

Folleto de actividades y herramientas pedagógicas

Para fomentar la **Educación inclusiva** en el aula de clase



Folleto de actividades y herramientas pedagógicas

Para fomentar la **Educación inclusiva** en el aula de clase



Material de trabajo construido por:

Jimmy Alejandro Hernández Tisoy
Coordinador de la estrategia de Educación Inclusiva

Yuliet Tatiana Valderrama Araque
Profesional de apoyo pedagógico de la estrategia
de Educación Inclusiva

Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia
-CTA-

Programa ALIANZA por la educación con calidad y equidad
2020

Fotografías: Yuliet Tatiana Valderrama Araque
Jimmy Alejandro Hernández Tisoy

Diseño: CTA

Ilustraciones portada y contraportada: CTA

Adaptación ilustraciones: CTA

Medellín, 2020

Esta publicación es propiedad del Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA -. Todos los derechos reservados. Los textos pueden ser usados parcialmente citando la fuente. Su reproducción total o parcial debe ser autorizada por los autores.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
PRESENTACIÓN DEL KIT	2
GLOSARIO	4
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON CADA MATERIAL	9
• ¡HEY! YO LO VI PRIMERO – DIVIERTETE TU MENTE Y GANA	10
• SABELOTODO	13
• SABELOTODO JUNIOR	13
• PINTOGRAPHIC	17
• YA	20
• CHARADA	22
• BINGO BALOTERA	28
• SÚPER BANCO COLOMBIA	30
• CUENTOS:	32
- CHOCO ENCUENTRA UNA MAMÁ	
- MI DÍA DE SUERTE	
- UN DÍA DE CAMPO CON DON CHANCHO	
- LOS SECRETOS DEL ABUELO SAPO	
- EL ESTOFADO DE LOBO	
- EL TIGRE Y EL RATÓN	
• DADO Y ESPIRAL ALIANZA	34
• REFERENCIAS	37



Históricamente la atención a la diversidad y a los grupos poblacionales denominados vulnerables, ha ido presentando cambios permanentes, no solo en los modelos de atención sino también en las formas de nombrar y de acompañarse, de ahí, que se han ido generando normas, leyes, y resoluciones que abogan por el derecho a la educación de calidad y más específicamente al de una **Educación Inclusiva**, como modelo que permite que todos y todas aprendan y participen sin barreras, buscando así cerrar brechas de inequidad social y educativa.

La diversidad que habita en las instituciones educativas deja ver los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje; las dinámicas familiares, culturales y sociales conllevan a que algunos estudiantes requieran de un acompañamiento pedagógico para avanzar en su proceso de aprendizaje. Por ello es necesario que el docente no solo cuente con estrategias pedagógicas, sino que a su vez debe disponer de materiales y recursos didácticos que permitan proponer diversas formas de aprender y de enseñar desde el juego como posibilidad para interactuar y aprender del otro y con los otros.

Atendiendo a esas necesidades particulares de cada contexto el equipo de educación inclusiva recopila varias formas de utilizar un mismo material, logrando así ampliar el banco de estrategias pedagógicas que tienen los docentes con la finalidad de dar respuesta a los principios de la inclusión que busca promover la participación en igualdad de condiciones.

Las actividades y el material del kit están enmarcados desde la lectura, la escritura y las habilidades lógico-matemáticas, que consisten en la capacidad para resolver situaciones cotidianas por medio de estrategias efectivas acordes a cada situación-problema; también son diseñadas para transversalizar las distintas áreas del 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 -DBA- (Atención, Memoria, Habitación, Sensopercepción y Motivación) por medio del trabajo lúdico

PRESENTACIÓN DEL KIT



El kit de materiales llamado FOLLETO DE ACTIVIDADES Y HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN EL AULA DE CLASE, que se presenta a continuación contiene 10 juegos didácticos y 6 cuentos de la colección Buenas noches de Keiko Kasza. Con los cuales se les da conocer a los docentes, diferentes estrategias o modos de utilizarlos, pensando siempre en la diversidad de estudiantes que conforman sus aulas clases y las dinámicas a las que se enfrentan en su cotidianidad. Dinámicas entendidas desde el contexto de escuela nueva, con estudiantes en extra-edad, con dificultad para el acceso a las tecnologías, entre otros aspectos que convergen en la educación rural.



Lo anterior, no quiere decir que docentes del contexto urbano no pueden hacer uso de las actividades que a continuación se describen, sin embargo, es importante aclarar, que se construyeron pensando en la educación del contexto rural.

Con respecto a los cuentos, se pretende que sean utilizados como instrumentos que potencien en los estudiantes el hábito de leer desde edades tempranas, que los estudiantes tengan la posibilidad de acceder a diferentes tipologías textuales y conozcan algunos cuentos clásicos, que puedan analizar críticamente cada uno de ellos y el mensaje implícito que pretende dejar a sus lectores. Algunos de ellos invitan al lector a respetar y valorar la diferencia, buscando que lo hagan de manera consciente e inicien, si aún no lo han hecho, a realizar acciones encaminadas a conocer y aceptar a sus compañeros, en especial aquellos que presentan dificultades a nivel académico, por lo que, se hace necesaria su aceptación y acompañamiento por parte de todos, a través de su proceso de formación.

Los cuentos también pueden visualizarse como un elemento importante de formación de aquellos estudiantes que se encuentran en un grado o edad más avanzada, se podría analizar sus niveles de comprensión a partir de la lectura de cada uno de ellos y entablar discusiones con sus compañeros o docentes, escuchando los diferentes puntos de vista que se pueden obtener del mismo. Lo anterior, permitirá incentivar en ellos la capacidad de ampliar su mirada, escuchar y poner a conversar sus interpretaciones junto con las de otros compañeros.





GLOSARIO

A continuación, se definen algunos términos propios del discurso de la educación inclusiva, 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 este folleto, 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.

DISEÑO UNIVERSAL

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 experiencia, 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 a 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 habilidades 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

Zenoff (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 dirigirla a una meta. Es el móvil que incita, mantiene y dirige la acción de un sujeto para lograr determinados objetivos.
- **Habituación:** 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 información para responder a diferentes ambientes de aprendizaje de acuerdo con su propia forma de aprender. Dentro de este folleto se tuvieron en cuenta los estilos de aprendizaje desde la perspectiva sensorial (visual, auditiva, kinestésica).

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.

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.



PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Desde lo planteado por la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, puede decirse que son aquellas que tengan 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 cinco tipos:

- 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.

RITMOS DE APRENDIZAJE

Se relacionan con la velocidad en la que una persona aprende 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.

JUEGO

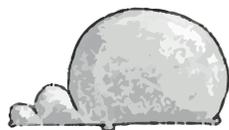
El juego es una posibilidad de aprendizaje, que permite al ser humano acceder al conocimiento de una manera motivante, práctica y real, atendiendo al planteamiento de Garaigordobil M., 2005; "A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las características de los objetos (acomodación)".

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.

Factores como la organización del tiempo (horarios de estudio), el acondicionamiento del lugar de estudio, la concentración, la comprensión, el interés, la memoria, la claridad de pensamiento, la toma de notas, los buenos hábitos de lectura, el repaso y la preparación para un examen, son todos aspectos que al aplicarse con rigor metodológico mejoran las capacidades de aprendizaje y rendimiento escolar. En resumidas cuentas, es el arte de aprender a aprender.





ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En el área de la educación, se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo. Por ejemplo, se puede hablar de estrategia de organización del contenido para hablar de una forma de actuar frente a una tarea utilizando diferentes técnicas como subrayar, resumir o realizar esquemas.



DIDÁCTICA

Designamos el conjunto de normas en que se fundamenta, de manera global, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin considerar un ámbito o materia específico. Como tal, se encarga de postular los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos aplicables a los procesos de enseñanza; de analizar y evaluar críticamente las corrientes y tendencias del pensamiento didáctico más relevante, y, finalmente, de definir los principios y normas generales de la enseñanza, enfocados hacia los objetivos educativos.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON CADA MATERIAL



INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA GENERAL

El material didáctico pretende no solo fortalecer en los estudiantes habilidades a nivel académico, como los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y las funciones ejecutivas que serán de gran importancia para avanzar académicamente y lograr sus objetivos desde el ámbito educativo. Sino también, busca que tanto los estudiantes como los docentes, se formen en valores como la resiliencia, toma de decisiones, pensamiento crítico y la empatía, que serán de gran importancia para avanzar a nivel personal y aportar a un ambiente de bienestar y sana convivencia.

A continuación, se describen algunas formas de implementar el material didáctico, lo ideal es que los docentes se apropien de sus prácticas educativas, lo utilicen, agreguen, cuestionen y modifiquen las actividades de acuerdo con lo que su contexto, área y estudiantes necesitan.



MATERIAL DIDÁCTICO



**¡HEY! YO LO VÍ PRIMERO
DIVIÉRTETE TU MENTE Y GANA**

INCLUYE:

- 1 tablero (armable doble faz)
- 360 fichas
- 120 fichas marcadores
- 1 caja porta-fichas

IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

Consiste en que cada jugador encuentre sus figuras y las ubique lo más rápido posible dentro del tablero, antes que sus oponentes para ganar; el tablero está impreso por ambas caras y tiene dos niveles de dificultad; básico (color azul) y avanzado (color amarillo).

HABILIDADES QUE SE FORTALECEN

El siguiente material desafiará la mente de quien lo utilice, se divertirán mientras ejercitan su memoria, concentración y observación. Además, se incrementarán las habilidades de percepción visual, discriminación figura fondo, fortalecerá su atención, habilidades interpersonales, toma de decisiones y el proceso de lectura y escritura.

OPCIÓN 1 PARA IMPLEMENTARLO: MEMORIZANDO EN EQUIPO

Se forman subgrupos entre los estudiantes, se ubicará el rompecabezas en un lugar donde los grupos no puedan observarlo, los grupos tienen la responsabilidad de esperar la indicación del docente, salir hasta donde se encuentra el rompecabezas, observar y memorizar el mayor número de imágenes. Esto se realizará durante un tiempo determinado. Por lo anterior, es necesario que los subgrupos creen estrategias tales como:

- Determinar el orden en que saldrán.
- Elegir al compañero que tomará nota.
- Si consideran necesario, repartirse los lugares donde centrarán su atención en el rompecabezas para evitar que todos observen lo mismo.
- Concertar si todo el tiempo estarán observando e intentando memorizar o saldrán e ingresarán varias veces.

Después que hayan pasado todos los integrantes de los grupos, se verifica el grupo que haya logrado escribir el mayor número de palabras, sin haber repetido ninguna, además las palabras deben estar escritas de manera legible y con buena ortografía.

OPCIÓN 2 PARA IMPLEMENTARLO: ENCONTRANDO IMÁGENES CON UNA LETRA.

Conformar subgrupos si el grupo es muy numeroso, repartir una parte del rompecabezas y asignarles una letra, luego se les indica a los participantes escribir la mayor cantidad de palabras de las imágenes que están en el rompecabezas y que se escribe con la letra asignada.

Nota: La actividad es de gran utilidad para estudiantes de grados que están iniciando con el proceso de escritura.





OPCIÓN 3 PARA IMPLEMENTARLO: DESCRIBIENDO OBJETOS SECRETOS

Conformar subgrupos si el grupo es muy numeroso, un integrante de cada subgrupo tiene la responsabilidad de observar una de las imágenes que aparecen en el rompecabezas, y describir a sus compañeros las características y/o utilidad que tiene el objeto observado, hasta lograr que un participante de los otros equipos logre adivinar que imagen es la correcta.

La actividad cuenta con un tiempo límite de modo que, si ninguno logra adivinar una vez terminado el tiempo, no obtendrán puntos. Otra variable de juego puede ser implementando la mímica o los gestos para que alguien del equipo adivine.

Nota: El sistema de puntuación puede ser concertado con los estudiantes, para incentivar en ellos la toma de decisiones y acuerdos grupales.

OPCIÓN 4 PARA IMPLEMENTARLO: ORGANIZANDO IMÁGENES CON EL ABCEDARIO

Conformar subgrupos, si el grupo es muy numeroso, repartir una parte del rompecabezas e indicar a los estudiantes ordenar alfabéticamente las imágenes que pueden observar. El grupo que primero lo haga será el ganador.

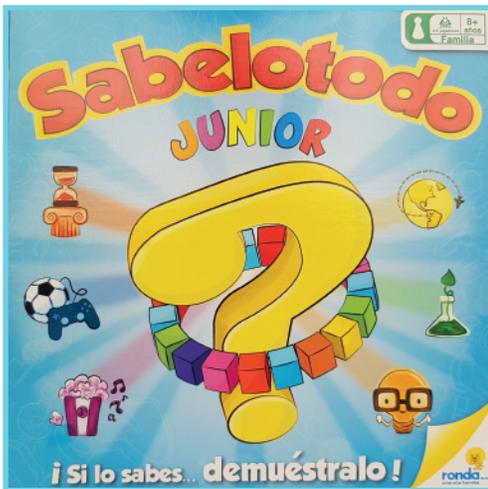
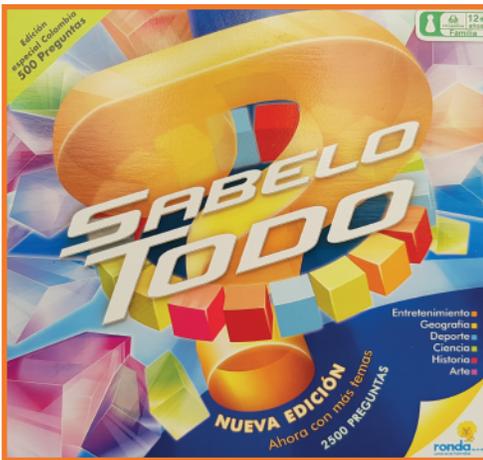
OPCIÓN 5 PARA IMPLEMENTARLO: BUSCALO, ENCUENTRALO Y APRENDELO

Los estudiantes elegirán la imagen que más les llame la atención, deberán definirla conceptualmente y luego buscar su significado en un diccionario. Contrastarán su definición con la del diccionario. Corroborando sus saberes, transformándolos y/o adquiriendo otros.

OPCIÓN 6 PARA IMPLEMENTARLO: UN ROMPECABEZAS EN DESORDEN

Los estudiantes deberán ordenar las imágenes que aparecen en el rompecabezas por categorías semánticas, discriminando unos de otros.

SABELOTODO Y SABELOTODO JUNIOR



INCLUYE:

- 1 tablero de juego
- 150 tarjetas con 900 preguntas y respuestas en el sabelotodo junior
- 417 tarjetas con 2500 preguntas y respuestas
- 2 porta tarjetas
- 6 tableros pequeños redondos con 6 piezas en forma de quesitos
- 6 fichas
- 1 dado

IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

El Sabelotodo se juega por turnos y cada jugador debe responder al menos una pregunta de cada categoría. Las áreas temáticas son: Geografía, Ciencia, Deportes, Historia, Arte y Entretenimiento, el ganador será quien responda acertadamente las preguntas y recorra con mayor agilidad todo el tablero.

En el kit se incluyeron el sabelotodo y el sabelotodo junior, los cuales tienen el mismo objetivo, con la única diferencia que el nivel de preguntas del sabelotodo junior es más fácil enfocado a conocimientos básicos.

HABILIDADES QUE SE FORTALECERAN

El siguiente material fortalecerán en los estudiantes el control de la frustración, no tener miedo a equivocarse e intentarlo varias veces. Transformar sus creencias y estar abierto adquirir nuevos conceptos.

OPCIÓN 1 PARA IMPLEMENTARLO: DESAFÍO DE EQUIPOS

Los estudiantes estarán conformados por subgrupos, quienes tendrán un quesito con sus 6 partes y adicional se les entrega 10 tarjetas del sabelotodo. El reto de los otros grupos es intentar quitar las partes del quesito de los otros equipos, hasta dejarlos sin quesito. Para ello, uno de los grupos elige que equipo desea le responda la pregunta, si acierta, sigue conservando su quesito, si se equivoca en la respuesta, debe entregar una de las partes de su quesito al equipo que le hizo la pregunta.

Así sucesivamente lo realizarán todos los equipos. El equipo ganador será quien conserve la mayor cantidad de quesitos robados y van saliendo del juego aquellos equipos que pierdan todas las partes de su quesito. En este juego los equipos pueden recuperar los quesitos perdidos.

OPCIÓN 2 PARA IMPLEMENTARLO: TODOS SABEMOS UN POQUITO DE ALGO

El docente creará y compartirá con los estudiantes un sistema de puntos, construido y pensado para que los estudiantes se motiven a responder las preguntas correctamente, dado el caso, no sepan la respuesta, no tengan miedo de responder lo que consideran, sin miedo a equivocarse y ser corregidos. Por ejemplo:

CRITERIO	PUNTOS
Para quienes respondan correctamente	3 puntos
Para quienes se acercan a la respuesta correcta, pero no aciertan en su totalidad	2 puntos
Para quienes se arriesguen a responder lo que crean así estén equivocados.	1 punto



Cuando le corresponda su turno los estudiantes elegirán una categoría y la docente realizará la pregunta que allí aparece, se aplicará el sistema de puntos que el docente concrete con los estudiantes, cada estudiante debe ir anotando sus puntos y al final sumar la cantidad de puntos logrados.

Igualmente, cada estudiante podrá escoger una tarjeta y elegir de que categoría quiere responder.

OPCIÓN 3 PARA IMPLEMENTARLO: SOY UN TESO EN...

Teniendo en cuenta que el material didáctico se centra en los temas de escribir las áreas: Geografía, Ciencia, Deportes, Historia, Arte y Entretenimiento el docente puede optar por elegir solo una de las áreas y realizar el juego convencional alrededor de esta.

OPCIÓN 4 PARA IMPLEMENTARLO: QUIEN LLEGA PRIMERO

Para estudiantes en un nivel de escolaridad básico, se lleva a cabo el lanzamiento de los dados y los estudiantes sumarán el valor obtenido en los dados, el docente con anticipación pondrá una meta alcanzar, por ejemplo, el primero equipo que logre llegar a 30, lo que implicará en ellos estar constantemente sumando y restando, para definir cuantos puntos llevan y cuando puntos les hace falta para lograr la meta.

OPCIÓN 5 PARA IMPLEMENTARLO: LOS CAMINOS PELIGROSOS DEL SABER

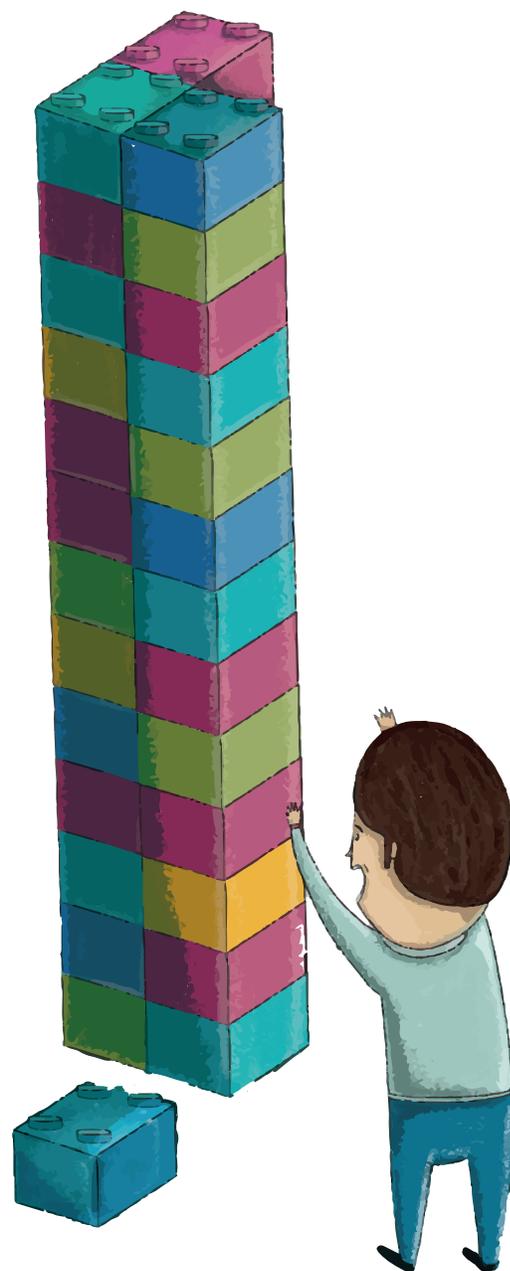
Implementar el juego como esta descrito en el apartado implementación clásica del juego, modificando que los círculos grandes sean un comodín o un peligro, que favorezca o perjudique a los participantes. Para ello previamente el docente debe organizar las fichas de comodines y peligros para el respectivo juego. Por ejemplo:

Tablero de comodines

<p>COMODÍN</p> <p>Felicitaciones avanza 3 casillas</p>	<p>COMODÍN</p> <p>Que buena suerte puedes lanzar de nuevo el dado</p>	<p>COMODÍN</p> <p>¡Felicitaciones! Avanza dos casillas</p>
<p>COMODÍN</p> <p>Enhorabuena Puedes nuevamente el dado</p>	<p>COMODÍN</p> <p>Felicitaciones puedes avanzar 4 casillas</p>	<p>COMODÍN</p> <p>Vuelve a lanzar el dado</p>

Tablero de peligros

<p>PELIGRO</p> <p>Que mala suerte debes regresar 3 casillas</p>	<p>PELIGRO</p> <p>Debes volver a la casilla de inicio</p>	<p>PELIGRO</p> <p>Pierde el turno</p>
<p>PELIGRO</p> <p>Debes regresar 5 casillas</p>	<p>PELIGRO</p> <p>Pierde el turno</p>	<p>PELIGRO</p> <p>Debes volver a la casilla de inicio</p>



Nota: Esta implementación aplica solo para el sabelotodo junior.

PINTOGRAFIC – EL JUEGO DE LAS PALABRAS DIBUJADAS

INCLUYE:

- 1 tablero de juego
- 4 fichas de juego
- 324 tarjetas
- 1 reloj de arena de un minuto
- 1 dado
- 4 block de dibujo
- 4 lápices
- Caja organizadora de tarjetas.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Las diferentes categorías son: Juegan todos (Azul), dificultad (Amarillo) acción (Rojo), para una persona, animal o lugar (Verde). Cada equipo recibe una tarjeta de categorías, un bloc de papel y un lápiz. La tarjeta de categorías explica los significados de las abreviaciones de las categorías que ves en el tablero de juego y las tarjetas de palabras.

Coloca el tablero y el mazo de tarjetas de palabras en el centro del grupo. Coloca una ficha de juego para representar a cada equipo en el recuadro de partida del tablero de juego de Pintografic. Debido a que el recuadro de partida está etiquetado como (P), cada equipo dibujará primero la categoría de persona, animal o lugar.

Es importante que los jugadores acuerden sus reglas y normas antes de iniciar, por ejemplo, ¿cuán exigente serás en cuanto a las palabras que los demás jugadores exclamen? Si un jugador exclama "béisbol" y la palabra es "pelota", ¿eso contará o el jugador tendrá que decir la palabra exacta?

HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

Este material permite que los estudiantes puedan utilizar otras formas de expresarse, desde la expresión corporal y oral. Sin ser estrictamente necesario haber adquirido el código de lectura y escritura. Además, se fortalecerá el trabajo en equipo, la concertación de ideas, la escucha, el respeto por el turno y la tolerancia a la frustración. Se retomarán algunos conceptos del área de lenguaje, como son los sinónimos y antónimos.



IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

El juego de mesa pintografic es divertido para jugar con un grupo de tres o más personas. Se dividen a los jugadores en equipos, se elige a una persona que sea el dibujante para la primera palabra. El dibujante es la persona que intenta ilustrar la palabra usando el lápiz y el papel. Todos los demás estudiantes en el equipo intentarán adivinar la palabra dibujada. Los jugadores en el equipo se turnarán para ser el dibujante.

Lanzan el dado para ver cuál equipo elige la primera tarjeta. Cada equipo tira el dado una vez y el número más alto juega primero.

Después de que se elija la primera tarjeta, los dibujantes de ambos equipos deben tener la oportunidad de observar la palabra durante cinco segundos antes de empezar a dibujar. No empieza el reloj hasta que hayan pasado cinco segundos y ambos participantes estén listos para dibujar.

Cuando los dibujantes de ambos equipos estén listos, empieza el reloj para que empiecen a dibujar. Los dibujantes tendrán 60 segundos para dibujar mientras sus compañeros de equipo tratan de adivinar la palabra. El primer equipo que adivine la palabra correctamente gana el control del dado.

OPCIÓN 1 PARA UTILIZARLO: HISTORIETAS INVENTADAS

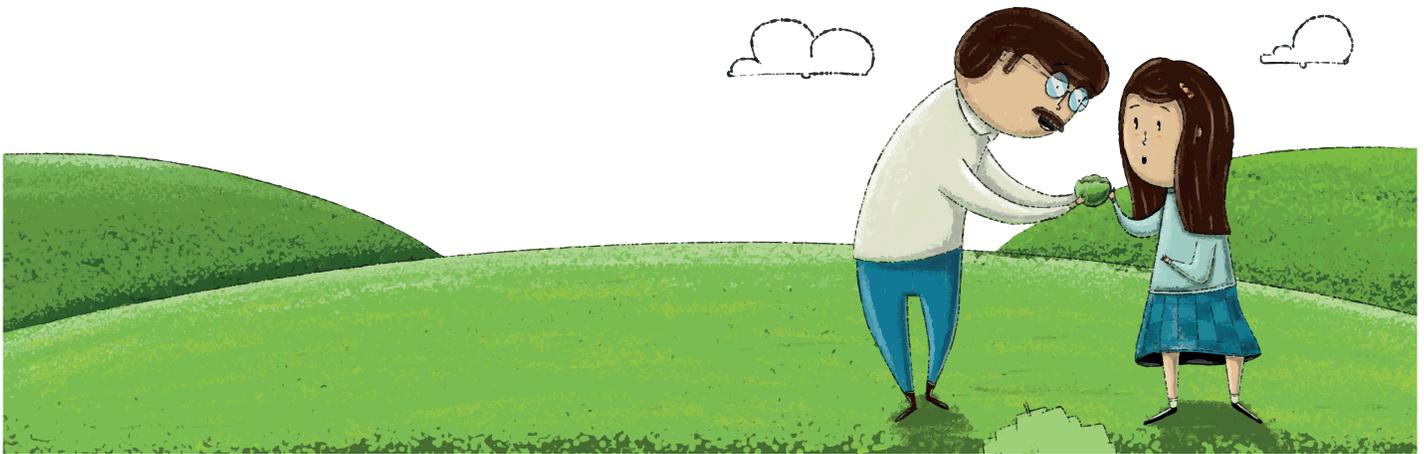
Cada grupo de participantes eligen 4 tarjetas, de cada una de las tarjetas escogen una palabra por cada categoría. Con las cuales deberán construir una historieta dibujando en las hojas en blanco las escenas que la construyen. Posteriormente elegirán uno de los participantes quien tendrá la función de dramatizar la historieta construida durante 3 minutos y los otros grupos tienen la responsabilidad de reconstruir la historia oralmente. Se le asignará punto al grupo que reconstruya la historia de forma correcta, al igual que el grupo que dramatizó la historia.

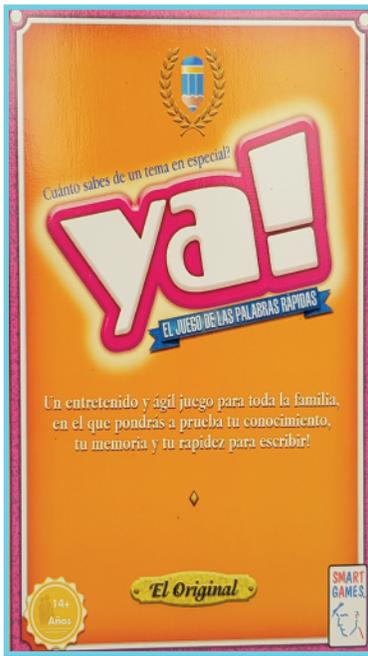
En el caso en que ningún grupo pueda reconstruir la historia, no habrá punto para ningún grupo.

OPCIÓN 2 PARA UTILIZARLO: JUEGO DE PALABRAS SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

Todas las tarjetas estarán en un lugar donde todos pueden acceder con facilidad, se formarán varios equipos, quienes tendrán la responsabilidad de construir sinónimos y/o antónimos entre las palabras.

A cada equipo se le asignará una de las categorías, deben tomar varias fichas y observar las palabras que tiene dicha categoría y armar hasta 10 parejas de sinónimos y antónimos, el grupo que organice las parejas con mayor agilidad será el ganador.





YA! EL JUEGO DE LAS PALABRAS RÁPIDAS

INCLUYE

- 1 tablero de juego
- 128 tarjetas de tema
- 1 contenedor
- 1 dado
- 1 stickers – 1 repuesto
- 6 fichas de juego
- 6 libretas de juego
- 6 lápices
- 5 medallas

HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

El siguiente material permitirá que los estudiantes piensen de forma rápida, adaptando su mente a actuar de forma rápida en momentos de presión, que se fortalezca la atención, memoria a corto y largo plazo.

IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

Ya! Es un divertido pasatiempo en el que tendrás que escribir una cantidad exacta de palabras en un tiempo límite y donde pondrás a prueba tu memoria, tus conocimientos y tu habilidad para escribir con rapidez y a una gran velocidad.

El jugador de turno lanzará el dado de letras para determinar cuántas palabras se tendrán que escribir, a continuación, tomarán una de las tarjetas, anunciará el tema a jugar y todos los participantes escribirán las palabras referentes al tema en sus hojas de juego. ¡El jugador que primero las complete, gritará ya! Y todos los jugadores dejarán de escribir. Luego de revisar cada una de las palabras entre todos los participantes, cada uno moverá su ficha en el tablero según los resultados obtenidos; pero no es nada fácil, en el tablero se encuentran casillas que te dificultarán la escritura y que retrasarán tu camino para ser el ganador.

OPCIÓN 1 PARA IMPLEMENTARLO: LA MENTE MÁS RÁPIDA DE LA CLASE

Pasa un estudiante al frente y contará con un minuto para responder lo más rápido posible las preguntas que el docente realizará de las tarjetas que conforman el juego.

Gana el estudiante que responda la mayor cantidad de preguntas, en el tiempo estipulado por el docente. El estudiante puede decir paso en caso de que no sepa alguna respuesta, pero tendrá la posibilidad de volvérsela la pregunta si el tiempo alcanza.

Esta misma forma de juego puede hacer en grupos.

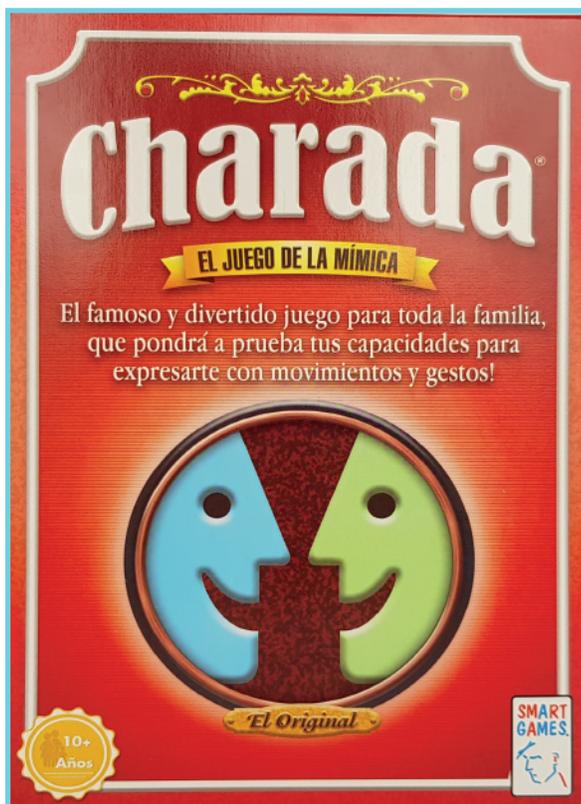
OPCIÓN 2 PARA IMPLEMENTARLO: CONSTRUYO MÁS PALABRAS A PARTIR DE UNA PALABRA

Se le asignará a cada estudiante una palabra que aparece en las tarjetas, deberán de armar la mayor cantidad de palabras que puedan con las letras que aparece allí, es importante dejar claro que únicamente deben hacer uso de las letras que contiene la palabra entregada, además de que las palabras encontradas deben ser conocidas.

OPCIÓN 3 PARA IMPLEMENTARLO: CREATIVOS EN LA ORALIDAD Y ESCRITURA

Los estudiantes pueden elegir una tarjeta al azar con la cual inventarán canciones, trovas y/o cuentos. Deben ser lo más creativo posible, donde podrán poner de manifiesto su contexto, y el ambiente en el que se desenvuelven.





CHARADA EL JUEGO DE LA MÍMICA

INCLUYE

- 64 tarjetas de sustantivos
- 64 tarjetas de adjetivos
- 64 tarjetas de miscelánea
- 1 tablero de juego
- 4 dados
- 1 hoja de Stickers
- 1 libreta de puntaje
- 1 lápiz

IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

Charada es el original y divertido pasatiempo de expresión corporal que une el humor, la mímica, el azar y la competencia. Charada no tiene límite de jugadores y podrás definir el tiempo de duración de cada juego.

Lanza los dados y busca en las tarjetas azules de sustantivos y en las rojas de adjetivos, la combinación que tendrás que representar para el público.

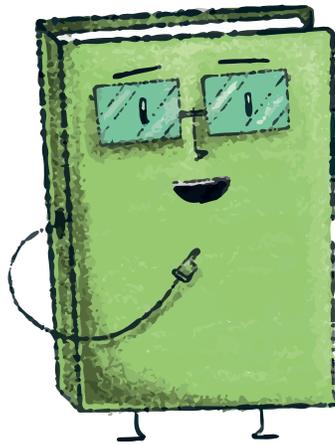
Pero si los dados te indican el color verde, las tarjetas misceláneas te harán actuar series de televisión, famosos personajes, representar profesiones, títulos de conocidas canciones o el de recordadas películas de cine.

ACUERDOS DEL JUEGO

Discute los gestos comunes con todos los jugadores. Los gestos comunes te permiten pasar por alto los conceptos que tendrás que expresar en cada turno, como las categorías, para que puedan empezar a adivinar la palabra en sí. Sin embargo, sería injusto que algunos jugadores no los conozcan, así que definan los gestos comunes con los todos los jugadores antes de empezar.

Expresa las categorías con gestos comunes. Debido a que cada palabra o frase estará dentro de una categoría, es útil tener gestos comunes para ellas. De esta manera, no tendrás que perder tiempo pensando en un gesto único en el momento y en su lugar puedas enfocarte en los gestos que son útiles para revelar la palabra en la tira.





Charada

EL JUEGO DE LA MIMICA

INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

64 Tarjetas de Sustantivos, 64 Tarjetas de Adjetivos, 64 Tarjetas de Miscelánea, 1 Tablero de juego, 4 Dados, 1 hoja de Stickers, 1 Libreta de puntaje, e Instrucciones.

OBJETIVO:

Adivinar en el tiempo limite, la charada que el actor está representando; quien obtenga al final del juego la mayor cantidad de puntos acumulados, será el ganador.

PARTICIPANTES:

De 3 jugadores en adelante.

EL DADO DE CATEGORÍAS:

Toma el dado sin puntos y pega en cada una de sus caras un sticker cuadrado. Realiza este proceso con mucho cuidado para obtener el dado de categorías. Pega en tres caras del dado los stickers de color VERDE y en las tres caras restantes los stickers de color combinado AZUL/ROJO.

¿Cómo armar el Dado de Categorías?



FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES:

Hay dos funciones básicas en el juego; la del ACTOR y la del PÚBLICO INTERPRETE.

EL ACTOR: Se llamará así al jugador que representa la charada en su turno.

EL PÚBLICO INTERPRETE: Se llamará así a los jugadores que intentan adivinar la charada en cada turno.

PREPARACIÓN:

Se recomienda definir una zona de juego en la que el público intérprete esté enfrentado al actor como simulando un escenario. Sitúa el tablero en el lugar establecido como escenario. Baraja por separado cada mazo de tarjetas y sitúalos boca abajo sobre su correspondiente sector del tablero. (azul-sustantivos, rojo-adjetivos y verde-miscelánea). La libreta de puntaje estará al alcance de un jugador que se olvide a llevar el conteo

de los puntos durante el juego. A continuación, todos los jugadores lanzarán uno de los dados de números para definir quién actúa primero. El jugador que obtenga el número mayor, será el primer actor; los otros participantes se enumerarán y en ese orden, serán actores en sus correspondientes turnos.

DESARROLLO:

El actor se situará en el área designada como escenario con el tablero en frente de él. Para dar inicio al juego, lanzará al mismo tiempo los 4 (cuatro) dados, es decir el DADO DE CATEGORÍAS y los dados AZUL, ROJO y VERDE. Si la cara obtenida en el DADO DE CATEGORÍAS es AZUL/ROJO, el jugador representará una charada de combinación SUSTANTIVO/ADJETIVO y si es la cara VERDE, representará MISCELÁNEA.

CÓMO FORMAR LA CHARADA:

Si el jugador obtuvo en el lanzamiento del dado la combinación AZUL/ROJO tendrá que actuar una charada SUSTANTIVO/ADJETIVO. En este caso, el jugador tomará del tablero la primera tarjeta del mazo de SUSTANTIVOS (azul) y la primera de ADJETIVOS (rojo); y usará los números obtenidos en los dados AZUL y ROJO para formar la charada a representar. El DADO AZUL INDICARÁ EL SUSTANTIVO y EL DADO ROJO EL ADJETIVO. Ej:

<p>Número conseguido en el lanzamiento con el dado AZUL</p> <p>SUSTANTIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> DESDEQUADOR CAMPEÓN MANTEQUILLA CON PELOTA CAMPESINAS LOS DESEMPLEADOS <p>Sustantivo a representar: CAMPEÓN</p>	<p>Número conseguido en el lanzamiento con el dado ROJO</p> <p>ADJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> BIANO MAPEADO PELUDO FLOJO IMPORTANTE MENTABLE <p>Adjetivo a representar: FLOJO</p>	<p>Charada a representar: CAMPEÓN FLOJO</p>
---	---	---

Nota: La construcción de esta charada debe ser siempre SUSTANTIVO/ADJETIVO. EL ADJETIVO SE ALTERARÁ SEGÚN EL GÉNERO Y EL NÚMERO DEL SUSTANTIVO. ¡Nunca se debe variar el sustantivo!

Si el jugador obtiene en el lanzamiento del dado de categorías la cara VERDE, tendrá que actuar una charada MISCELÁNEA.

En este caso, el jugador tomará del tablero la primera tarjeta del mazo de MISCELÁNEA (verde) y usará el número obtenido en el dado de color VERDE para obtener el tema de la miscelánea a representar. Ej:

<p>Número conseguido en el lanzamiento con el dado VERDE</p> <p>MISCELÁNEA</p> <ul style="list-style-type: none"> EL REY FRANCO ZUMP MIÉNS MAL MI VILLANO ENCUBIERTO BIBLIOTECARIA UNA MARADONA <p>Miscelánea a representar: DIEGO MARADONA</p>	<p>CANCION</p> <p>CINE</p> <p>TELEVISIÓN</p> <p>PROFESIÓN</p> <p>PERSONAJE</p> <p>Estos son los 5 temas para las tarjetas de Miscelánea</p>
---	---

Una vez definida la charada a representar, el actor dirá en voz alta: "Charada!" y comenzará la actuación; tendrá 1 (un) minuto y medio para la representación. Nota: En el caso que se represente una charada miscelánea, el público intérprete podrá solicitar al actor que diga cuál tema le corresponde representar. En el anterior ejemplo sería: PERSONAJE.

REPRESENTACIÓN DE LA CHARADA:

Durante la representación, el actor no podrá hablar, cantar ni hacer ningún tipo de ruido con la boca. Tampoco se le permitirá que dibuje letras con sus manos, ni que señale objetos presentes. Al inicio de su representación podrá definir al público intérprete la cantidad de palabras que lleva la charada y podrá partirías durante la actuación. El público intérprete tratará de adivinar la charada, diciendo en voz alta lo que crea que se esté tratando de representar. Todos los jugadores podrán intentarlo al mismo tiempo, el escándalo no será problema!

Ganará la charada el jugador que la diga COMPLETA y CORRIDA. Ej: La charada es: "CAMPEÓN FLOJO". Un jugador dice "CAMPEÓN" y luego adivina "FLOJO"; pero en ese instante, otro jugador dice la charada completa, "CAMPEÓN FLOJO", éste último ganará la charada, el actor decidirá cuál de los jugadores acertó la charada; el público intérprete podrá exigir, si lo desea, que se muestren las tarjetas para verificar que la charada adivinada fue la correcta.

La actuación durará hasta cuando algún jugador del público intérprete adivine la charada o hasta que el tiempo para representar la charada se agote. El jugador que primero note que el tiempo se ha cumplido, podrá anunciarlo, obligando a que el turno y la representación terminen. Nota: Esto podrá usarse como estrategia durante el juego. En caso que el tiempo se agote y no se haya adivinado la charada, el turno finalizará y se iniciará el del siguiente actor.

PUNTAJE:

El puntaje dependerá de cualquiera de los siguientes posibles resultados:

- 1) No se adivina la charada: Nadie obtiene punto.
- 2) Un jugador adivina la charada: el actor obtiene 2 puntos y el jugador que adivinó 1.
- 3) Dos o más jugadores adivinan la charada al mismo tiempo: Los jugadores que

acertaron no obtienen ningún punto; el actor obtiene 1 pero TENDRÁ que representar una nueva charada.

Una vez finalizado el turno y anotados los resultados, el actor pondrá a la o las tarjetas usadas al final de sus correspondientes mazos y pasará a formar parte del público intérprete. El jugador siguiente en el orden pasará a ser actor.

TIEMPO DE JUEGO:

Se puede jugar hasta un puntaje previamente establecido por los jugadores, o definir la cantidad de veces que cada uno de los jugadores deberá actuar, o acordar un tiempo de juego determinado. El tiempo de juego es libre y será definido por los participantes.

GANADOR:

Quien adivine la mayor cantidad de charadas en el tiempo pactado será el ganador.

IDEAS:

- a) No olvides que en este juego todos compiten contra todos, así que, cuando actúes, dale pistas al jugador que esté más cerca de adivinar la charada.
- b) Si estás totalmente despistado durante una representación, fíjate en el tiempo para detener la actuación apenas se cumpla y procurar que nadie obtenga puntos.

GENERALES:

- Si deseas hacer el juego más interesante, NO digas a que tema pertenece la charada al jugar MISCELÁNEA. Esto es para expertos!
- Recuerda que todos tendrán que ser sus propios jueces en todo momento.
- Cada ACTOR podrá representar sólo 1 charada en su turno; sea adivinada o no.

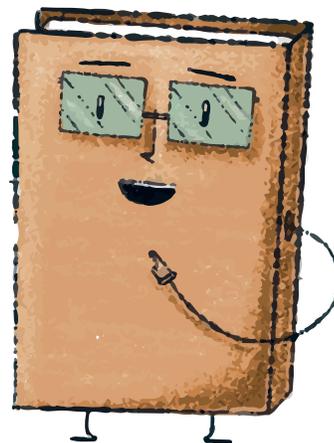
CÓMO ADAPTAR LOS ADJETIVOS:

Los adjetivos siempre vienen escritos en género masculino y en singular, cada palabra puede tener múltiples variaciones según el género y el número del sustantivo que la precede. Ej: El adjetivo es MELENUDO y según los sustantivos se puede combinar así:

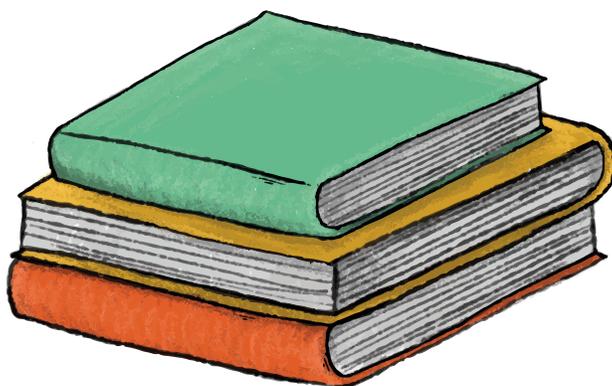
EL HECHICERO MELENUDO, TESTAMENTOS MELENUDOS, CANDELA MELENUDA o SILLAS MELENUDAS.

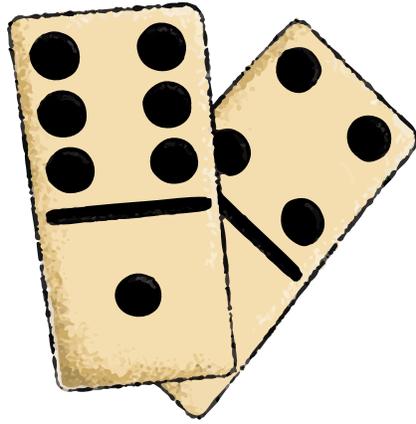
Nota: Recuerda siempre acomodar el ADJETIVO al género y número del SUSTANTIVO.

CHARADA © Smart Games © 1992-1995-2008 Todos los Derechos Reservados



- Indica los títulos de los libros al desplegar tus manos, como si abrieras un libro.
- Haz como si estuvieras encendiendo una cámara vieja si la categoría es “películas”.
- Dibuja un cuadrado o un rectángulo delante de ti para referirte a los programas de televisión.
- Finge cantar (sin realmente hacerlo) en el caso de que sean canciones.
- Tira de una cuerda para levantar una cortina de teatro para indicar obras.
- Haz comillas en el aire con tus dedos cuando la tira tenga una cita o una frase.
- Cuando un compañero de tu equipo esté cerca de adivinar la respuesta, demuestra la emoción en tu rostro. Usa la distancia entre tus dedos para indicar proximidad. Para advertir a tus compañeros de equipo de una pista equivocada, señálos y niega con la cabeza o forma una X con los brazos.
- Si un compañero está cerca y parece que podría decir la palabra correcta, haz un gesto de “ven aquí” o haz un círculo con las manos.
- Separar las manos generalmente indica “más”, pero en algunos casos, esto también podría significar que la palabra es “más grande”, por ejemplo, podría indicar que tiene un prefijo o sufijo.
- Encamina a tus compañeros de equipo en el número o el tiempo correcto de las palabras. En algunas situaciones, tus compañeros de equipo pueden tener la palabra correcta, pero es posible que no esté en el tiempo correcto, o es posible que la palabra esté en plural cuando la han dicho en singular. Cuando un compañero esté cerca, señálalo y luego: Junta dos dedos para indicar que la palabra está en plural. Mueve la mano hacia tras haciendo un gesto de “regresar” para referirte al pasado. Haz lo contrario para referirte al futuro.





HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

Permitirá poner de manifiesto la imaginación de los participantes, la búsqueda de palabras en el diccionario y ampliarán su léxico, conociendo nuevas palabras, fortalecerán el proceso de lectura y escritura, reforzarán los conceptos de sustantivo, adjetivo y su función dentro de una oración

IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

Divide a los jugadores en equipos pares y cada uno se tendrá que dirigir a un lado. El primer equipo deberá escoger un solo jugador para que actúe la primera palabra. Todos los jugadores en un equipo deben actuar por lo menos una vez antes de que alguien pueda tener un segundo turno.

Cuando el equipo adivine la palabra o frase, la ronda termina y obtiene un punto. Luego, el otro equipo debe repetir este proceso. Si el equipo no adivina la respuesta y se le acaba el tiempo, pasa el turno sin obtener ningún punto y le corresponde el turno al otro equipo.

OPCIÓN 1 PARA UTILIZARLO: BUSCANDO EN EL DICCIONARIO LO QUE NO SABEMOS

Los estudiantes elegirán tres tarjetas (o la cantidad que el docente defina) y deberán de definir las palabras que conocen de las tarjetas elegidas y luego buscar en el diccionario las palabras desconocidas, aprendiendo nuevos conceptos y confrontando las definiciones que ya había adquirido.

OPCIÓN 2 PARA IMPLEMENTARLO: ENCONTRANDO PALABRAS QUE INICIEN O TERMINEN EN...

Se conformarán subgrupos y el docente asignará una letra a cada grupo, cada uno de ellos tomará una cantidad de tarjetas donde deberán buscar la mayor cantidad de palabras que inicien por la letra asignada y deberán escribirlas.

Todo lo anterior se realizará en un tiempo determinado, que el docente pondrá.

OPCIÓN 3 PARA IMPLEMENTARLO: FÁBRICA DE HISTORIAS

Se ubicarán los estudiantes en una fila y la docente tomará una tarjeta, a cada estudiante le corresponde la palabra de acuerdo con su orden de ubicación y así mismo al orden en el que se encuentran las palabras organizadas en la tarjeta. Es decir, al estudiante que ocupa el primer puesto, le corresponde la primera palabra de la tarjeta, al segundo estudiante la segunda y así sucesivamente.

Con esas palabras deberán armar una misma historia, por ejemplo, si al primer estudiante le correspondió la palabra sueño y escribe "los sueños se crearon para que las personas tengan un motivo para vivir", pasa la historia al segundo estudiante al que le correspondió la palabra sorpresa, continua la historia, "y se sorprendan cada vez que puedan cumplir alguno de ellos" y así sucesivamente.

OPCIÓN 4 PARA IMPLEMENTARLO: FÁBRICA DE PERSONAJES FANTÁSTICOS

Cada estudiante elegirá una tarjeta que tendrá unas características, su responsabilidad es crear y dibujar un personaje con todas o algunas características de las que aparecen en las tarjetas, puede agregarle otras características adicionales si desea.

OPCIÓN 5 PARA IMPLEMENTARLO: VALORANDO QUIENES SOMOS

El docente con anticipación elegirá algunas tarjetas que tengan palabras alusivas a valores, habilidades o características positivas o negativas. Le entregará a cada estudiante una tarjeta y él deberá escribir o contar con cual palabra se identifica, si la considera como positiva o negativa, y porque se identifica con ella. Si no sé identifica con ninguna puede negociar con sus compañeros un intercambio de tarjetas, buscando la que mejor se justa a él o ella.





BINGO BALOTERA DIVERSIÓN Y AZAR

INCLUYE

- Balotera plástica
- Balotas plásticas numeradas
- Cartones de bingo
- Señaladores

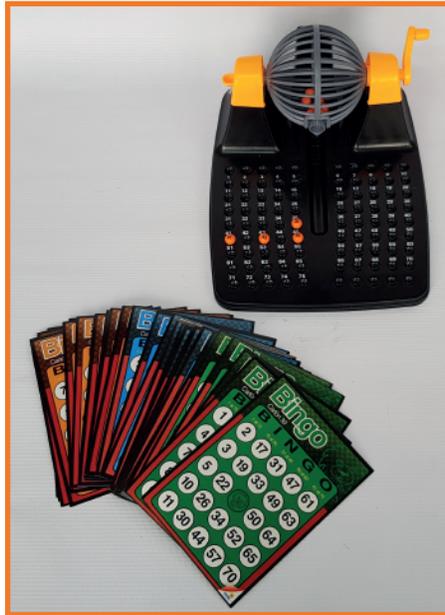
IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

El bingo es un juego de azar que tiene una balotera con número determinado de bolas numeradas en su interior. Los jugadores juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente a cada una de las letras que conforman la palabra BINGO. Un locutor va sacando bolas de la balotera, anunciando los números en voz alta. Si un jugador tiene dicho número en su cartón lo tapa, y el juego continúa así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón. Y canta BINGO, si es correcta la marcación de todos los números se hace entrega del premio jugado. En caso de que existan dos o más ganadores, el premio se puede repartir o rifar al azar entre ellos.

En este juego hay diversas formas de jugar bingo formando letras como vocales y consonantes, que previamente se acuerdan entre los jugadores.

HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

Fortalecer las competencias desde el área de matemáticas tales como: el reconocimiento del número, la secuencialidad, el conteo en desorden o en orden, los números pares, impares, secuencias de 2 en 2, de 3 en 3 entre otras posibles variables, igualmente se pueden trabajar los dispositivos tales como atención, memoria, habituación, espera del turno.



OPCIÓN 1 PARA UTILIZARLO: BINGOMINO

Haciendo uso de las balotas del bingo, al azar se distribuyen entre los participantes asignándole a cada uno la misma cantidad respectiva, con las cuáles se pondrá en juego la secuencia numérica de tal manera que entre todos los participantes vayan armando la secuencia desde el 1 hasta el 70, quedando como ganador el jugador que primero termine de ubicar todas su balotas en caso de que algún participante no tenga el número que sigue en la secuencia que se lleva, deberá decir paso, utilizando la regla similar al dominó o en caso de que sobren balotas deberá tomar una del montón.

OPCIÓN 2 PARA UTILIZARLO: ORDENA RÁPIDAMENTE

Haciendo uso de los cartones del bingo a cada participante se le hace entrega de un cartón con el cual ellos deberán organizar los números de mayor a menor, de menor a mayor, contar cuantos son pares, cuantos son impares, hacer sumas acordes a la sumatoria que da cada una de las letras del bingo.

OPCIÓN 3 PARA UTILIZARLO: FORMULANDO OPERACIONES

A cada participante se le hace entrega de un cartón de bingo con los cuales ellos podrán elegir 5 números a los cuales deben construirles una operación básica que puede ser suma, resta, multiplicación o división, y el resultado debe ser el número seleccionado.

SÚPER BANCO COLOMBIA

INCLUYE

- 1 tablero
- 5 fichas
- 2 dados
- 30 casas
- 10 hoteles
- 28 títulos de propiedad
- 32 cartas “Naturaleza” y “Folclore”
- 200 billetes en 7 denominaciones



IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

El juego de mesa ¡Super Banco Colombia! consiste en construir un imperio comprando y vendiendo propiedades, serás el jugador más rico a través de la compra, alquiler y venta de propiedades.



HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

Este juego permite trabajar las habilidades prematemáticas tales como el conteo, manejo del dinero, reconocimiento de dinero, ingresos y egresos, atención, memoria, reconocimiento geográfico y espacial, cultura general del territorio colombiano, sentido de pertenencia e identidad cultural.

OPCIÓN 1 PARA UTILIZARLO: RECONOCIENDO COLOMBIA

Se trabajará con el tablero dando a conocer la cultura y riqueza turística y de sitios emblemáticos que tiene nuestro país, inicialmente se les da a conocer a los participantes los lugares que se encuentran en el tablero y sus tarjetas y se les pide indagar con sus familias, que otros lugares existen en Colombia, en el contexto, en el territorio, en el departamento que puedan incluirse en el juego.

OPCIÓN 2 PARA UTILIZARLO: UBICÁNDONOS EN NUESTRO PAÍS

El docente previamente lleva el croquis del mapa de Colombia macrotipo en blanco y a los estudiantes se les entrega una tarjeta del juego, se les pide que ubiquen ese lugar donde ellos consideran estaría en el mapa, de esta manera se puede iniciar el reconocimiento del lugar, pero adicional cada uno deberá decir que se imagina, piensa o cree que es ese lugar, puede dar algunas características que consideren aportan a esa descripción.

OPCIÓN 3 PARA UTILIZARLO: EXPONIENDO MI TERRITORIO

Utilizando las tarjetas y los lugares emblemáticos o representativos, se distribuyen a los estudiantes en subgrupos para que consulten y amplíen la información con sus familias y comunidad cercana acerca de ese sitio, dando características puntuales, tales como gastronomía, costumbres, clima, fiestas representativas, bailes típicos, entre otras que puedan encontrarse y posteriormente deberán hacer una muestra representativa que de cuenta de ese lugar, puede ser un afiche, un video, una exposición, un escrito etc.

OPCIÓN 4 PARA UTILIZARLO: MANEJANDO PLATA Y RESOLVIENDO SITUACIONES COTIDIANAS.

El docente le reparte al grupo los billetes didácticos del juego y previamente o en su momento formula diferentes situaciones problemas de compras, negocios, adquisiciones de productos propios de la región o de la vida cotidiana, con los cuáles los estudiantes no solo deberán encontrar la respuesta correcta, sino que a su vez deben entregar la cantidad de dinero que corresponde al problema planteado.



CUENTOS COLECCIÓN BUENAS NOCHES

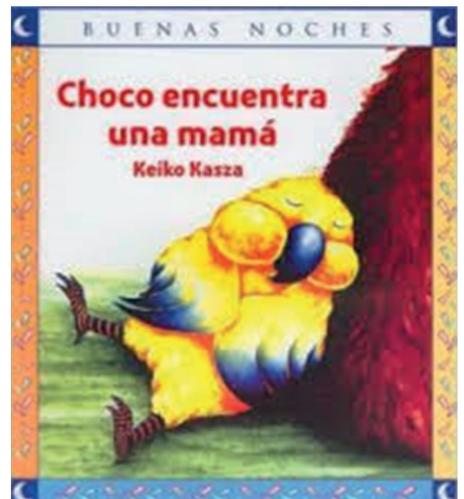
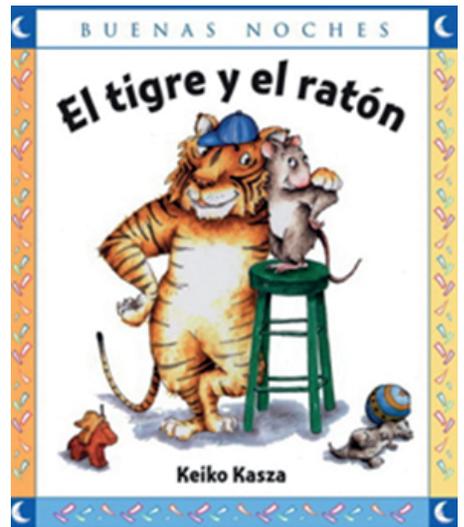
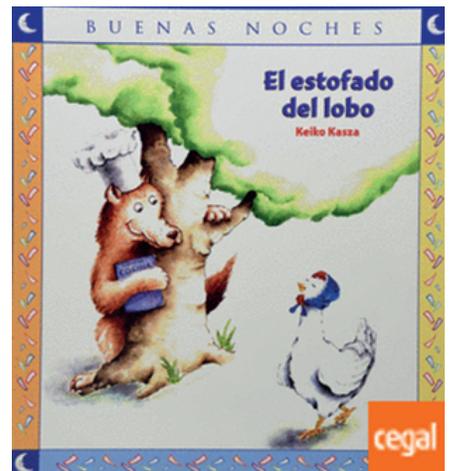
Acerca de la autora:

KEIKO KAZSA, nació en una pequeña isla japonesa, donde creció con sus padres, dos hermanos y sus abuelos, rodeada de tías, tíos y primos. "Todos los pasos que di en mi juventud fueron muy normales", afirma. "La única cosa especial que hice fue ir a la universidad en Estados Unidos". Kasza se graduó de diseño gráfico en la Universidad del Estado de California en Northridge, se casó con un estadounidense y desde entonces reside de manera permanente en Estados Unidos. Después de publicar en Japón cinco libros infantiles y de trabajar como diseñadora gráfica durante 14 años, decidió dedicarse por completo a la ilustración de álbumes para niños. "Dos hijos pequeños y dos profesiones era demasiado", comenta. Siente profunda admiración hacia varios de los grandes creadores de álbumes infantiles, como Leo Lionni y Maurice Sendak, pero afirma que es Arnold Lobel quien ha ejercido mayor influencia sobre su trabajo. "El sutil humor y la calidez de sus libros continúa inspirándome", dice. "Cuando estoy desanimada o pierdo la confianza, suelo regresar a su trabajo". Kasza compara el proceso de hacer un libro con la actuación en un escenario: "Me transformo en el personaje en que estoy trabajando en ese momento. Finjo que soy un pájaro buscando mamá, o un cerdo tratando de impresionar a su novia. Cuando estoy actuando, yo misma soy un niño".

Los libros de Keiko Kasza han sido publicados en inglés, español, chino, francés, alemán, japonés, coreano, danés y holandés. Entre sus títulos más conocidos en español se encuentran El tigre y el ratón (1993), Choco encuentra una mamá (1994), No te rías, Pepe (1997), Los secretos del abuelo sapo (1997), Dorotea y Miguel (2001) y El más poderoso (2002). (LIBRERIA NORMA, 2019)

MANERA DE UTILIZARLOS

Con los cuentos se busca que el docente retome la literatura infantil como una opción de trabajo para fortalecer la comprensión de lectura, el fomento por los hábitos de lectura, para ello puede implementar diversas estrategias de trabajo que pueden hacer antes, durante y después de la lectura, preparando el material y las actividades respectivas.



DADO Y ESPIRAL ALIANZA



IMPLEMENTACIÓN CLÁSICA DEL JUEGO

El espiral Alianza y el dado conforman un juego de piso, que fue diseñado por el equipo de trabajo de educación inclusiva, que permite desarrollar diferentes temáticas desde cualquier área de conocimiento con la intencionalidad de realizar activación de saberes previos o evaluación de un tema abordado.

HABILIDADES QUE SE FORTALECERÁN

Este material permite desarrollar habilidades lógico matemáticas tales como la orientación espacial, el conteo secuencial, operaciones básicas como suma y resta, se fortalecerá el lenguaje expresivo y comprensivo, seguimiento de reglas de juego, establecimiento de acuerdos, toma de decisiones, adopción de turnos, reconocimiento del otro, tolerancia a la frustración.

FORMA DE IMPLEMENTARLO

Este juego puede hacerse de manera individual, parejas, tríos o equipos, el desarrollo del juego tiene un recorrido de 45 casillas más las de inicio y meta, los jugadores deben lanzar el dado por turnos y avanzar recorriendo el camino de acuerdo con el número que salga. El camino a recorrer se compone de preguntas, peligros y comodines; los cuales se utilizan de la siguiente manera:

Comodín: cuando el equipo o jugador 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 o jugador llega a una casilla marcada por esta palabra se remite al tablero de peligros; toma una tarjeta al azar que le indica si debe retroceder y no le permite avanzar dentro del juego.

Pregunta: cuando un equipo o jugador llega a una casilla que tiene un signo de pregunta, debe responder correctamente, para mantenerse en la casilla; en caso de no saber la respuesta debe regresar a la casilla anterior. Cada pregunta que se responda de manera correcta le otorga tres puntos al equipo.

FORMAS DE GANAR

Existen 3 formas de ganar o de terminar el juego

- 1.El juego se termina cuando algún jugador logre llegar a la meta
- 2.El juego se termina cuando todas las preguntas ya se hayan respondido y el ganador será el jugador que más haya logrado avanzar en el recorrido
- 3.Puede ganar el jugador que más preguntas correctas haya respondido y por ende tiene más puntos acumulados. Recuerde que cada pregunta suma 3 puntos a favor del participante.
Nota: una vez se terminen las preguntas, si los jugadores lo desean puede seguirse jugando, hasta encontrar el ganador que llegue a la META.

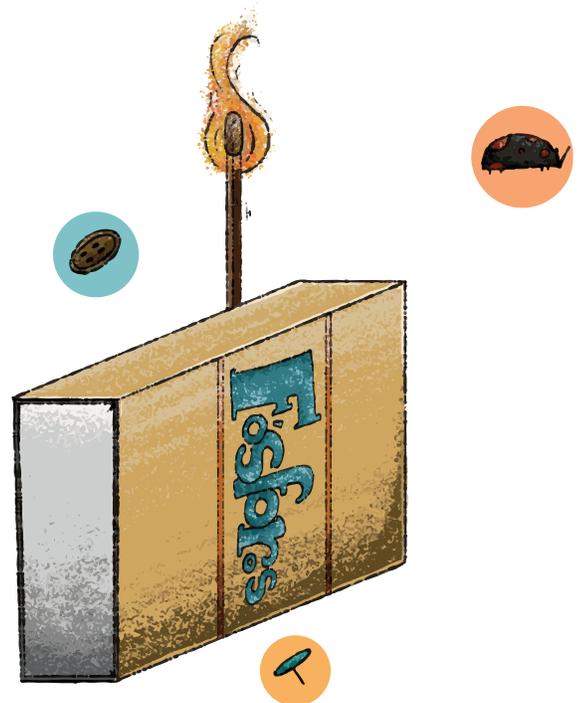


Tablero de comodines

<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>



REFERENCIAS

- Altorrelieve (2017). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=2850xgb>
- 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>
- Coelho, Fabián (17/05/2019). "Metodología". En: Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/metodologia/>
- "Didáctica". En: Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/didactica/>
- Dussan, C. P. (2010). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad: antecedentes y sus nuevos enfoques. *International 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
- "Estrategia". En: Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/estrategia/>
- 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.
- LIBRERÍA NORMA. (13 de 12 de 2019). Obtenido de <https://www.librerianorma.com/autor/autor.aspx?p=PUvWdlHQHpRmu+q8HIC9Nw==>
- 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>

- Neuro planea (s.f.). Recuperado de: <https://www.neuroplanet.com.co/categorias/interpreta/hey-yo-lo-vi-primero-junior>
- 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>
- 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>
- Wikihow (s.f). Recuperado de: <https://es.wikihow.com/jugar-Pictionary>
- Zenoff, J. A. (1987). Aprendizaje pedagógico. Recuperado de <http://www.adinarosario.com.ar/fotos/biblioteca/aprped3f.pdf>



Mitos
y Leyendas
Colombianas