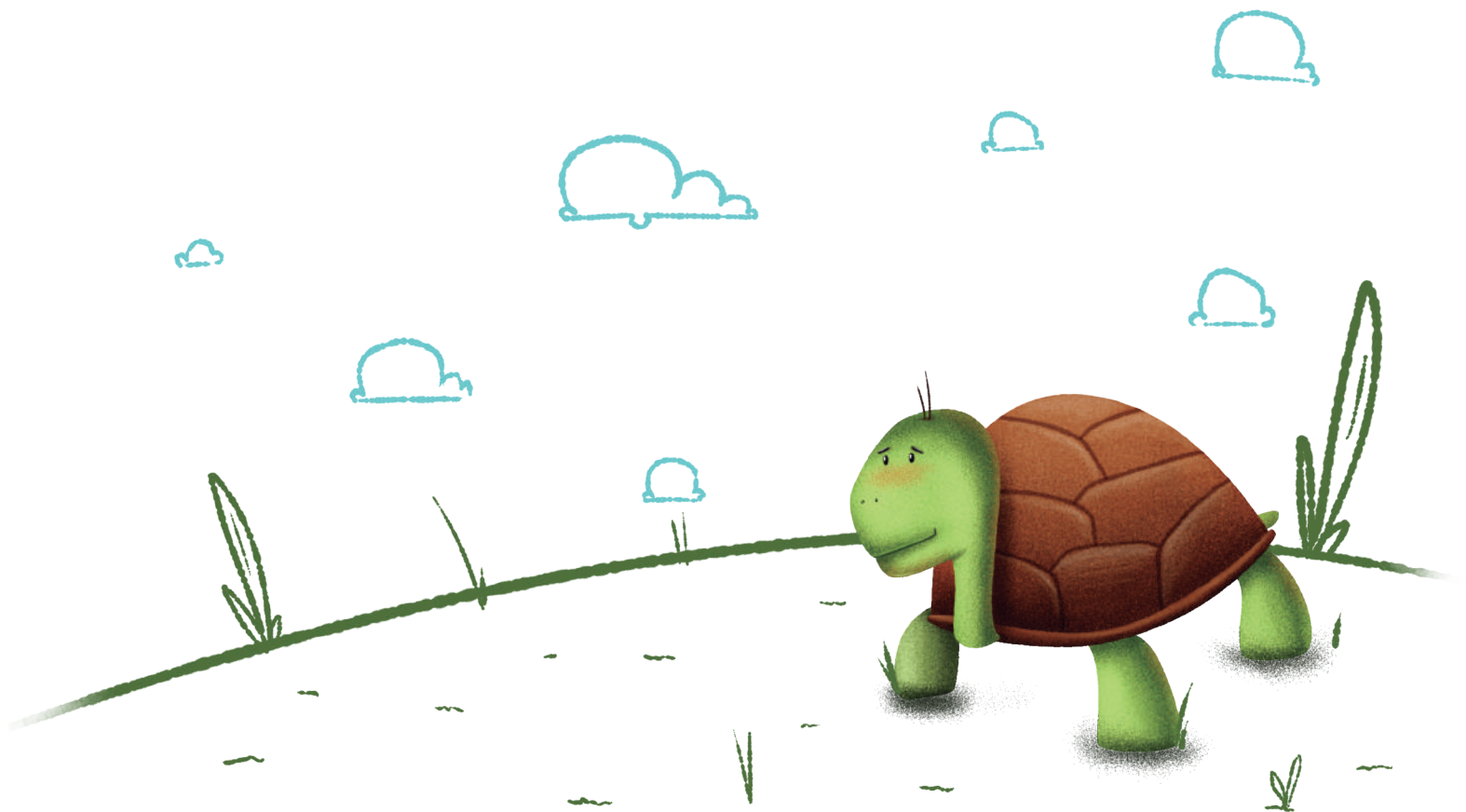
El docente, mirando hacia un espacio diferente al que está el grupo de estudiantes, empieza a decir "tingo, tingo, tingo..." mientras que el balón rota de estudiante en estudiante; cuando el docente diga "tango" el estudiante que tenga el balón en sus manos deberá responder a una pregunta que el docente le formule.

Algunas de las preguntas que orientarán el juego de cierre y retroalimentación se mencionan a continuación:

- ✓ Diga dos palabras bisílabas
- ✓ Divida la palabra pelotita en sílabas y diga a qué clasificación corresponde, según su división por sílabas
- ✓ Diga un antónimo de la palabra reír

- ✓ Dele un sinónimo a la palabra gordo
- ✓ ¿Cuántas sílabas conforman la palabra tristeza?

Si el estudiante responde de manera adecuada se le dará un estímulo positivo (muy bien, felicitaciones, aplausos, dulce, etc.). El balón continúa rotando hasta que el docente vuelva a decir "tango" y formule otra pregunta, hasta dar la oportunidad de que participen todos los estudiantes del grupo.



Referencias

- Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). Lenguaje (2016). Recuperado de http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf
- Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje (2006). Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Fundación Fraternidad (2016). El gavián malvado. En: *Había una vez siete... 27 versiones antioqueñas de cuentos clásicos* (págs. 91-96). Medellín: Fundación Fraternidad
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., y Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo. Recuperado de http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Rompecabezas Encajalee (s. f.). Recuperado de <http://www.ttp-aprenderjugando.com/>
- Un equipo especial (s. f.). Recuperado de <http://www.iglesiacristianashalom.com/public/reflexion/74/un-equipo-especial>



Anexo 1

 <p>Ampio</p>	 <p>Angosto</p>	 <p>Robusto</p>
 <p>Robusto</p>	 <p>Feo</p>	 <p>Bonito</p>
<p>Horrible</p>	 <p>Ancho</p>	 <p>Horrible</p>
 <p>Horrible</p>	<p>Ancho</p>	 <p>Ancho</p>
 <p>Horrible</p>	 <p>Ampio</p>	 <p>Robusto</p>
 <p>Gordo</p>	 <p>Grande</p>	<p>Robusto</p>


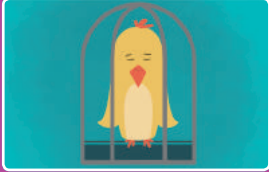
















 <p>Ancho</p>	 <p>Grande</p>	 <p>Pequeño</p>
 <p>Grande</p>	 <p>Feo</p>	 <p>Gordo</p>
 <p>Bonito</p>	 <p>Horrible</p>	 <p>Robusto</p>
 <p>Angosto</p>	 <p>Flaco</p>	 <p>Feo</p>
 <p>Grande</p>	 <p>Horrible</p>	 <p>Gordo</p>
 <p>Flaco</p>	 <p>Pequeño</p>	 <p>Bonito</p>



 <p>Gordo</p>	 <p>Gordo</p>	 <p>Gigante</p>
 <p>Grande</p>	 <p>Gordo</p>	 <p>Horrible</p>
 <p>Pequeño</p>	 <p>Pequeño</p>	 <p>Flaco</p>
 <p>Amplio</p>	 <p>Ancho</p>	 <p>Amplio</p>
 <p>Angosto</p>	 <p>Flaco</p>	 <p>Robusto</p>
 <p>Pequeño</p>	 <p>Pequeño</p>	 <p>Angosto</p>



 <p>Grande</p>	 <p>Angosto</p>	 <p>Gigante</p>
 <p>Robusto</p>	 <p>Angosto</p>	 <p>Bonito</p>
 <p>Feo</p>	 <p>Ancho</p>	 <p>Amplio</p>
	 <p>Bonito</p>	 <p>Feo</p>
 <p>Flaco</p>	 <p>Feo</p>	 <p>Gigante</p>
 <p>Gigante</p>	 <p>Gordo</p>	 <p>Gigante</p>



Anexo **2**

POLLITO	
GAVILÁN	
GALLINA	



Anexo 3





El gavián malvado

Había una vez un gavián malvado que quería engañar a una gallina saraviada que tenía siete pollitos gorditos.

La gallina y sus pollitos vivían sueltos en una casa, al lado del bosque quemado en el que habían sembrado maíz.

Un día la mamá gallina tuvo que salir a buscar maíz y agua a la quebrada, y antes de salir le dijo a los pollitos:

–Tengan mucho cuidado con el señor gavián porque se los puede comer. Enciérrense en la casita y no le abran la puerta a nadie hasta que yo llegue.

–¿Y cómo sabremos que eres tú? –preguntaron los pollitos.

Porque yo cacareo esa linda canción que dice: “Yo soy la gallina saraviada y traigo el maíz para mi manada, yo soy la gallina saraviada y traigo agua fresca de la quebrada”.

Además, en la cabeza tendré una cresta.

La mamá gallina salió y los pollitos se encerraron en la casa. El gavián estaba dando vueltas en el cielo cuando vio salir a la gallina. Bajó dando vueltas hasta la casa y fue y tocó la puerta. Los pollitos preguntaron:

–¿Quién es?

–Soy su mamá y traigo agua fresca y maíz.

–Cántanos la canción primero y así sabremos que eres nuestra mamá.

–“Los pollitos dicen pío, pío, pío cuando tienen hambre cuando tienen frío”.

–Esa no es la canción que canta nuestra mamá.

El gavián se puso furioso porque los pollitos no le abrieron la puerta, y salió volando rumbo a la quebrada buscando a la mamá gallina. Ella estaba muy contenta recogiendo el maíz y cantando:

“Yo soy la gallina saraviada y traigo el maíz para mi manada, yo soy la gallina saraviada y traigo agua fresca de la quebrada”.

El gavián escuchó la canción y se la aprendió, luego se fue para la casa de los pollitos y tocó la puerta, mientras cantaba:

–“Yo soy la gallina saraviada y traigo el maíz para mi manada, yo soy la gallina saraviada y traigo agua fresca de la quebrada”.

Los pollitos ya le iban a abrir cuando uno de ellos se asomó por la rendija y vio que no tenía cresta roja en la cabeza, y dijo:

–No abran, no abran, que no es nuestra mamá; aunque es saraviada no tiene la cresta roja en la cabeza.

El gavián malvado lo escuchó a través de la puerta y se fue mucho más furioso. Volando llegó a San Carlos, paró en la droguería y tomó un guante rojo.



Abrió la bolsa con el pico y con cuidado se puso el guante en la cabeza.

De nuevo volvió a la casa de los pollitos y tocó cantando:

–“Yo soy la gallina saraviada y traigo el maíz para mi manada, yo soy la gallina saraviada y traigo agua fresca de la quebrada”.

Los pollitos abrieron la puerta, el gavilán entró y los pollitos corrieron a esconderse. El primero se metió en la caja de la panela, el segundo en la caja de las sorpresas, el tercero en la caja del maquillaje, el cuarto en el zarzo, el quinto en la licuadora, el sexto debajo del nido de la mamá que estaba en la cocina y el más chiquito en la caneca de la basura. El gavilán buscó y buscó y a ninguno encontró, entonces le tocó salir hambreado a buscar su alimento en otro lado.

Al llegar la mamá gallina encontró la puerta abierta y se asustó demasiado

por lo que se puso a llorar pensando lo peor, pero no se imaginó que sus lindos hijitos fueran tan astutos de esconderse para que el gavilán no se los comiera. Ellos estaban tan aterrorizados que pensaban que todavía estaba el gavilán en la casa y no salían, pero su mamá comenzó a cantar dulcemente:

–“Yo soy la gallina saraviada y traigo el maíz para mi manada, yo soy la gallina saraviada y traigo agua fresca de la quebrada”.

Al escucharla los pollitos fueron saliendo uno a uno a abrazar a su mamá y le contaron lo sucedido. La mamá gallina les sugirió olvidar lo ocurrido y hacer un festín con la comida que había llevado para cada pollito. Desde entonces, el gavilán no volvió a verse en los alrededores de la casa nunca más.

Y colorín colorado este cuento se ha terminado.

Fuente: Fundación Fraternidad (2016).
Cuento adaptado por Nancy Marín Loaiza. Dibujos:
estudiantes grados segundo a quinto de básica
primaria. Institución Educativa Rural El Jordán,
Sede Nueva Risaralda, vereda Patio Bonito, muni-
cipio de San Carlos, Antioquia.

Anexo 4

Estrellas con preguntas relacionadas con el cuento.





¿Qué hizo
el gavián
para engañar
a los pollitos?

¿Por qué se
salvaron los
pollitos del
gavián?

¿En dónde
se escondió
el pollito más
pequeño?

¿Qué
pensó la mamá
gallina cuando
encontró la
puerta
abierta?

¿Qué hizo el
gavián al no
encontrar a
los pollitos?

Estrellas con las respuestas a las preguntas anteriores.





Se escondió
en el basurero

Pensó que
el gavián se
había comido
a sus pollitos

Se fue a
buscar su
alimento a
otro lado

Es un cuento

El gavián
la gallina,
los pollitos

Anexo **5**

Reflexión: un equipo especial

Hace algunos años, en los paraolímpicos de Seattle, nueve concursantes, todos con alguna discapacidad física o mental, se reunieron en la línea de salida para correr los cien metros planos. ¡Qué esfuerzo! Pero ahí estaban frente a la línea de competencia.

Al sonido del disparo todos salieron, no exactamente como bólidos, pero con gran entusiasmo por participar en la carrera, llegar a la meta y ganar.

¿No nos pasa acaso en la medida que enfrentamos un negocio, un conflicto, un problema que nos paramos frente a la línea?

Todos corrieron menos uno, que tropezó en el asfalto, dio dos maromas y empezó a llorar. Los otros ocho oyeron al niño llorar, disminuyeron la velocidad y voltearon hacia atrás. Todos dieron la vuelta y regresaron...

¡Todos!

Eso no nos pasa... Corremos sin importar si caen a diestra y siniestra.

Una niña con síndrome de Down se agachó, le dio un beso en la herida y le dijo: "Eso te lo va a curar". Entonces, los nueve se agarraron de las manos y juntos caminaron hasta la meta.

Todos en el estadio se pusieron de pie,

las porras y aplausos duraron varios minutos, la gente que estuvo presente aún cuenta la historia.

¿Por qué? ¿Acaso hemos olvidado que fuimos creados para tener significado y para ayudarnos unos a otros?

Y algo aún más increíble es que dentro de nosotros sabemos una cosa: que lo importante va más allá de ganar nosotros mismos.

Lo importante es ayudar a ganar a otros, aun cuando esto signifique disminuir la velocidad o cambiar el rumbo.

¿Qué esperas para darle una mano a tu pariente que ha sido tomado como menos?

¿Qué esperas para hacer una llamada a casa y decirles a los tuyos que cuentan contigo?

Qué bueno que a tu compañero de trabajo le ofrezcas de tu tiempo para ayudarlo en una tarea que lo mantiene estresado.

Qué bueno que sin ir muy lejos mires en tu casa, en tu esposa y en tus hijos la oportunidad para darles un beso y decirles: esto te puede curar, y luego, como los niños de Seattle, agarrarse de las manos y buscar la meta.

Solo no lo lograrás.



Anexo

6

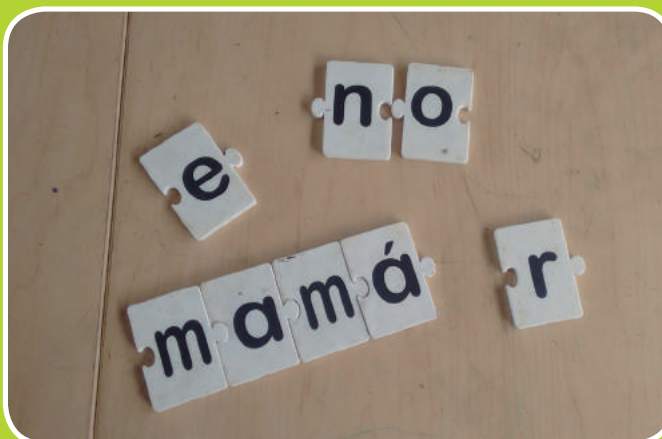
1



2



3



Nota: este rompecabezas es un material de referencia para el docente, que deberá construir de acuerdo con sus posibilidades o los recursos con los que cuente en su institución.



Guía del estudiante

¡Hola amiguitos! Los invitamos a jugar en un mundo mágico, donde disfrutarán aprendiendo con letras, sílabas, palabras y textos.

¡Bienvenidos!

Tarea

1

Colorea las sílabas en la siguiente sopa, según lo indicado a continuación:

t	a	d	e	f	i	s	a
l	e	v	o	g	t	i	u
l	i	p	e	p	a	r	e
e	o	p	a	r	c	i	a
s	r	a	l	r	i	u	e
o	e	c	i	a	a	a	y
m	t	i	p	e	f	b	l
i	o	m	a	g	i	o	i

- ✓ Con color **rojo** las sílabas **tad**.
- ✓ Con color **azul** las sílabas **le**.
- ✓ Con color **amarillo** las sílabas **li**.
- ✓ Con color **naranja** las sílabas **cia**.
- ✓ Con color **verde** las sílabas **pe**.

Tarea 2

Completa las siguientes palabras con las sílabas encontradas en la sopa anterior, según correspondan. Luego colorea las sílabas con los colores utilizados en la sopa de sílabas.

Amis	So daridad
To rancia	Res to
Puntua dad	Responsabi dad
Conviven	Es ranza
..... altad	Pacien

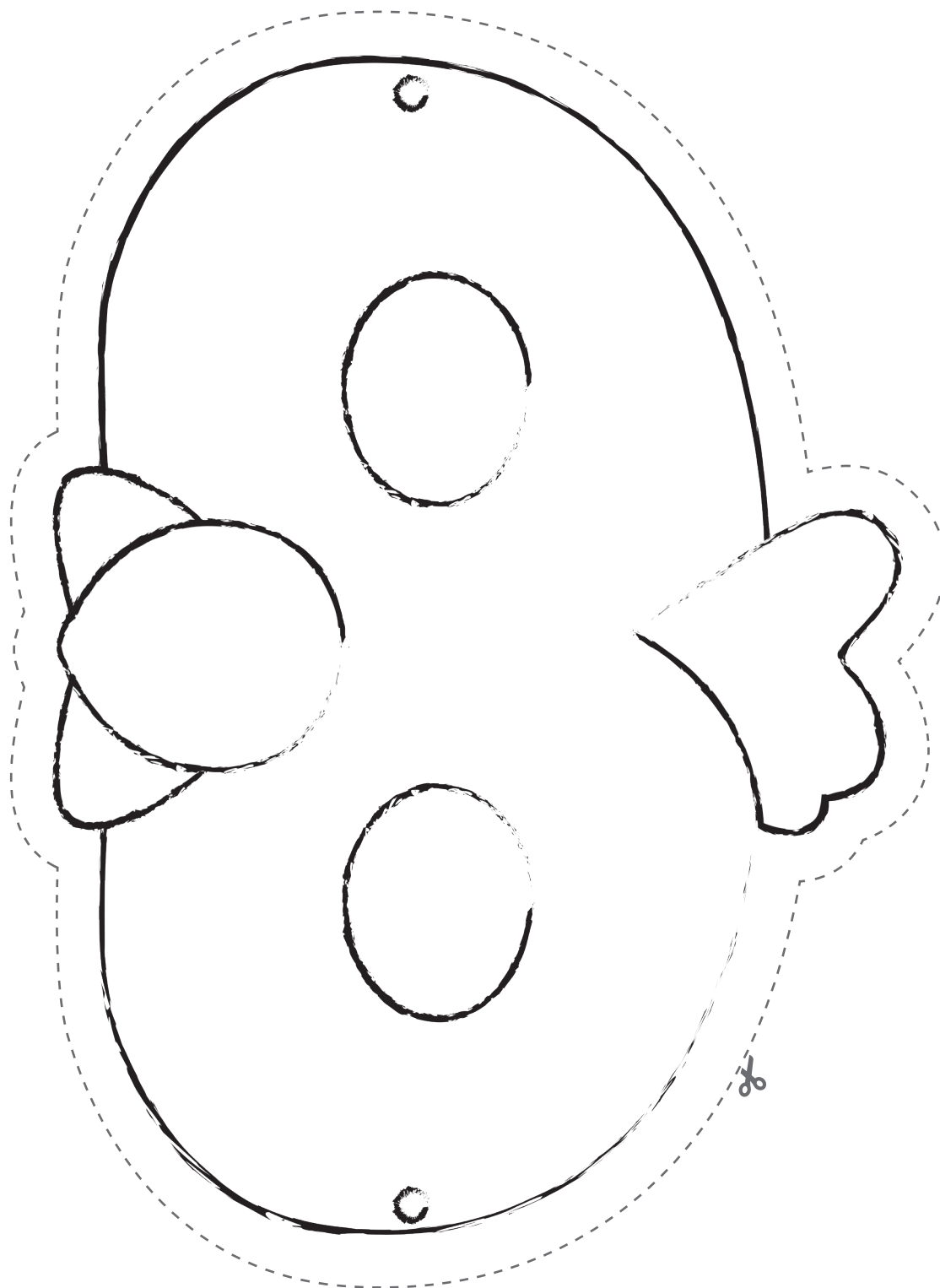
Tarea 3

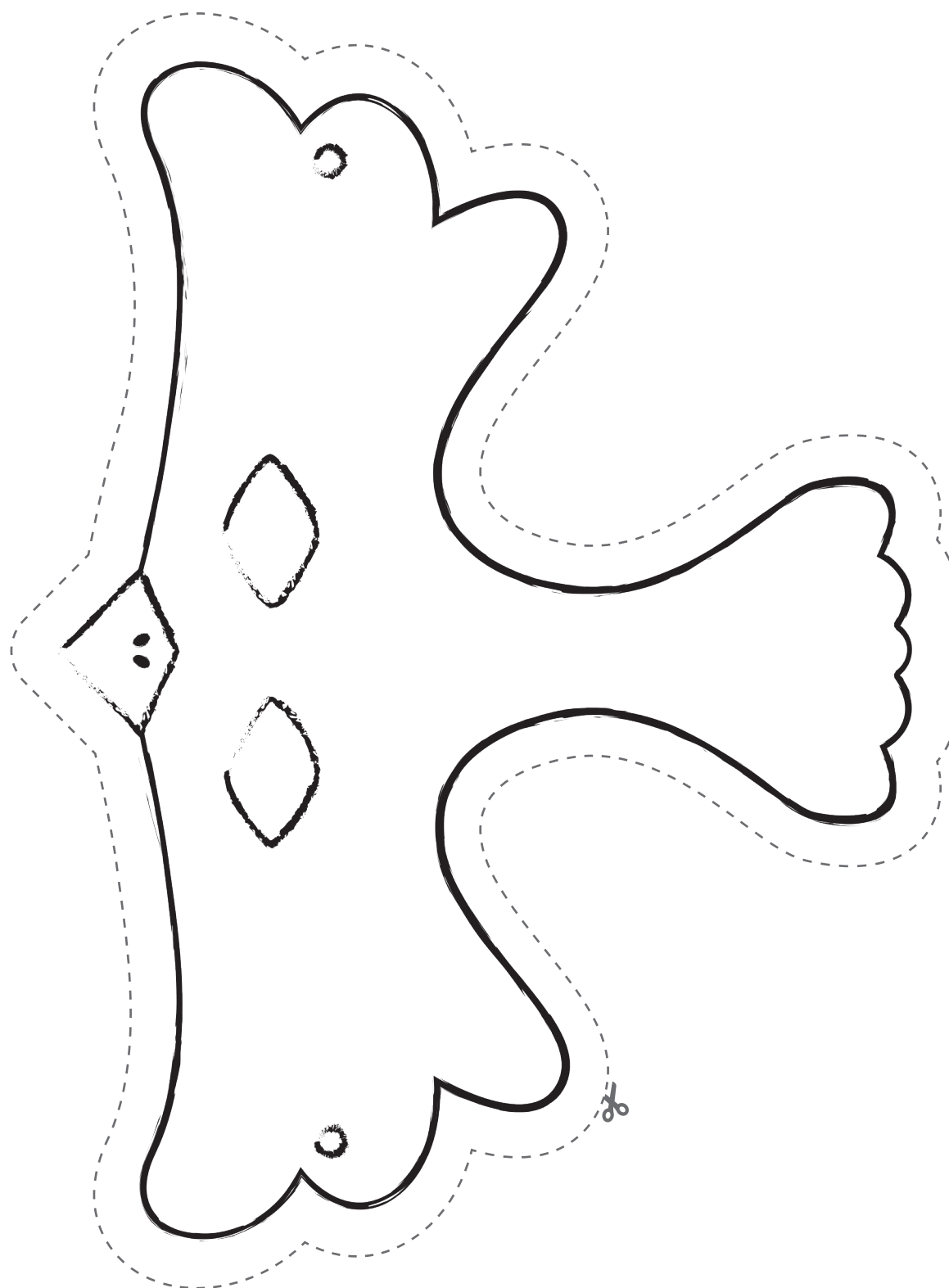
Luego de repasar los sinónimos y antónimos con el juego del dominó, escribir el sinónimo y antónimo según corresponda.

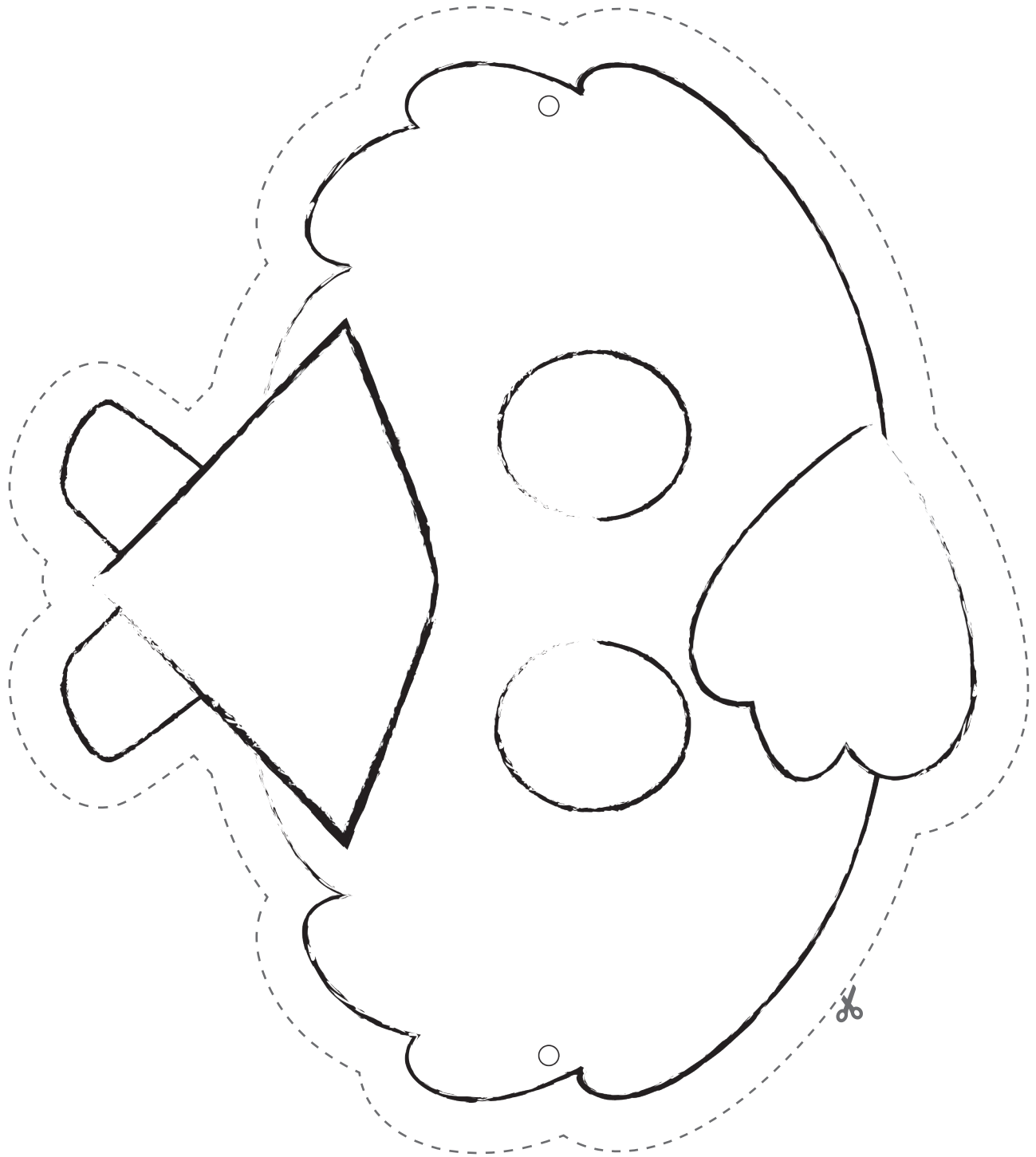
Palabra	Sinónimo	Antónimo
Feo		
Gordo		
Grande		
Ancho		
Alegre		
Bonito		
Largo		
Rápido		
Subir		
Frío		

Tarea 4

Colorea la máscara que te correspondió según el modelo presentado por tu docente. Puedes ser creativo agregando otros detalles en su decoración. Luego te la pones para iniciar el juego El gavián con tus compañeros.







Tarea 5

Registrar, en el siguiente cuadro, los puntos que el equipo vaya obteniendo en la actividad. Deben estar atentos si quieren acumular muchos puntos para poder ganar.

Equipo N.º	
Aciertos:	Desaciertos:
Total aciertos:	Total desaciertos:

Tarea 6

Escribe las palabras encontradas en el rompecabezas y divídelas en sílabas, en la casilla que corresponda de acuerdo con la clasificación de la palabra.

Palabra	Monosílaba	Bisílaba	Trisílaba	Polisílaba

Tarea **7**

Con las palabras formadas en el rompecabezas construir un cuento, recordando su estructura:

Palabras formadas:

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Autores del cuento: _____

Título del cuento: _____

Personajes del cuento:

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Lugares donde se desarrolla el cuento:

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Inicio

Nudo

Desenlace



Agradecimientos

Me motivé a ser parte de los talleres de creación de contenidos, con la estrategia de Inclusión Educativa, por la idea de adquirir nuevas herramientas pedagógicas que me permitan hacer más eficaz mi labor docente para brindarles a los niños, niñas y jóvenes una educación con calidad y equidad, dependiendo de sus características individuales. Adicionalmente, me han permitido aprender a identificar las necesidades educativas en los estudiantes con los cuales interactúo día a día, y así flexibilizar el currículo de acuerdo con sus particularidades.

En otro sentido, lo que me ayudó a continuar participando en estos espacios fue el apoyo brindado por el señor Jorge Enrique Saldarriaga Castrillón, rector de la Institución Educativa Rural El Jordán, quien otorgó los permisos pertinentes y oportunos para los encuentros con el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad. Es una persona que motiva a sus docentes a superarse, a aprender y capacitarse día a día.

Es importante crear contenidos lúdicos y contextualizados porque la educación del siglo XXI debe generar cambios en este campo, y los maestros debemos estar dispuestos a contribuir en esta transformación, implementando nuevas propuestas pedagógicas activas que transversalicen los currículos.

A la profesional pedagógica Suleny Heliana Gómez Gómez, del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, desde la estrategia de Inclusión Educativa, quien es constante y responsable con los talleres; ella posee dominio de los temas y ha dado de su parte para que los encuentros sean productivos con su saber, brindando pautas importantes para mejorar nuestra labor y quehacer docente. A la Fundación Fraternidad Medellín que permitió que este proyecto llegara a nuestra comunidad educativa de la Institución Educativa Rural Nueva Risaralda, brindándole los materiales necesarios a sus asesores para tan linda labor. Gracias por pensar en nuestros niños, niñas y jóvenes para mejorar sus niveles académicos. Finalmente, pero no menos importante, gracias a los estudiantes de la Institución Nueva Risaralda, porque son nuestra razón de ser y sin ellos estos talleres no tendrían fundamento.

Nancy Marín Loaiza
Docente Institución Educativa Rural El Jordán, Sede Nueva Risaralda
Municipio de San Carlos, Antioquia

Es importante conocer que...

Los Dispositivos Básicos de Aprendizaje posibilitan la adquisición de aprendizajes significativos, por ello es necesario reforzar y fortalecerlos desde cada una de las actividades propuestas.

- ✓ Para acompañar a los estudiantes que presentan dificultades para focalizar la atención y trabajar en equipo (niños con difícil manejo en el aula) se propone asignar un rol de liderazgo (capitán, monitor, líder, etc.), que haga el registro y seguimiento de los puntos de su equipo dentro de una actividad que proponga esta técnica; de esta manera, deberá estar pendiente del momento en que a su equipo le corresponda el turno de participar, aumentando los niveles de escucha y atención.
- ✓ Para favorecer los niveles de atención en los estudiantes que presentan dificultades en este dispositivo, mientras el docente brinda información de manera verbal, pueden darse apoyos visuales, con imágenes alusivas a lo que se dice; asimismo, se contribuye, de manera positiva, al proceso de aprendizaje de los estudiantes cuyo estilo de aprendizaje es el visual.
- ✓ Para facilitar la comprensión de instrucciones de aquellos estudiantes con dificultades de atención, y que requieren apoyo visual para trabajar, se propone escribir o llevar un cartel gráfico con las instrucciones cortas y sencillas del paso a paso, para que puedan remitirse cada vez que lo necesiten dentro de la actividad y así favorecer el cumplimiento del objetivo propuesto.
- ✓ Muchas veces se presenta una baja permanencia en la tarea por parte de los estudiantes, debido a su poca noción y ubicación temporal; por ello, es recomendable al principio del día o de cada clase, cuando es por profesorado, escribir en el tablero la agenda del día de forma detallada (materia, tema, actividad, tiempo de duración de cada actividad, etc.). Para los primeros grados de escolaridad se recomienda acompañar el texto con imágenes o dibujos alusivos a la actividad.
- ✓ Así mismo, se sugiere mantener en el aula de clase un reloj, pues esto contribuye a que los estudiantes tengan una mejor noción del tiempo para cada actividad.

- ✓ Las pausas activas son de gran utilidad, tanto para estudiantes como para docentes; una canción, un estiramiento, tomar agua, un chiste puede relajarlos y garantizar otros minutos de permanencia en la tarea.
- ✓ A veces los estudiantes presentan necesidades de apoyo en la ubicación temporal, por lo que se sugiere disponer de un reloj en el aula de clase para explicar en qué momento deben finalizar una actividad propuesta. De no ser posible, el docente puede avisar de manera verbal cada 15 o 20 minutos el tiempo empleado y el que aún falta. Una variación puede ser el uso de paletas de colores:

Verde

Para indicar que cuentan con suficiente tiempo.

Amarillo

Para indicar que deben concentrarse porque el tiempo se va a agotar.

Rojo

Para indicar que faltan cinco minutos o menos para finalizar la tarea.



Glosario



A continuación, se definen algunos términos propios del discurso de la inclusión educativa que serán de utilidad para que el lector comprenda, con mayor facilidad, algunos apartados de este material educativo.

Ajustes razonables: son aquellas modificaciones y adaptaciones necesarias que no imponen una carga desproporcionada o indebida, para garantizar a las personas con discapacidad el disfrute o ejercicio de los derechos humanos y libertades fundamentales.

Altorrelieve: la Real Academia Española lo define como “relieve en que las figuras salen del plano más de la mitad de su bulto”. En esta cartilla, el objetivo de proponer imágenes y texto en altorrelieve se orienta a su reconocimiento por parte de las personas con discapacidad visual, o aquellas que requieren estimulación sensorial por medio del tacto, para percibir y comprender la información.

Aprendizaje significativo: es un tipo de aprendizaje que se caracteriza por establecer relaciones complementarias entre los saberes previos del estudiante, con la incorporación de nuevos conocimientos, promoviendo así la cualificación de las estructuras mentales.

Competencias: son entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que desarrollan las personas y que les permiten comprender, interactuar y transformar el mundo en el que viven.

Competencias básicas: constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr

el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo. Las competencias básicas son: competencias científicas, competencias ciudadanas, competencias comunicativas y competencias matemáticas.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA): conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo, con los otros y consigo mismos, por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura.

Diseño Universal (DU): se refiere al diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El DU no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad cuando lo necesiten.

El DU consta de siete principios:

- ✓ **Uso equitativo:** el diseño es útil y vendible a personas con diversas capacidades.
- ✓ **Uso flexible:** el diseño se acomoda a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.
- ✓ **Uso simple e intuitivo:** el uso del diseño es fácil de entender, sin importar la ex-

perencia, conocimientos, habilidades del lenguaje o nivel de concentración del usuario.

- ✓ **Información perceptible:** el diseño transmite la información necesaria de forma efectiva en el usuario, sin importar las condiciones del ambiente o las capacidades sensoriales del usuario.
- ✓ **Tolerancia al error:** el diseño minimiza riesgos y consecuencias adversas de acciones involuntarias o accidentales.
- ✓ **Mínimo esfuerzo físico:** el diseño puede ser usado cómoda y eficientemente, evitando la fatiga.
- ✓ **Adecuado tamaño de aproximación y uso:** proporciona un tamaño y espacio adecuado para el acercamiento, alcance, manipulación y uso, independientemente del tamaño corporal, postura o movilidad del usuario.

Diseño Universal de Aprendizaje (DUA): es un enfoque didáctico basado en la investigación para el diseño del currículo, es decir, objetivos educativos, métodos, materiales y evaluación que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje; atendiendo tres principios fundamentales:

- ✓ **Principio I:** proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje), ya que los alumnos son distintos en la forma en que perciben y comprenden la información.
- ✓ **Principio II:** proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje (el cómo del aprendizaje), puesto que cada persona tiene sus propias habi-

lidades estratégicas y organizativas para expresar lo que sabe.

- ✓ **Principio III:** proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje.

Dispositivos Básicos de Aprendizaje: Zeffronoff (1987, citado en Ferreyra, s. f.) afirma "que tanto la atención, la memoria, la sensopercepción, la motivación y la habituación, son fenómenos innatos, comunes al hombre y a los animales, indispensables en todo proceso de aprendizaje y sustentado cada uno por una fisiología y un nivel estructural del neuroeje" (p. 15).

- ✓ **Atención:** es el mecanismo por medio del cual podemos focalizar nuestro interés en determinados estímulos, inhibiendo distractores provenientes del medio; esto puede verse reflejado en la capacidad que poseemos de estar desarrollando, de forma significativa o no, una actividad.
- ✓ **Memoria:** es la capacidad que se tiene para evocar información en el momento que se requiera. Dicha información es almacenada en estructuras cerebrales, y se da gracias a un proceso neuronal, de conexiones sinápticas.
- ✓ **Sensopercepción:** es la capacidad psíquica de recibir, interpretar y darle significado a la información que viene dada por medio de estímulos visuales, auditivos o kinestésicos.
- ✓ **Motivación:** es el motor que lleva hacia un propósito específico. García (2012) plantea que es un deseo que posibilita dinamizar la conducta y con ello diri-

gírala a una meta. Es el móvil que incita, mantiene y dirige la acción de un sujeto para lograr determinados objetivos.

- ✓ **Habitación:** resulta un elemento complementario a la atención, pues es la forma como nos conectamos con un estímulo que es presentado de forma repetitiva, el cual se nos vuelve tan familiar que nos adaptamos a él sin vernos afectados por elementos externos; en palabras de Pérez (2003) se trata de una adaptación sensorial.

Diversidad: característica de la conducta y condición humana que se manifiesta en el comportamiento y modo de vida de los individuos, así como en sus modos y maneras de pensar, circunstancia que se da en todos los niveles evolutivos de la vida y en todas las situaciones.

Educación inclusiva: proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los aprendices; pretende garantizar el acceso, la permanencia, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes con especial énfasis en aquellos que están excluidos, o en riesgo de estarlo, a través de la puesta en práctica de un conjunto de acciones orientadas a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de los alumnos, y que surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos; las personas, las políticas, las instituciones, las culturas y las prácticas.

Estilos de aprendizaje: se refiere a los rasgos personales de tipo cognitivo, afectivo o fisiológico, para la adopción de preferencias por el uso de los sentidos del ser humano, que logran dar cuenta de cómo una persona percibe y comprende mejor alguna in-

formación para responder a diferentes ambientes de aprendizaje, de acuerdo con su propia forma de aprender. Dentro de esta cartilla se tuvieron en cuenta los estilos de aprendizaje desde la perspectiva sensorial (visual, auditiva, kinestésica).

Estándar: es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución, o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad. Expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que aprendan los estudiantes en cada una de las áreas, a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados (1.º a 3.º, 4.º a 5.º, 6.º a 7.º, 8.º a 9.º, y 10.º a 11.º) el nivel de calidad que se aspira alcanzar.

Estrategias pedagógicas: hace referencia a las acciones que propone y ejecuta el docente a fin de facilitar la comprensión y aprendizaje en los estudiantes, de la información que es proporcionada dentro del proceso educativo. Es necesaria una adecuada formación previa del docente a nivel teórico, que permita un mejor acceso a los espacios de comunicación con los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación pedagógica: proceso de recogida y análisis de la información relevante, relativa a los distintos elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para identificar las necesidades educativas de determinados alumnos que presentan dificultades en su desarrollo personal o desajustes respecto al currículo escolar.

Guía de aprendizaje: instrumento dirigido a los estudiantes con el fin de ofrecerles una ruta facilitadora de su proceso de aprendi-

zaje, y equiparlos con una serie de estrategias para ayudarlos a avanzar en la toma de control del proceso de aprender a aprender; esta debe secuenciar y graduar, cuidadosa y adecuadamente, el plan de estudios, promover metodologías para favorecer el aprendizaje cooperativo, la construcción social de conocimientos, su práctica y aplicación, promover el trabajo en equipo, la autonomía y la motivación hacia la utilización de otros recursos didácticos.

Inclusión: es un proceso que busca responder a la diversidad de necesidades de todos los niños, jóvenes y adultos a través de la participación creciente en el aprendizaje, culturas y comunidades, y la reducción de la exclusión. Incluye cambios y modificaciones en el contenido, enfoques, estructuras y estrategias, con una visión común que cobija a todos los niños y una convicción de que es responsabilidad del sistema regular educarlos.

Indicadores de desempeño: Jurado (2000) plantea el término de indicador de logro como "desempeño esperable en un determinado momento del proceso de aprendizaje. Los desempeños, a su vez, son la realización de las competencias" (p. 97). El Ministerio de Educación Nacional (MEN) se refiere a ellos como los que permiten percibir o evidenciar la información que el estudiante ha adquirido o aprendido en relación con lo esperado, de acuerdo con el plan de estudios, y que promueve los logros o evolución que presenta el desarrollo humano.

Macrotipo: es un modo de nombrar el material gráfico o textual que se presenta en un tamaño ampliado y estableciendo contrastes de colores (contenido oscuro sobre fondo cla-

ro), con el fin de facilitar el reconocimiento por parte de los estudiantes que presentan baja visión o de aquellos en los que predomina el estilo de aprendizaje visual.

Personas con discapacidad: desde lo planteado por la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, puede decirse que son aquellas que tienen deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, pueden impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. La discapacidad se divide en:

- ✓ **Discapacidad cognitiva o intelectual:** limitaciones significativas en el coeficiente o funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa, que se evidencian en las habilidades adaptativas (conceptuales, sociales, prácticas).
- ✓ **Discapacidad motora o física:** se da ante una falta, alteración o deterioro funcional de una o varias partes del cuerpo, lo cual genera inmovilidad o disminución en la movilidad.
- ✓ **Discapacidad sensorial:** se refiere a aquella que interfiere en las funciones sensoriales, y se divide así:
 - **Discapacidad visual:** deterioro o afectación de la función sensorial de la vista, y esta, a su vez, se divide en baja visión y ceguera.
 - **Discapacidad auditiva:** deterioro o afectación de la función sensorial del oído, y esta, a su vez, se divide en hipoacusia (baja audición) y sordera.

Nota

En ocasiones, se puede presentar discapacidad combinada o comorbilidad; es la presencia de dos o más tipos de discapacidad en una persona.

Protocolo: la Real Academia Española lo define como “serie ordenada de escrituras matrices y otros documentos [...] con ciertas formalidades” (“Protocolo”, 2018); en este sentido, desde este material se plantean protocolos de aplicación de algunos productos creados en aras de facilitar la comprensión por parte de un lector externo que no haya participado en el proceso de construcción, pero desee aplicarlo dentro de su práctica pedagógica.

Recurso: se emplea en diversos ámbitos, pero siempre con el significado de ser un medio para el logro de fines. Dentro de la cartilla se asume el recurso como el material necesario para desarrollar y completar las tareas que sugieren las guías de aprendizaje.

Ritmos de aprendizaje: se relacionan con la velocidad en la que una persona apren-

de algo; están conectados con factores como edad cronológica, condiciones psicológicas y neurológicas, niveles de interés y motivación, saberes previos, factores personales, sociales y culturales. Los ritmos de aprendizaje se pueden clasificar en rápido, moderado y lento.

Sistema Braille: sistema de lectura y escritura utilizado por las personas ciegas, usando como material de apoyo una pizarra y un punzón. Recibe este nombre por su creador Louis Braille en el año 1823, y se basa en un sistema de seis puntos de altorrelieve dispuestos en dos columnas, cada una con tres puntos, para ser identificados por medio del tacto. Cada una de las grafías, números o diferentes símbolos de la lectoescritura usa de uno a cinco puntos de las seis posiciones dispuestas en su signo generador.



Referencias

- Altorreliève (2017). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=2850xgb>
- Barragán, C. R. (2017). Material gráfico del INTA en sistema braille y macrotipo. Recuperado de <http://www.abgra.org.ar/newsletter/ABGRA-Boletin-2017-A9-N2-INTA.pdf>
- Buitrago, M. T., Ariza, S. M., Lizarazo, Y., y Vanegas, F. (2014). Glosario orientado al trabajo con personas con discapacidad. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/documents/245769/2338340/Glosario+orientado+all+trabajo+de+personas+con+discapacidad.pdf/9d9e102b-f0a8-4413-aec3-bec525f7c17b>
- Centro de Recursos para el Éxito Estudiantil (s. f.). ¿Por qué no todo se aprende igual? Estilos de Aprendizaje. Recuperado de <https://www.uninorte.edu.co/documents/71051/2d260bbf-78d0-4f75-8de0-2b0281f914ba>
- Concepto de recursos (2018). Recuperado de <https://deconceptos.com/general/recursos>
- Derechos básicos de aprendizaje (2018). Recuperado de http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Transici%C3%B3n.pdf
- Dussan, C. P. (2010). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad: antecedentes y sus nuevos enfoques. *Internacional Law: Revista Colombiana de Derecho Internacional*, 8 (16), 347-381.
- Educación inclusiva. Iguales en la diversidad. Glosario (s. f.). Recuperado de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/126/cd/glosario.htm#barreras>
- Estrategias pedagógicas (s. f.). Recuperado de http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html
- Ferreyra, M. D. (s. f.). Dispositivos básicos de aprendizaje y su alteración en adolescentes en situación de calle. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC115930.pdf>
- García, A. J. (2012). *Psicología, bachillerato*. Madrid: McGraw Hill.
- Jurado, E. (2000). El lenguaje y la literatura en la educación básica y media: competencias y desempeños en la búsqueda del asombro de los niños y los jóvenes de hoy. En *Competencias y proyectos pedagógicos* (págs. 1-11). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/461707>
- Lozano, I., y Ramírez, J. L. (2005). Competencias, logros e indicadores de logros: una distinción y una relación necesaria. *Revista Enunciación*, 10(1), 119-122. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/461707>
- Magendzo, A. (2004). En la construcción de una sociedad democrática es imperativo reconocer la legitimidad del Otro-Otra. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87388.html>
- Pastor, C., Sánchez, J. M., y Zubillaga, A. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo. Recuperado de http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Pérez, L. (2003). Teorías del aprendizaje. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/000048297674f3c8a71fc>
- Protocolo (2017). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=USpE7gq>
- ¿Qué es una guía de aprendizaje? (2018). Recuperado de <http://www.editorialcrayola.com/portalliceo/Administrador/documentos/QU+%EB%20ES%20UNA%20GU+%E2%80%A2%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>
- Revolución educativa (2018). Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf
- Ritmo de aprendizaje (s. f.). Recuperado de https://www.ecured.cu/Ritmo_de_aprendizaje
- Tipos de discapacidad (s. f.). Recuperado de <http://www.fundemas.org/tipos-de-discapacidad>
- Zenoff, J. A. (1987). Aprendizaje pedagógico. Recuperado de <http://www.adinarosario.com.ar/fotos/biblioteca/aprp3f.pdf>