

# Guía práctica para la planeación docente

**Banco de actividades y estrategias pensadas desde el Diseño Universal para el Aprendizaje DUA**



**Material de trabajo construido por el equipo de educación  
inclusiva**

**Jimmy Alejandro Hernández Tisoy**

Coordinador pedagógico

**Yuliet Tatiana Valderrama Araque**

Profesional de apoyo pedagógico

**Carolina Diosa Novoa**

Mediadora pedagógica

Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia -CTA-  
Programa ALIANZA por la educación con calidad y equidad  
2020

**Diseño:** Jimmy Alejandro Hernández Tisoy

**Ilustración portada:** Programa Alianza

**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



• Presentación .....	1
• Actividades para momento 1 de planeación .....	3
• Pelota preguntona con tingo tingo tango .....	5
• Caja misteriosa del saber – bolsa del conocimiento ...	6
• El juicio .....	7
• Yo pongo las reglas – alcance la estrella .....	8
• La silla premiada .....	9
• La ruleta del saber .....	10
• La cebollita .....	11
• Exampling .....	12
• Cocha de retazos .....	12
• Entrevistándote para construir definiciones .....	14
• La canasta de frutas .....	15
• Actividades para momento 2 de planeación .....	16
• Atención- concentración .....	18
• Organizadores de información .....	19
• Organizadores gráficos .....	27
• Árbol de problemas .....	30
• Noticia del mañana .....	31
• Rompecabezas .....	32
• Superlistos .....	33
• Dominó .....	34
• La flor de loto .....	35
• Actividades para momento 3 de planeación .....	36
• Sopa de letras .....	38

• <b>Crucigramas</b> .....	39
• <b>Emparejamientos</b> .....	40
• <b>Nube de palabras – nube de aprendizajes</b> .....	41
• <b>Falso o verdadero – el sí y el no</b> .....	42
• <b>Bitácoras – portafolios</b> .....	43
• <b>Colash o mural gráfico</b> .....	44
• <b>La telaraña</b> .....	45
• <b>Dados mágicos</b> .....	46
• <b>La afirmación negativa</b> .....	47
• <b>Elijan su destino</b> .....	48
• <b>Dominó de conceptos</b> .....	49
• <b>Geoméricamente recordando</b> .....	50
• <b>Ahora vamos a pensar, crear, contar y proponer</b> .....	51
• <b>Bibliografía</b> .....	53



## PRESENTACIÓN



Educar no solo es tarea del docente, de la escuela y del sistema educativo, hoy más que nunca la educación nos muestra esa articulación y ese vínculo que debe estar presente en la formación, y que se denomina **“corresponsabilidad”** entre la escuela y la familia; una corresponsabilidad que invita a RE-conocer el sistema familiar, el contexto, la comunidad y sus variadas formas de interactuar y aprender.

Es así, como el rol del docente debe seguir haciendo presencia en cada familia, en cada hogar y en cada contexto donde educarse no es una oportunidad, sino que es un derecho; pero la virtualidad invita al docente a reorganizar sus ideas, sus propuestas, sus actividades, a escarbar en su baúl de estrategias olvidadas, comprendiendo que es posible enseñar y aprender de diversas formas sin perder de vista ese toque pedagógico que permite adquirir aprendizajes para la vida.

El equipo de educación inclusiva se ha interesado en contribuir no solo desde lo pedagógico, sino también desde la educación inclusiva que no es ajena a nosotros como profesionales y colegas de la educación, y en aras de acompañar a los docentes ALIANZA hemos recopilado una serie de estrategias, actividades y propuestas pedagógicas que puedan ser incluidas dentro de las planeaciones o talleres de clase, teniendo en cuenta los diversos ritmos y estilos de aprendizaje de sus estudiantes, facilitando la comprensión de ideas por parte de las familias y finalmente hacer que los docentes puedan

complementar la construcción de las guías de aprendizaje pensadas para el acompañamiento en casa.

Es importante mencionar que estas actividades contemplan el Diseño Universal para el Aprendizaje DUA, dentro de su descripción, por tanto, es posible que se puedan implementar en cualquier contexto con adaptaciones mínimas por parte del docente, permitiéndole modificar, adaptar y complementar estas estrategias acordes a los contextos y las particularidades de las familias que acompañan.

La estrategia de educación inclusiva se concibe la planeación pedagógica como una herramienta de trabajo para el docente y el estudiante que se estructura en tres momentos denominados así:

**Momento 1:** Iniciación, motivación o activación de saberes previos

**Momento 2:** Conceptualización o desarrollo del tema a trabajar

**Momento 3:** Evaluación, cierre o reflexión

El documento presenta actividades para los tres momentos claves de las planeaciones, organizadas de la siguiente manera: cada una de las actividades tendrá su nombre, descripción y los materiales que se requieren para su desarrollo.

**Jimmy Alejandro Hernández Tisoy**

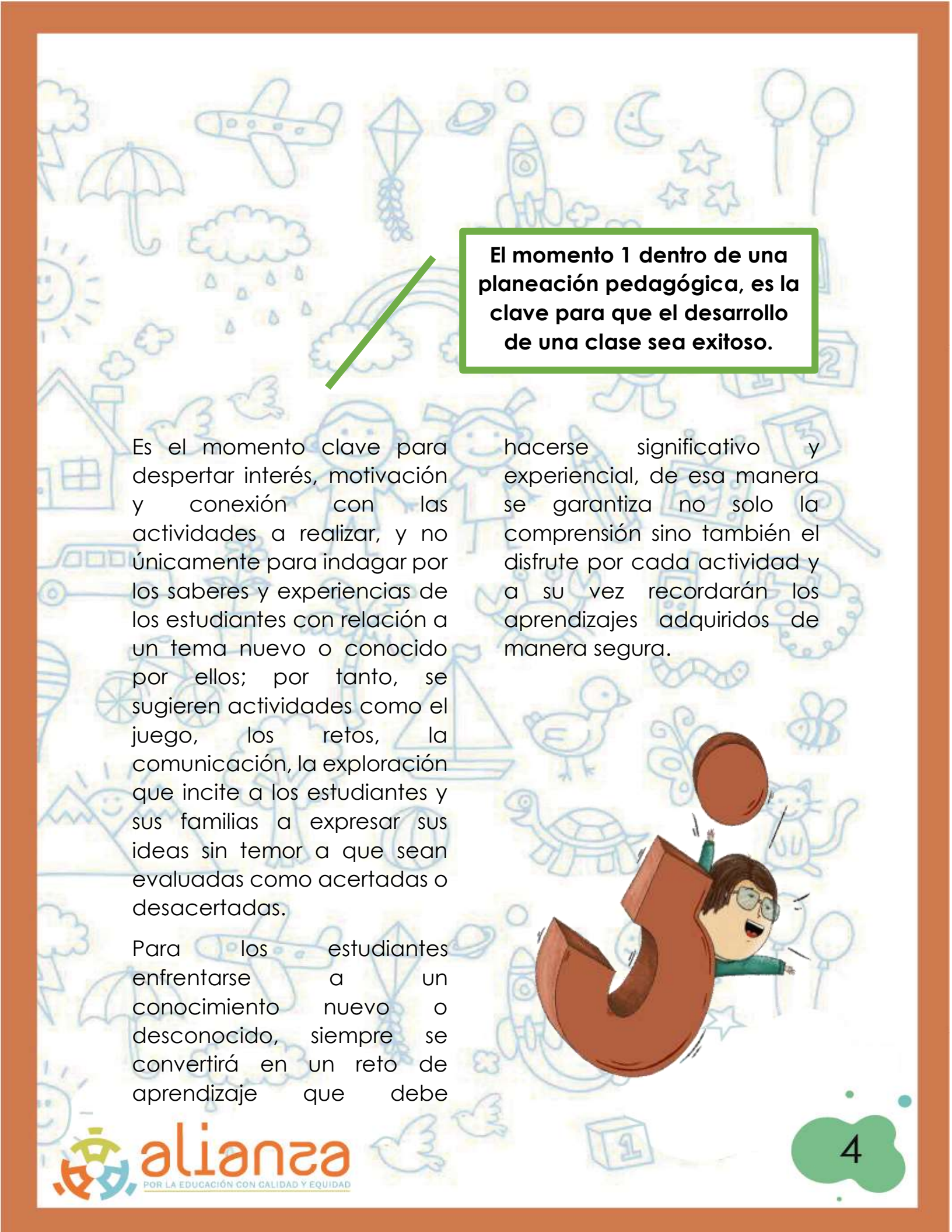
**Coordinador estrategia de educación inclusiva**

## Actividades para momento

### 1 de planeación:

- Iniciación
- Motivación
- Activación saberes previos


$$1+2=3$$



**El momento 1 dentro de una planeación pedagógica, es la clave para que el desarrollo de una clase sea exitoso.**

Es el momento clave para despertar interés, motivación y conexión con las actividades a realizar, y no únicamente para indagar por los saberes y experiencias de los estudiantes con relación a un tema nuevo o conocido por ellos; por tanto, se sugieren actividades como el juego, los retos, la comunicación, la exploración que incite a los estudiantes y sus familias a expresar sus ideas sin temor a que sean evaluadas como acertadas o desacertadas.

Para los estudiantes enfrentarse a un conocimiento nuevo o desconocido, siempre se convertirá en un reto de aprendizaje que debe

hacerse significativo y experiencial, de esa manera se garantiza no solo la comprensión sino también el disfrute por cada actividad y a su vez recordarán los aprendizajes adquiridos de manera segura.





## Pelota preguntona con Tingo tingo tango

### Materiales

- ✓ Pelota plástica
- ✓ Pelota hecha con bolsas de basura o con papel reciclable
- ✓ Derrotero de preguntas previas



La actividad consiste en:

Seleccionar una persona del grupo familiar que se ubique en un lugar donde no puede ver al resto y repita rápidamente tingo tingo, tingo, tango (puede repetir tingo las veces que quiera),

mientras el resto del grupo debe pasar la pelota de mano en mano entre los participantes, la persona que quede con la pelota cuando se dice la palabra tango, deberá responder una pregunta relacionada con el tema a trabajar.

## Caja misteriosa del saber - Bolsa del conocimiento

### Materiales

- ✓ Bolsa de basura decorada
- ✓ Bolsa de tela
- ✓ Derrotero de preguntas previas recortadas



La actividad consiste en organizar varias preguntas que se ubicarán dentro de la bolsa del conocimiento o la caja misteriosa del saber, la cual se debe pasar de mano en mano entre los participantes, mientras se canta, deben seleccionar una persona del grupo familiar que se ubique en un lugar donde no puede ver al resto mientras todos cantan.

“Cuidado con la bolsa que ya trae el saber, si ves que te la pasan debes responder”.

Este estribillo pueden repetirlo las veces que quieran y en diferentes ritmos (rápido, muy rápido, despacio, lento, muy lento), la persona que dirige la actividad puede decir ALTO AHÍ cuando quiera y la persona que quede con la caja o la bolsa deberá abrirla para responder una pregunta relacionada con el tema.

## El juicio

### Materiales

- ✓ Rótulos de los roles a trabajar



Actividad que sirve para argumentar, confrontar, dar opiniones, se selecciona un tema general y dependiendo la cantidad de participantes se pueden asignar roles individuales o grupales, para que cada uno asuma el rol que le corresponde y tome la postura que se le indique durante el desarrollo de la actividad.

Por ejemplo: **Tema:** la tala de árboles de la vereda.

### Roles y posturas

- ✓ Alcalde: a favor de la tala de árboles, porque favorece la economía
- ✓ Presidente de la junta: no está de acuerdo por el daño al medio ambiente
- ✓ Campesinos: están de acuerdo porque es fuente de trabajo
- ✓ Carpintero: a favor de la tala de árboles porque tiene un negocio muy bueno y da trabajo
- ✓ Niños y las niñas: están preocupados por ese problema y quieren que sus padres trabajen en algo diferente y le piden eso al alcalde.
- ✓ Familias que viven de la madera: dicen que no hay más fuente de trabajo y así se sostienen.
- ✓ Juez: define al final quienes tienen la razón y por qué.

Esta técnica o estrategia es similar al debate que permite poner en consideración diferentes posturas y así generar un tema de discusión que puede dar cuenta de los saberes previos que tienen los estudiantes, pero también de lo que se debe fortalecer en clase.

Yo pongo las reglas - Alcance la estrella<sup>1</sup>

### Materiales

- ✓ Preguntas en siluetas de estrellas
- ✓ Dado
- ✓ Confites para premios



Para el desarrollo de esta actividad se necesita un dado con el cual se jugará de la siguiente manera, el docente inicia colocando una regla de juego con el dado, dichas reglas pueden ser, por ejemplo:

- ✓ Quien saque dado mayor responde
- ✓ Quien saque dado menor responde
- ✓ Todos los que saquen números pares responden
- ✓ Todos los que saquen números impares responden

<sup>1</sup> El docente puede proponer otro elemento: carro, balón, corazón, sol, luna.

- ✓ Todo aquel que saque x número responde.
- ✓ Estas y otras reglas pueden aplicarse, cada participante puede inventarse una regla de juego diferente.

El participante que pierda en la primera ronda deberá

tomar una estrella y en ellas encontrará una pregunta o un premio que le exonera de responder, una vez se escuche su respuesta tiene derecho a colocar la regla de juego para seguir con la siguiente ronda.

## La silla premiada

### Materiales

- ✓ Preguntas
- ✓ Sillas
- ✓ Cinta
- ✓ Premios

Organizar en el espacio las sillas y previamente se ubican preguntas al azar debajo de algunas de ellas, que permitan conocer los saberes previos de los estudiantes con respecto al tema que se va a tratar, la docente dará la indicación de revisar debajo de sus sillas, algunos obtendrán una pregunta que deben responder y otros con

mejor suerte, tendrán la frase "Ganaste un premio" donde no hay necesidad de responder ninguna pregunta.

### Variable:

Los participantes que obtuvieron la pregunta tienen la opción de pedir la ayuda de un amigo para responder, si el amigo a quien le pidieron ayuda tiene la frase "ganaste un



premio" debe responder correctamente para conservar su premio, sino el premio pasa automáticamente al estudiante que pidió la ayuda.

### La Ruleta del saber

#### **Materiales**

- ✓ Preguntas previas



Esta actividad consiste en organizar dos equipos para que se ubiquen en dos círculos, uno interno y otro externo en los cuales los participantes deben quedar frente a frente, ellos deberán girar en la dirección que se les indique, los de adentro giran hacia la izquierda y los afuera deben girar hacia la derecha, mientras van coreando alguna canción infantil o estribillo que ellos conozcan en este caso se propone jugar con la ronda del campanario.

Se dan palmadas tres, y con los pies también,  
Se da la vuelta al campanario otra vez;  
Saludos por aquí, saludos por acá,  
Se da la vuelta al campanario otra vez.

El docente define cuantas veces se cantará y al terminar cada estudiante quedará al frente con otro compañero, el docente formula una pregunta que ellos deberán conversar en parejas y al final hacer una puesta en común de sus saberes.

## La cebollita

### Materiales

- ✓ Hojas de papel
- ✓ Preguntas
- ✓ Cinta



El juego consiste en ir pasando de mano en mano una bola de papel formada por varias capas en las cuales hay preguntas sobre el tema que se desea trabajar, esta se puede pasar al ritmo de una canción o con el estribillo:

“cochi cui, cochi cui pásala aquí, cochi cua cochi cua pásala allá”

Al momento de hacer silencio quien quede con la cebollita deberá “pelarla” y responder el interrogante que aparece.

Para hacer la actividad más interesante y atractiva se pueden mezclar preguntas sobre la clase con preguntas incoherentes, raras o que revelen información del estudiante como gustos e intereses.

Otra alternativa es que los estudiantes sean quienes construyan las capas de la cebolla formulando ellos la pregunta en una hoja o retazo de papel.

## Exemplifying

Luego de que el docente presente un tema, concepto, una situación o principio les pide a los estudiantes que describan ejemplos y no ejemplos. Esta actividad

permite trabajar saberes previos desde realidades e imaginarios, exponer ideas y realizar ejercicios de opuestos.

## Colcha de retazos

### Materiales

- ✓ Cinta
- ✓ Lápices
- ✓ Lapiceros
- ✓ Colores
- ✓ Marcadores
- ✓ Hojas de block blancas o iris.
- ✓ Papel Bond, Kraft o una tela grande que sirva como Colcha para exhibir los retazos.



Para iniciar, cada uno de los participantes construye en un pedazo de papel en forma de cuadrado su percepción

del tema a trabajar. Para ello, es importante que los participantes



tengan a su disposición la mayor cantidad de materiales que les facilite desplegar su imaginación y creatividad.

Cuando todas las personas finalizan la elaboración individual, es decir su "retazo", cada una lo ubicará sobre un pedazo de papel (se sugiere que sea un papel resistente) de modo que todos los retazos queden fijados formando una Colcha de Retazos; esto con el fin de que los participantes puedan visualizar el trabajo de sus compañeros y el producto de todos los retazos unidos.

Posteriormente llega el momento de socialización

grupal en donde los participantes expresan sus opiniones y percepciones sobre lo que observan en la Colcha de Retazos; en este punto es pertinente contar con preguntas que propicien la reflexión y el debate entre los participantes y que al mismo tiempo sirvan de puntos de focalización para la información que se necesita generar en el proceso investigativo; preguntas tales como:

¿Qué se observa? ¿Qué relaciones se pueden establecer entre los retazos? ¿Qué sensaciones genera lo expresado? ¿Cuáles son los aspectos más relevantes que expresa la Colcha de Retazos?

## Entrevistándote para construir definiciones

### Materiales

- ✓ Baúl con palabras
- ✓ Hojas
- ✓ Lápiz



La docente tendrá un baúl con palabras referentes al tema a trabajar, cada estudiante saca una palabra o concepto, debe preguntarles a tres de sus compañeros sobre lo que conocen o creen que trata ese concepto, al recolectar la información de sus

compañeros, se dispone a construir una definición del concepto.

Al terminar las entrevistas el docente aborda cada uno de los conceptos, teniendo en cuenta las definiciones de los estudiantes, complementando, afirmando o corrigiendo lo construido por ellos.

## La canasta de frutas

### Materiales

- ✓ Preguntas

Los estudiantes deben sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; luego a cada uno se le asigna el nombre de una fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando la misma fruta a varias personas.

Enseguida el docente o un participante empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de una fruta,

las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra «canasta», todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie debe responder una pregunta y continuar relatando la historia. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos hayan participado.



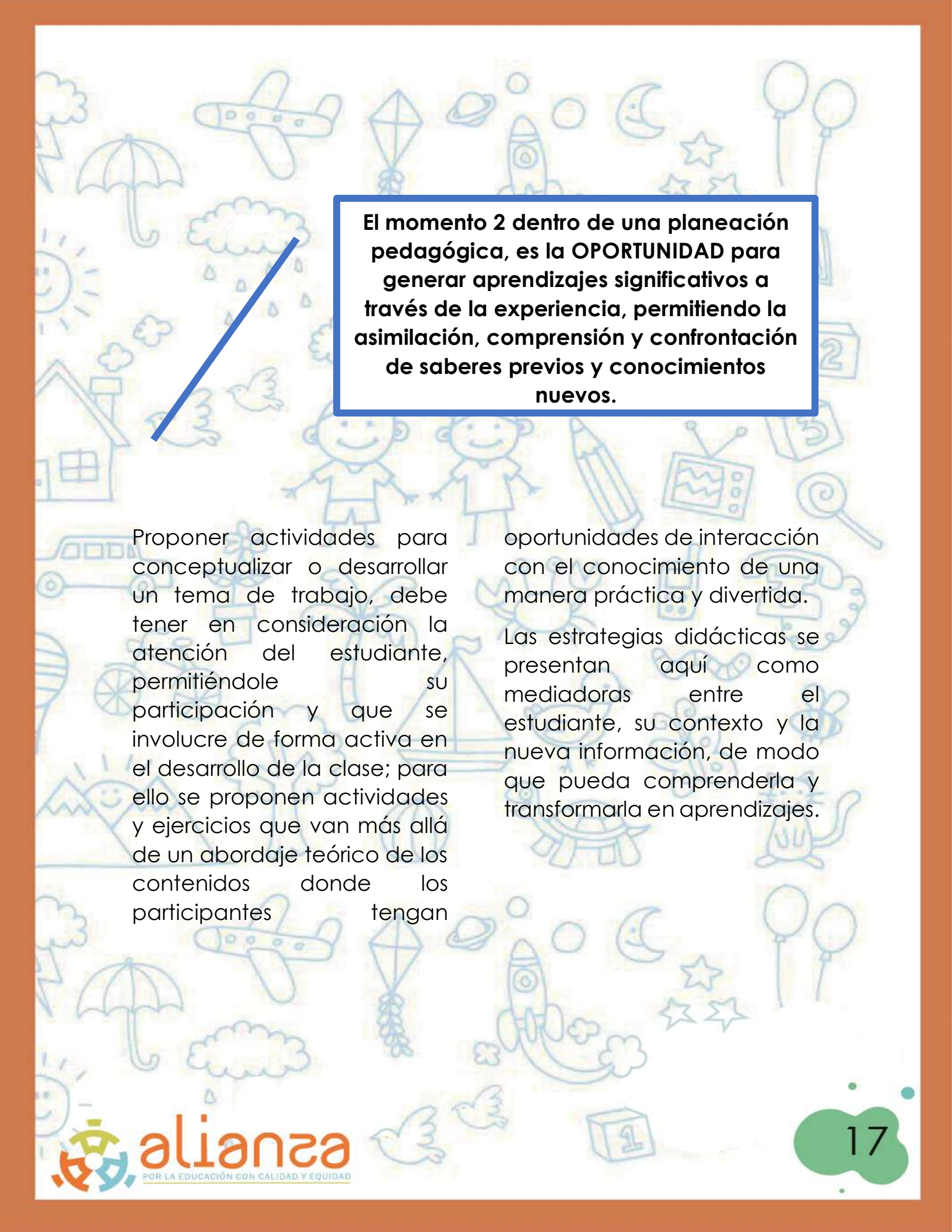
**Actividades para momento 2  
de planeación:**

**Conceptualización**



**Desarrollo del tema a trabajar**





**El momento 2 dentro de una planeación pedagógica, es la OPORTUNIDAD para generar aprendizajes significativos a través de la experiencia, permitiendo la asimilación, comprensión y confrontación de saberes previos y conocimientos nuevos.**

Proponer actividades para conceptualizar o desarrollar un tema de trabajo, debe tener en consideración la atención del estudiante, permitiéndole su participación y que se involucre de forma activa en el desarrollo de la clase; para ello se proponen actividades y ejercicios que van más allá de un abordaje teórico de los contenidos donde los participantes tengan

oportunidades de interacción con el conocimiento de una manera práctica y divertida.

Las estrategias didácticas se presentan aquí como mediadoras entre el estudiante, su contexto y la nueva información, de modo que pueda comprenderla y transformarla en aprendizajes.

## Atención, concentración

### Materiales

- ✓ Imágenes relacionadas con el tema
- ✓ Palabras claves



El trabajo con el concéntrese permite fortalecer los dispositivos básicos como la atención, la memoria, además del lenguaje expresivo y comprensivo.

El docente distribuye sobre una superficie plana (piso o mesa) de manera aleatoria las tarjetas bocabajo, que contienen las imágenes relacionadas con el tema a desarrollar.

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 considera sabe del tema.

Cuando los estudiantes ya identifiquen las imágenes podrían hacerse variaciones como, por ejemplo:

- Se puede establecer un concéntrese entre el concepto, la imagen y la definición (concéntrese de tres categorías al tiempo)
- Concéntrese entre una imagen y el concepto
- Concéntrese entre concepto y definición

Cada docente puede proponer el diseño y ejecución del concéntrese teniendo en cuenta la edad y el grado de sus estudiantes.

## Organizadores de información

### Materiales

- ✓ Papel
- ✓ Colores/resaltadores
- ✓ Lapicero
- ✓ Modelos de organizadores gráficos según lo que se vaya a trabajar.



Los organizadores de información son la expresión gráfica de la información, permiten ordenarla y almacenarla de forma eficaz; además de dar cuenta de la estructura del texto, los organizadores de información, permiten

desarrollar la creatividad con las imágenes y con su representación para mostrar la información que se solicita, además posibilitan simbolizar ideas importantes, e identificar las relaciones que existen entre éstas.

# Finales Felices

Titulo

Asi termina la historia...

Yo (cambiaría/no cambiaría) la historia.

Y esta es la razón...

Mi final feliz sería...



## PALABRA- CATEGORÍA- PALABRAS RELACIONADAS

**Tipos**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Para qué sirven**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Qué formas tienen**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**GAFAS**

**Dónde las Encontramos**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**De qué están hechas**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PALABRA- CATEGORÍA- PALABRAS RELACIONADAS

Tipos

Para qué sirven

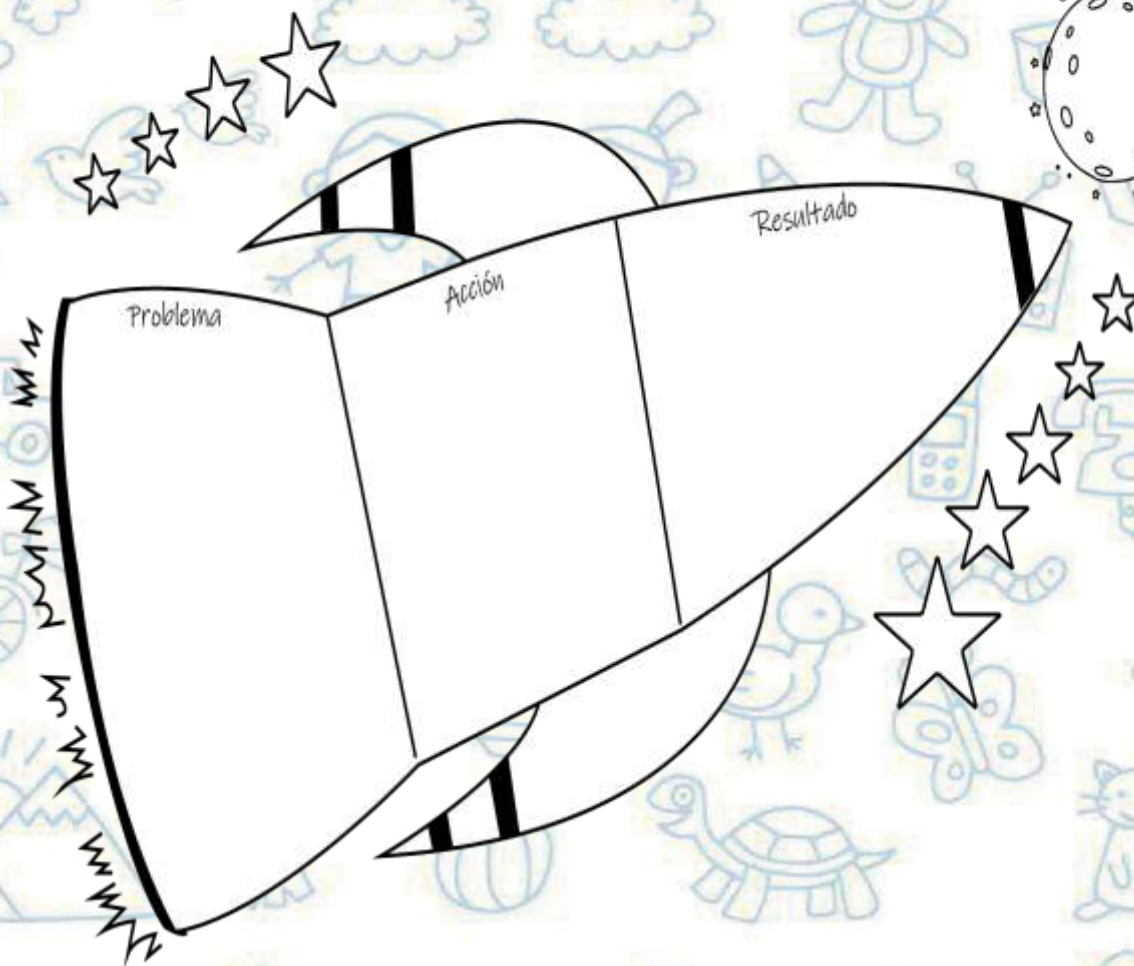
Qué formas  
tienen

Dónde las  
Encontramos

De qué están  
hechas

¡P. A. R.!

Título \_\_\_\_\_



Algo que aprendí

Algo que me sorprendió

Una duda que aún tengo  
acerca del tema

Algo que ya conocía del tema

Tema

# Hablemos del personaje

Así luce  
el personaje

Palabras que  
describen al personaje

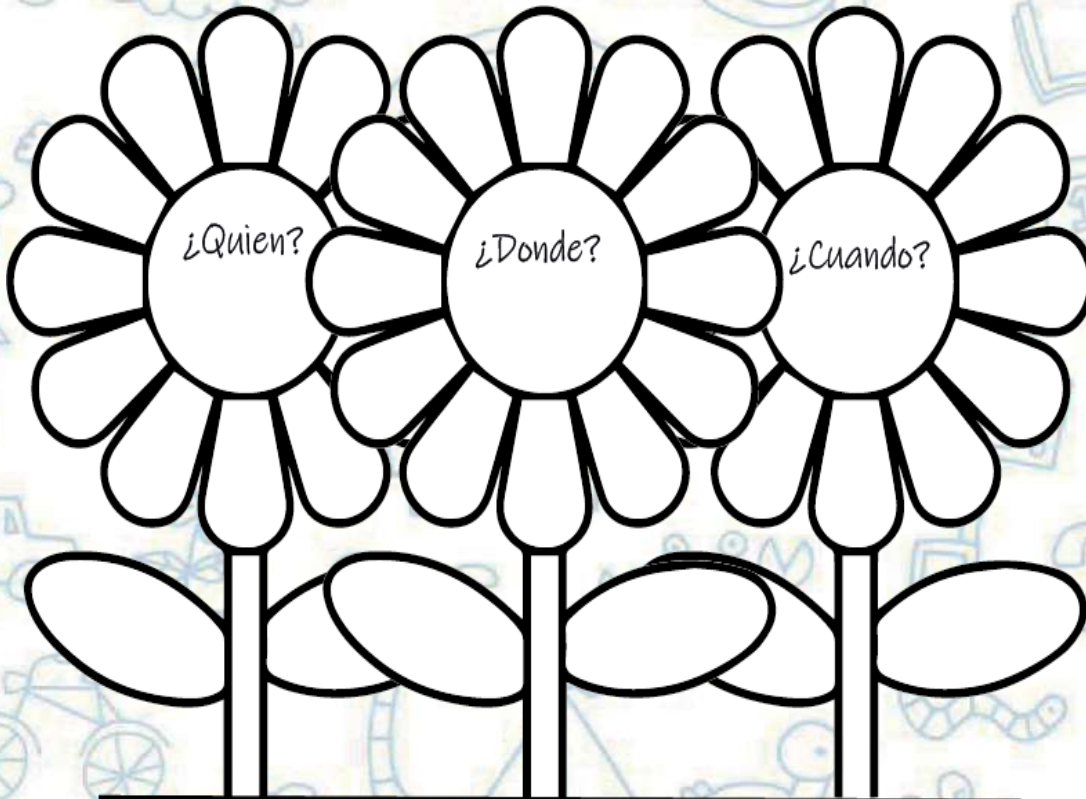
Nombre

¿Qué le pasó  
al personaje?

¿Te gusto el  
personaje? Explica.

# Un problema creciente

Título \_\_\_\_\_



Problema

Solución

## Organizadores gráficos

### Materiales

- ✓ Marcadores
- ✓ Colores
- ✓ Hojas en blanco



Los organizadores gráficos son herramientas que permiten organizar la información de una forma visual, facilitando el aprendizaje, dado que permiten plasmar el contenido educativo o instructivo de una forma más dinámica, contribuyendo a que sea el alumno quien organice la información.

Son fáciles y rápidos de consultar, además de ayudar a una mejor comprensión del contenido explicado. Su elaboración permite poner en práctica diferentes habilidades: comparar datos, ordenar acontecimientos, jerarquizar la información por

categorías y estructurar la información.

El docente expone a sus estudiantes una idea central o palabra clave, tomando ello como referencia representa a través de imágenes palabras y/o frases, apoyado de dibujos o imágenes los conocimientos que tienen sobre el tema, donde el docente entra a complementar ideas y generar una construcción colectiva del tema.

Entre los más conocidos están:

- ✓ Los cuadros sinópticos: se emplean para ordenar la información siguiendo un orden jerárquico.

Se parecen a los organigramas, pero no describen la organización de un grupo de personas, sino cómo se organizan las ideas sobre un tema tratado, permitiendo comprender cada elemento en la información.

- ✓ El organigrama: permiten organizar el orden jerárquico de un grupo de personas permitiendo comprender roles, cargos y funciones de cada miembro dentro de una organización.

- ✓ Mapas conceptuales: permiten organizar las relaciones semánticas que existen entre las diferentes ideas de un tema, se emplean palabras claves que permiten comprender

los conceptos de manera clara. Para ello se apoya en conectores de ideas, son útiles para preparar un tema de exposición o repasar contenidos.

- ✓ Mapa de ideas: conocidos también como mapas mentales, son más visuales porque permiten apoyarse con imágenes, variedad de colores, organizar ideas en cualquier dirección, no llevan un orden jerárquico, ya que se trata es de hilar ideas o apuntes sobre un tema dado.

- ✓ Cuadros comparativos o tablas de doble entrada: permiten establecer diferencias y semejanzas, acuerdos y



desacuerdos, ideas principales e ideas secundarias entre dos o más elementos de una estructura textual. En las columnas se pueden poner los temas o nombre de los textos y en las filas se ubican los criterios o aspectos a comparar.

- ✓ Líneas de tiempo: se usan para conocer acontecimientos, hechos, sucesos, acordes a fechas claves, permitiendo que se organicen cronológicamente.

- ✓ Telarañas de conceptos: se usan para conocer la relación existente entre conceptos a partir de un tema, una idea, un concepto, el cual se ubica en el centro de la telaraña y alrededor de esta se tejen las ideas principales, secundarias, relevantes, importantes y claves.

- ✓ Esquemas: son ideas tipo resumen visual sobre un tema que retoma ideas claves para recordar y que dan paso a una estructura conceptual.

## Árbol de problemas

### Materiales

- ✓ Tarjetas de 3 colores diferentes
- ✓ Lápices
- ✓ Lapiceros
- ✓ Árbol grande previamente elaborado



El árbol de problema utiliza la representación de un árbol, donde el tronco, las raíces y las ramas ayudan a analizar un problema y a entenderlo en toda su magnitud.

Se divide el grupo en 3 subgrupos con igual número de personas, luego se entrega en cada subgrupo tarjetas de un color diferente según corresponda, uno para los problemas, otro para los efectos y otro para las alternativas.

Cuando en las tarjetas se haya finalizado de escribir los problemas, efectos y alternativas, cada subgrupo procede a ubicarlas en un árbol común que

previamente estará dibujado en un pedazo de papel y será fijado en un tablero o pared; leyendo y socializando el contenido de las tarjetas ante todo el grupo. Luego de que todas las tarjetas se encuentren ubicadas en el árbol, es importante agruparlas y tematizarlas, de acuerdo con recurrencias y diferencias, lo cual posibilitará el encontrar relaciones y analizar a profundidad la situación.

## La noticia del mañana

### Materiales

- ✓ Papel
- ✓ Lapiceros
- ✓ Caja, bolsa o sobre



Para el desarrollo de esta actividad se le pedirá a cada estudiante que escriba en un papel un titular de una noticia, real o imaginaria relacionada con el tema que se está trabajando en la clase, que saldrá en el periódico de mañana.

Después todos los titulares serán recogidos y mezclados en una caja, bolsa o sobre con el fin de ser intercambiados al azar. Los estudiantes deberán redactar la noticia del titular que le correspondió haciendo uso de su imaginación y creatividad para posteriormente compartirla con el grupo.

## Rompecabezas

### Materiales

- ✓ Frases o imágenes
- ✓ Marcadores
- ✓ Cinta
- ✓ Colores



El docente elige previamente frases o imágenes alusivas al tema que se va a desarrollar y los estudiantes deben armarlo en grupo y socializar con sus compañeros la frase o imagen que les correspondió y contarle lo que sabe sobre el tema.

En el tablero o un espacio que el docente elija, se ubicarán las piezas del rompecabezas

que está conformado por uno de sus lados por preguntas acerca de la temática que se está trabajando, y por el otro lado por una imagen que los estudiantes armarán a medida que elijan una de las fichas, respondan la pregunta que les correspondió y la ubique en el rompecabezas para llevar a cabo su construcción.

## Superlistos

### Materiales

- ✓ Bolsa
- ✓ Fichas con números dependiendo los participantes.



Este juego es apropiado para trabajar algún contenido que requiera ser memorizado como nombres de ríos o ciudades y las tablas de multiplicar. Para comenzar se enumeran los estudiantes al azar por medio de una bolsa de la que cada uno debe sacar un número; posteriormente, se ubican formando un círculo; el docente se coloca en el centro y dice un número, quien lo tenga debe decir el primer concepto o responder

una pregunta, si pasado un minuto no responde queda eliminado y debe salir del círculo, cosa que también debe hacer quien repita los nombres ya dados.

El número de las posibles respuestas debe ser igual o

mayor al número de participantes y debe procurarse que todos sean interrogados.

## Dominó

### Materiales

- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento
- ✓ Cartulinas
- ✓ Marcadores
- ✓ Lápices
- ✓ Colores
- ✓ Dibujos y conceptos.



El juego de dominó deberá constar de 28 fichas rectangulares, divididas en dos partes cuadradas de igual tamaño, en donde, en el lado derecho de la ficha deberá ir un concepto o definición, mientras en el lado izquierdo se deberá pegar o dibujar una imagen asociada a la temática que se quiere trabajar, estos no deben corresponder uno con otro. Se pueden utilizar fichas dobles con una imagen en ambos lados.

Se repartirá igual número de fichas entre los estudiantes y

empezará el juego quien tenga par, a continuación, coloca otra ficha quien crea tener el concepto que corresponde y así sucesivamente hasta poner la última ficha.

Otras ideas: Los estudiantes pueden ser los encargados de elaborar las fichas con conceptos previamente asignados por el docente.

El dominó se puede realizar asociando un concepto/símbolo con su significado.

## La flor de loto

### Materiales

- ✓ Papel
- ✓ Plantilla de las flores si se desea
- ✓ Lápices o lapiceros
- ✓ Tijeras
- ✓ Recipiente con agua



Este ejercicio implica empezar con un problema o tema central y trabajar hacia afuera, usando círculos cada vez más amplios o "pétalos". Se inicia con una matriz (flor), luego se escribe en el círculo del centro el tema inicial u objetivo y finalmente se escriben en los pétalos que lo rodean las ideas relacionadas, pueden ser entre 5 y 6 pétalos.

Si desea, se puede recortar la flor y doblar los pétalos hacia

dentro, no muy remarcados; se colocan sobre un recipiente con agua y los pétalos de la flor se abrirán.

Otras ideas: se podría partir de muchas flores en blanco para ir rellenas según surjan las ideas y/o temas espontáneamente. Se pueden hacer pequeños grupos y proponer que realicen una gran flor para exponer el tema y sus ideas.



**Actividades para  
momento 3  
de planeación:**

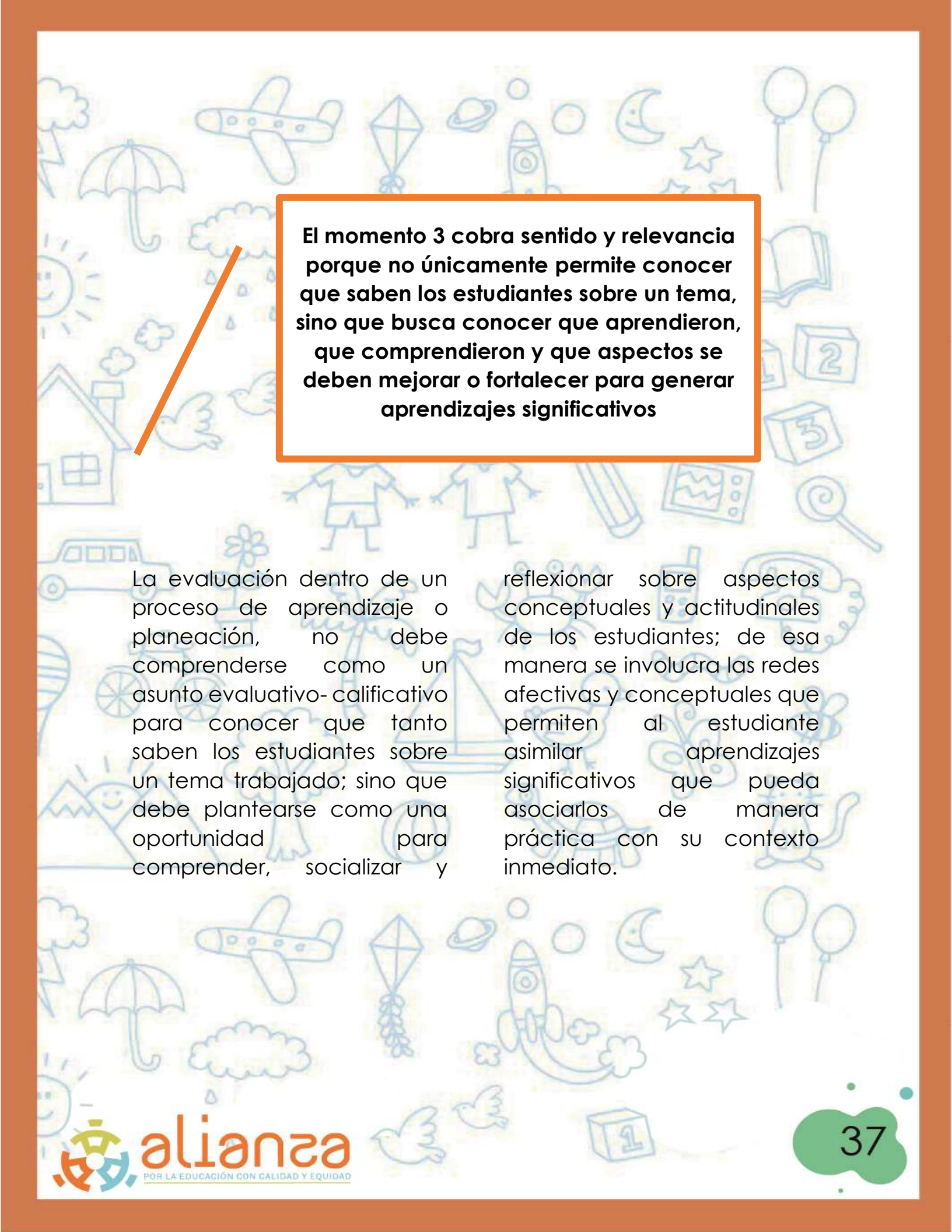
**Evaluación**

**Cierre**

**O**

**Reflexión.**





**El momento 3 cobra sentido y relevancia porque no únicamente permite conocer que saben los estudiantes sobre un tema, sino que busca conocer que aprendieron, que comprendieron y que aspectos se deben mejorar o fortalecer para generar aprendizajes significativos**

La evaluación dentro de un proceso de aprendizaje o planeación, no debe comprenderse como un asunto evaluativo-calificativo para conocer que tanto saben los estudiantes sobre un tema trabajado; sino que debe plantearse como una oportunidad para comprender, socializar y

reflexionar sobre aspectos conceptuales y actitudinales de los estudiantes; de esa manera se involucra las redes afectivas y conceptuales que permiten al estudiante asimilar aprendizajes significativos que pueda asociarlos de manera práctica con su contexto inmediato.

## Sopa de letras

### Materiales

- ✓ Sopas de letra
- ✓ Colores
- ✓ Lápiz



Se construirá una variedad de sopa de letras, con palabras relacionadas con la temática abordada, se distribuirá dichas sopas a los estudiantes de forma aleatoria, quienes

buscarán las palabras que allí aparecen, con las cuales escribirá una idea o aprendizaje adquirido relacionado con la palabra encontrada.

## Crucigramas

### Materiales

- ✓ Crucigramas impresos
- ✓ Lápiz



Esta actividad consiste en completar cuadros con letras formando una palabra a partir de definiciones, pistas, preguntas o ejercicios. Las palabras se ubican de forma horizontal y vertical, pueden estar entrecruzadas en una o varias casillas.

Otras ideas: Los crucigramas pueden partir de imágenes a las que se les debe escribir el concepto, también pueden realizarse crucigramas matemáticos con operaciones básicas.

## Emparejamientos

### Materiales

- ✓ Lapiceros
- ✓ Marcadores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador



Estas actividades se caracterizan por generar el establecimiento de relaciones entre dos o más elementos, que al hacer la asociación correcta dan cuenta de un concepto ya trabajado y además permite identificar el nivel de comprensión que tienen sobre un tema.

Para ello la docente seleccionada cuales son los

conceptos a evaluar y sus definiciones cortas, las organiza en dos columnas para que los estudiantes puedan establecer las asociaciones.

Las asociaciones pueden hacerse por medio de líneas, de números, de letras, ya cada docente define la estrategia y la cantidad de preguntas a realizar.

## Nube de palabras – nube de aprendizajes

### Materiales

- ✓ Silueta de nube
- ✓ Lápices



Los estudiantes deberán escribir o dibujar en la silueta de una nube el aprendizaje adquirido a partir de la actividad, que ubicarán en el tablero o espacio que el docente elija conformando una nube de aprendizajes.

Cada persona coge una tarjeta con una palabra relacionada con el tema abordado y una silueta de

nube. En el menor tiempo posible tendrá que escribir tres frases relacionadas con la palabra elegida inicialmente.

Se puede implementar con tiempo o sin tiempo.

Otra opción de implementar tres personas con una tarjeta. Se sacará una nube con una letra y cada persona pensará una palabra de la categoría que indica con la letra de la nube.

## Falso o verdadero – el sí y el no

### Materiales

- ✓ Palos de paleta o chuzo
- ✓ Hojas iris, preferiblemente de color rojo y verde
- ✓ Marcadores
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegante



Previamente Los estudiantes deben elaborar 2 paletas, una con la letra F (falso) y otra con la letra V (verdadero). El docente dice, escribe o proyecta un enunciado y

ellos deberán levantar la paleta según corresponda.

Otras ideas: se pueden reemplazar las letras por  para verdadero y  para falso.

Bitácoras, portafolio

### Materiales

- ✓ Cuaderno reciclable
- ✓ Hojas de bloc reutilizables
- ✓ Carpeta
- ✓ Marcadores
- ✓ Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Sacapuntas.



Esta herramienta permite ir registrando el proceso de un aprendizaje o conocimiento adquirido, no se trata de hacer un anecdotario, sino que se debe establecer una ficha con elementos mínimos que debe contener ese registro, definir el tiempo en que se va a registrar cada actividad, guardar las evidencias que se tienen del proceso.

Puede usarse un cuaderno, una carpeta organizadora, hacerse de manera individual, por parejas o grupal.

Los componentes que se sugieren deben tener como mínimo son:

- ✓ Fecha
- ✓ Nombre de los participantes
- ✓ Objetivo
- ✓ Hoy aprendí (hace alusión al proceso de aprendizaje que se adquirió)
- ✓ Conclusiones en positivo o negativo.
- ✓ Dibujo o esquema gráfico que dé cuenta del proceso.

## Colash o mural gráfico

### Materiales

- ✓ Fotografías de revistas
- ✓ Papeles de colores
- ✓ Cartulina
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento



Un collage es una técnica artística que permite expresarnos de forma divertida, creativa e interesante, ordenar tus ideas y hablar acerca de un tema.

Consiste en reunir imágenes llamativas referentes a un tema, seleccionar las más

llamativas y recortarlas en forma de silueta, pegarlas en una superficie o papel (cartulina) más grande de modo que no queden espacios en blanco. Se puede complementar con letras también recortadas que formen frases o palabras.



La telaraña

### Materiales

- ✓ Lana
- ✓ Preguntas



Los estudiantes deben ubicarse en círculo, uno de ellos tendrá una lana, la cual lanzará según las indicaciones del docente. El docente realizará una pregunta y nombrará al estudiante que debe responder, por lo que, quien tiene la lana se queda sosteniendo solo una de sus

puntas o la sujetará a uno de sus dedos para tener mayor certeza de no soltarla, luego lanzará el resto de lana al compañero que el docente nombró, quien después de responder, sujetará una parte de la lana y lanzará el restante al compañero que continúa para responder, así sucesivamente se irá tejiendo en la mitad del círculo una telaraña.

## Dados mágicos

### Materiales

- ✓ Dados
- ✓ Fichas con preguntas



Los dados se pueden utilizar de múltiples formas para desarrollar la creatividad, trabajar la resolución de problemas, y motivar a los estudiantes a partir de actividades como:

#### 1. Responder preguntas aleatoriamente.

Para ello los participantes deben simplemente tirar el dado y responder el número de la pregunta que les ha tocado o formular esa pregunta a otro compañero o grupo de la clase.

2. El dado bomba que consiste en que, cuando un estudiante o grupo completa la tarea asignada, se tira el dado para determinar cuántos puntos va a recibir. Al

estudiante o grupo contrario, por otro lado, se le pide que escoja un "número bomba", de manera que, si el primero tira el dado y sale el número, el equipo perderá todos sus puntos.

3. El dado complemento: aquí se utilizan dos dados de colores diferentes y al primero se le asigna un pronombre interrogativo (¿quién? ¿cuándo? ¿cómo? ¿qué? ¿cómo? ¿por qué?) para cada número del dado, y al segundo, un tema para cada número. Cada estudiante deberá tirar los dos dados, de forma que,

si le sale el "1" y el "5", deberá crear una pregunta del tipo *¿cuándo fue la batalla de Boyacá?*

4. **Repasar vocabulario general.** Para este ejercicio son necesarios dos dados, uno con letras del abecedario, y otro con la numeración habitual.

5. Los estudiantes deberán tirar el dado dos veces; la primera tirada será para saber la letra con la que deberán empezar sus palabras y la segunda tirada les indicará cuántas palabras deberán decir o escribir que empiecen por esa letra.

### La afirmación negativa

Consiste en formular una afirmación que no es verdadera y que los estudiantes argumenten por qué es falsa defendiendo sus

ideas y conocimientos; el docente tratará de convencerlos de lo que dice con contraargumentos que también son falsos, pero que parecen razonables.

Elijan su destino

### Materiales

- ✓ Tarjetas numeradas
- ✓ Tarjetas con las letras
- ✓ Tarjetas con preguntas



Para esta actividad el docente debe contar con tarjetas numeradas del 1 al 5 que se ubicarán en la parte de arriba de la pared o del tablero de forma horizontal y otras de la letra A a la letra E que se ubicarán en la parte derecha y hacia abajo; otras tarjetas con las preguntas se ubicarán de modo tal que se formen filas y columnas.

Luego se deben conformar equipos de "x" cantidad de integrantes, ya sea que los estudiantes formen sus equipos o sean asignados por el docente; para escoger la

pregunta los estudiantes deben decir las coordenadas de las "tarjetas", por ejemplo, 3A, 2C, 5D, etcétera, y cada una de estas coordenadas los llevará a una pregunta.

Dependiendo del grado de dificultad del interrogante se les darán "x" puntos si la contestan bien, o si otro equipo conoce la respuesta pueden "robar" los puntos.

También, las tarjetas pueden tener frases como "ganaron 2 puntos", "pierden 2 puntos", "pierden un turno",

“pregunten 2 veces más”, etcétera.

Finalmente, gana el equipo que más puntos haya obtenido.

## Dominó de conceptos

### Materiales

- ✓ Tablero
- ✓ Fichas con preguntas
- ✓ Bolsa con números

Se construye un tablero con números del 1 al 20 (dependiendo del número de estudiantes), cada número está colocado en el cruce de dos colores, así mismo debe haber fichas que denominaremos domino de concepto donde se encontrará todos los cruces con una pregunta sobre la temática abordada.

Para implementarlo el estudiante elige de una bolsita un número y acude al

tablero para ver en qué cruce está, debe recordar los colores que conforman su cruce y dirigirse a las fichas de dominó, donde debe seleccionar la ficha con los colores del cruce que le correspondió. Debe responder a la pregunta para ganarse la ficha.

Cuando han terminado todos los estudiantes de resolver las preguntas, se retira todo de la mesa y se juega al dominó.

## Geométricamente recordando

### Materiales

- ✓ Hojas
- ✓ Tijeras
- ✓ Lápices
- ✓ Figuras geométricas
- ✓ Preguntas Hojas
- ✓ Tijeras
- ✓ Lápices
- ✓ Figuras geométricas



En el tablero hay 3 figuras geométricas (Cuadrado, círculo, triángulo), cada una de ellas marcada con las siguientes frases. Comprendí que es... No recuerdo, pero puede ser... Creo recordar que es...

Cada estudiante tiene a su vez, hojas, tijeras y lápiz. El docente realiza una pregunta

del tema trabajado en clase y los estudiantes deben pensar en cuál de las figuras se ubica su respuesta, responder la pregunta, recortar la hoja según la forma que corresponde y pegarla sobre la figura ubicada en el tablero.

Al finalizar la actividad se podrá discriminar los conceptos e ideas claras, las

que se deben reforzar y las que no fueron comprendidas por los estudiantes.

Ahora vamos a pensar, crear, contar y proponer

### Materiales

- ✓ Tarjetas
- ✓ Tablero
- ✓ Dado
- ✓ Ficho u objeto



Inicialmente hay un tablero que contiene 4 colores (Amarillo, rosado, verde y azul), los cuales corresponden a diferentes tarjetas; las amarillas nos abren paso al discurso sobre vivencias y pensamientos propios con "CUÉNTANOS". Las azules nos hacen reflexionar con un "PIENSA...". Las rosadas son para hacer PROPUESTAS y las verdes nos hacen ponernos en situaciones hipotéticas con un "CREES QUE...".

Los estudiantes lanzarán un dado y de acuerdo con el número obtenido avanzan y responden según el color de la tarjeta.

Algunas preguntas son:

Tarjetas amarillas:

- Cuéntanos la clase que más te gustó ¿Por qué?
- Cuéntanos que te preocupa del próximo periodo

- Cuéntanos que te motiva para venir a clase

Tarjetas azules:

- Piensa en que asignatura es en la que más te has divertido ¿Por qué?
- Piensa si te gustaría que leyéramos cuentos una vez a la semana ¿Por qué?
- Piensa que podrías enseñar a tus compañeros más pequeños.



## Bibliografía

- Álvarez Vásquez, P. (21 de 05 de 2020). *Slideshare.net*. Obtenido de <https://www.slideshare.net/patriciaalvarezvasquez/organizadores-grficos-54194782>
- Chacon B, E. G., Zabala S, P. G., Trujillo A, Q., Velásquez A, M. V., & Cotos A, M. G. (2002). *Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa*. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigo.
- EL MUNDO DE LA DIDÁCTICA. (20 de 05 de 2020). *Facebook*. Obtenido de <https://www.facebook.com/ELMUNDODELADIDACTICA/posts/121490619456550>
- Imageneseducativas.com. (21 de 05 de 2020). Obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/juegos-divertidos-los-primeros-dias-clase/?fbclid=IwAR08h29HXA1Gu7WjSG5Sbt7D6HoZmSe1c0vjluWh0AIVoXCSznbA-NzuxX0>
- Pinterest.com. (21 de 05 de 2020). Obtenido de <https://co.pinterest.com/pin/358880664056642588/>
- Pinterest.com. (21 de 05 de 2020). Obtenido de <https://co.pinterest.com/pin/393994667396468071/>
- Pinterest.com. (21 de 05 de 2020). Obtenido de <https://co.pinterest.com/pin/34480753380081610/>
- Pngtree.com. (21 de 05 de 2020). Obtenido de [https://es.pngtree.com/freepng/get-together-with-children\\_2619564.html](https://es.pngtree.com/freepng/get-together-with-children_2619564.html)
- Psicología y mente. (21 de 05 de 2020). Obtenido de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/organizadores-graficos>

Este material de trabajo fue diseñado como una herramienta de pedagógica que busca fortalecer las planeaciones de aula y de esa manera generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

