Versión 1
digital

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Del pensamiento a la acción

Estrategias para humanizar la inclusión

El Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad
Programa integral que le aporta a la equidad educativa, fortaleciendo los procesos de gestión pedagógica y directiva mediante el fomento de metodologías innovadoras adaptadas a las necesidades del contexto urbano y rural, mejorando las habilidades y competencias básicas de los estudiantes, y logrando la inclusión social en las instituciones educativas, para preparar la sociedad ante los nuevos retos del siglo XXI.

Aliados
Fundación Fraternidad Medellín

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

Dirección editorial y validación de contenidos
YULIET TATIANA VALDERRAMA ARAQUE
CRISTIAN ANDRÉS MAYA POVEDA
Estrategia de Educación inclusiva

Autores

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA
JIMMY ALEJANDRO HERNÁNDEZ TISOY
YULIET TATIANA VALDERRAMA ARAQUE

Municipio de Granada
MARÍA BELTRY MORENO TORO
OSVALDO PEDROZO OSPINO

Municipio de San Juan de Urabá
CARLOS JOSÉ PADILLA MESTRA
OVIDIO CHAVERRA ROBLEDO

Municipio de San Luis
DANIELA ISABEL TOPA RUIZ
DARLENIS MATURÍN CÓRDOBA
DIANA CAROLINA PATIÑO FRANCO
FLOR MARÍA CUESTA CÓRDOBA
MARÍA GEORGINA HOYOS RIAPIRA
MARIBEL CIRO GÓMEZ
SANDRA BIBIANA CARDONA LÓPEZ
YELBIS DEL SOCORRO ARGUMEDO ARROYO

Municipio de San Rafael
CRISTINA GUARÍN ESPINOSA
DIGNORA DEL CARMEN MARÍN GIRALDO
ELIANA ASTRID RODRÍGUEZ GIRALDO
FLOR MARÍA BUITRAGO GALEANO
JOSÉ HERIBERTO CUERVO OSORIO
LEIDY VIVIANA MARÍN TOBÓN
MARÍA ELCY FORONDA DAZA

Municipio de Titiribí
ADRIANA CRISTINA JULIO PRETELT
CONSUELO ASTRID GUTIÉRREZ BOLÍVAR
DIANA MARÍA HOLGUÍN ZAPATA
GLADYS DEL CARMEN ORTIZ ÁLVAREZ
ISABEL CRISTINA RAMÍREZ RAMÍREZ
MARÍA DUBERLINA CÁRDENAS ORDOÑEZ
SADIT LUDIRIAN HERRERA FERNÁNDEZ

Edición y coordinación editorial
KARIME DASUKY
Simple. Casa productora S. A. S.

Ilustraciones, diseño y diagramación
SANDRA DE BEDOUT R.
Simple. Casa productora S. A. S.

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

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA
SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR
Director

FRANCISCO MAYA LOPERA
Director Línea de Educación

MERCEDES ARRIETA COHEN
Líder programa Alianza

Sello Editorial CTA
ISBN: 978-958-8470-54-2
Primera edición - Medellín, Antioquia
Noviembre de 2020

Cítese como: Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (Ed.) (2020). *Del pensamiento a la acción. Estrategias para humanizar la inclusión*, Medellín: Editorial CTA.

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

Índice

Pág

1 VUELO HACIA DIVER-CIUDAD 7

Grados Transición a 5°

2 SI DE INCLUSIÓN QUIERES HABLAR, CON LETRAS Y PALABRAS PUEDES JUGAR 37

Grados Transición a 5° y aula multigrado

3 LAS NORMAS, INGREDIENTES PARA UNA SANA CONVIVENCIA 73

Grados Transición a 5° y aula multigrado

4 EXPRESANDO VAMOS LOGRANDO QUE TODOS ESTEMOS PARTICIPANDO 103

Grados 1° a 5°

5 EL CAMBIAZO BOXEADOR 145

Grados 3° a 5°

6 UN TEATRO EN LA ESCUELA 185

Grado 4°

7 LEER Y ESCRIBIR BIEN, HACE PROGRESOS EN MI VIDA 211

Grados 1° a 3°

Presentación

Quien esté cerca de la educación rural en Colombia, conoce los evidentes desafíos que enfrenta allí la comunidad educativa: la geografía, el acceso, la escasez y las pocas oportunidades de formación continua e *in situ* que tienen los docentes, con procesos contextualizados y aplicables en el aula de clase.

Es así como ante la indiscutible urgencia de aportarle al sistema educativo en el departamento de Antioquia, el *Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad*, direccionado por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA y patrocinado por la Fundación Fraternidad Medellín, lideró junto con un importante grupo de docentes -algunos de ellos rurales-, un ejercicio de escritura divulgativa, destinado a fortalecer las competencias básicas en matemáticas, ciencias naturales y lenguaje, y fomentar la educación inclusiva.

Entre 2019 y 2020, mediante un acompañamiento presencial formativo, empleando la cocreación, la colaboración y el uso de material concreto, se trabajaron metodologías activas, con el fin de presentar una propuesta de enseñanza – aprendizaje dinámica, creativa y reflexiva, involucrando el ser y el hacer para toda la vida. Este desarrollo se consolidó con la sistematización de los contenidos elaborados por los docentes, no sólo como un resultado, sino como componente clave de un proceso completo y estructurado, que involucró también el uso de herramientas tecnológicas, la reflexión sobre las necesidades y problemáticas de los estudiantes y la definición de unas competencias articuladas con los derechos básicos de aprendizaje promovidos por el Ministerio de Educación Nacional.

Así, este valioso ejercicio favorece a los docentes, quienes transforman su práctica pedagógica y adquieren capacidades para construir materiales didácticos adaptables, contextualizados y multidisciplinares; y también a los estudiantes, quienes con los materiales elaborados, asumen roles altamente participativos, colaborativos, críticos y propositivos, que transcienden las aulas de clase, permitiéndoles el descubrimiento por medio de la experiencia.

Materializar esta propuesta de docentes para docentes en esta serie de cuatro cartillas, significa exaltar su labor y compromiso, mucho más allá de las publicaciones. A todos ellos, nuestra felicitación y gratitud por afrontar este reto, que seguramente motivará a otros a sistematizar sus contenidos, integrar sus áreas y sumar a la flexibilización curricular, para la construcción de comunidades de conocimiento que enriquezcan la labor educativa, especialmente en la ruralidad.

Mercedes Arrieta Cohen
Líder
Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad

Introducción

¿Cómo practicar la inclusión en el aula, logrando un proceso de enseñanza y aprendizaje exitoso?

La educación y sus múltiples formas de representarse, nos ha permitido comprender que existen diversas maneras de enseñar, aprender, reconocer y convivir con la diversidad, elementos que se enmarcan en la educación inclusiva y que deben transformar las políticas y prácticas de la educación, con el fin de incorporar la diversidad desde una mirada más humana.

Ante esta realidad, en 2019 y 2020, el *Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad*, en el marco de la Estrategia de Educación inclusiva, formó a un grupo de docentes en los tipos de metodologías activas, considerándolas ideales para practicar la inclusión en las comunidades educativas: aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje basado en retos (ABR) y aprendizaje cooperativo (AC); y los acompañó para la construcción de contenidos con las mismas.

Este proceso formativo, reflexivo, comprensivo y escritural, rompió con el esquema de tratar la inclusión desde asuntos netamente ligados con la discapacidad, para considerar además, los contrastes presentes en la educación rural, que conjugan la diversidad humana y obligan a proveer una educación inclusiva más contextual y real, que respete y fortalezca las identidades culturales.

Como resultado, se presenta la serie de cuatro cartillas de la cual hace parte *Del pensamiento a la acción. Estrategias para humanizar la inclusión*, conformada por siete guías de aprendizaje: una diseñada por el equipo coordinador de la Estrategia de Educación inclusiva del *Programa Alianza*, y seis construidas por un grupo de 26 docentes, que asumió además, el reto de probar sus contenidos con sus estudiantes desde grado transisión a undécimo, de instituciones educativas en los municipios antioqueños de Granada, San Juan de Urabá, San Luis, San Rafael y Titiribí.

¡Ánimo! Esta cartilla, de docentes para docentes, intenta ayudarles a solucionar las necesidades sentidas especialmente desde la ruralidad, retomando elementos pedagógicos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que contempla en cada actividad, una oportunidad para que todos aprendan desde sus posibilidades, respetando así los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Desde el *Programa Alianza*, somos conscientes de lo apremiante que es fortalecer la apertura de las comunidades educativas al reconocimiento de la diversidad, como oportunidad para proponer y aprender. Esperamos que este material pedagógico sea útil como referente institucional, local, nacional e internacional para producir prácticas más inclusivas que generen experiencias significativas replicables en cualquier contexto, porque educar desde la diversidad, es urgente y posible.

Profes, en ocasiones creemos que trabajar con la inclusión y la diversidad es una idea imposible de realizar, pero con esta cartilla les queremos recordar, que gracias a ella, hoy en los temas de educación con calidad, podemos avanzar.

¡Esto es para ustedes, apreciados docentes!

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Vuelo hacia Diver-ciudad

Guía 1

Grados Transición a 5°

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados Transición a 5°
Tema	Educación inclusiva y diversidad
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Ciencias naturales Ciencias sociales Educación artística Matemáticas
Metodología activa	**Aprendizaje basado en retos (ABR)** Promueve en los estudiantes el aprendizaje a partir de un reto o situación que desafíe su conocimiento y creatividad para resolverlo.
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Comunicación Creatividad Pensamiento crítico Resolución de problemas
DBA* por grado	**Transición** Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas. **1°** Relaciona códigos no verbales, como los movimientos corporales y los gestos de las manos o del rostro, con el significado que pueden tomar de acuerdo con el contexto. **2°** Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares). **3°** Produce textos orales breves de diferente tipo ajustando el volumen, el tono de la voz, los movimientos corporales y los gestos, al tema y a la situación comunicativa.

	4° Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación. **5°** Construye textos orales atendiendo a los contextos de uso, a los posibles interlocutores y a las líneas temáticas pertinentes con el propósito comunicativo en el que se enmarca el discurso.
Desempeños esperados	**Comunica** sus ideas a través de textos escritos y orales, gestos y diferentes expresiones corporales. **Escribe** palabras que permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. **Identifica** los propósitos comunicativos de una situación específica, comprendiendo la función de cada uno de los participantes. **Participa** en espacios de discusión de acuerdo con la situación comunicativa, donde expresan y crean discursos para cumplir un objetivo.

Autores
Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, licenciado en Educación especial, especialista en Aplicación de TIC para la enseñanza, coordinador de la Estrategia de Educación inclusiva del *Programa Alianza*.
Yuliet Tatiana Valderrama Araque, licenciada en Educación especial, profesional de apoyo pedagógico de la Estrategia de Educación inclusiva del *Programa Alianza*.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Tradicionalmente la escuela ha sido el centro de aprendizaje donde convergen diferentes ritmos, estilos de pensamiento y actitudes, que finalmente se reflejan en la diversidad; desde ahí se han pensado otras formas de enseñar y de aprender, donde el estudiante asuma un rol activo dentro de su proceso de aprendizaje, y el docente sea el guía u orientador para acceder al conocimiento.

En tal sentido, esta guía propone tres momentos con sus respectivas actividades, que les permitirán a los estudiantes vivenciar aprendizajes individuales y colectivos a través de la metáfora del vuelo o un viaje en avión hacia una ciudad imaginaria, con la orientación del docente:

1 MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para abordar los conceptos relacionados con la diversidad, comprendiendo su importancia dentro del aula, mediante la actividad:

Actividad 1. Encontrando mi destino

2 MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para promover y fortalecer en los estudiantes, habilidades para respetar la diversidad y trabajar en equipo mediante la lúdica. Sus actividades son:

Actividad 1. Apostándole a la diversidad
Actividad 2. El gran reto: Vuelo hacia Diver-ciudad

3 MOMENTO DE CIERRE

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, con la actividad:

Actividad 1. Evaluando lo aprendido

La metodología de aprendizaje basado en retos (ABR) se fundamenta en el aprendizaje vivencial. Involucra activamente al estudiante en una situación problemática relevante y relacionada con su contexto, mediante el afrontamiento de uno o varios retos para solucionarlos.

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- [ ] *30 boletos de avión* impresos en hojas de colores: 6 boletos de cada color Ver **anexo 1**
- [ ] 30 bolsillos plásticos para escarapelas
- [ ] 20 marcadores gruesos
- [ ] 20 sobres de papel
- [ ] 3 paquetes de billetes didácticos de pesos colombianos
- [ ] 50 hojas de papel tamaño carta de reciclaje
- [ ] 5 rollos de cinta pegante transparente delgada
- [ ] Objetos diversos que puede haber en el aula de clases
- [ ] 30 lápices de colores
- [ ] 5 tarros o barras de pegamento
- [ ] 10 revistas de reciclaje para recortar
- [ ] 10 periódicos para recortar
- [ ] 5 rollos de cinta de enmascarar
- [ ] 10 rollos de lana
- [ ] 10 tijeras
- [ ] 24 marcadores delgados
- [ ] 10 formatos impresos de *Evaluación de Aerolíneas*
- [ ] 10 formatos impresos de *Solicitud de pedido*
- [ ] 10 formatos impresos de *Multas*
- [ ] 30 formatos impresos de *Autoevaluación*
- [ ] Bolsa de tela mediana
- [ ] Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de motivación 1

DURACIÓN: 20 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Encontrando mi destino

DURACIÓN: 20 MINUTOS

OBJETIVO: Desarrollar el concepto de diversidad y su importancia dentro del contexto escolar, mediante ejercicios contextualizados para facilitar la comprensión de los estudiantes.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

Elabore *boletos de avión*, imprimiendo o dibujando el **anexo 1** en hojas de seis diferentes colores, y recortando cada uno. Asegúrese de hacer boletos suficientes para darle uno a cada estudiante.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice un conversatorio a partir de las preguntas:

- **¿Qué significa la palabra "diverso"?**
- **¿Qué será la diversidad humana? ¿Y la diversidad cultural?**
- **¿Cómo se evidencia esa diversidad en este territorio?**
- **¿Qué acciones se relacionan con el respeto a la diversidad humana y cultural?**
- **¿Qué acciones reales han practicado ustedes para respetar la diversidad presente en este territorio?**
- **¿De qué color se imaginan la diversidad? ¿Por qué?**

De la forma en que estime conveniente, conceptualice sobre los cinco términos de la tabla siguiente, que todos los estudiantes deben conocer

para el desarrollo de esta guía. Tenga en cuenta las ideas y palabras expresadas por los estudiantes en el conversatorio anterior.

Concepto/Color	Definición/Destino de viaje
Educación inclusiva	Permite que todas las personas participen de los diferentes espacios, respetando su diversidad humana, las diferencias individuales y grupales, sin ser rechazadas, excluidas ni marginadas. Fomenta el trabajo en equipo, la aceptación y el respeto por los otros.
Aceptación	Permite que todos y todas las personas se valoren y reconozcan sus habilidades y las de los demás, así como sus fortalezas, gustos, intereses, motivaciones y debilidades, para interactuar y socializar respetando las diferencias.
Diversidad	Permite reconocer que cada persona es única, y por lo tanto, piensa, actúa y se manifiesta de formas diferentes a los demás. Reconociendo las diferencias individuales como: género, edad, nacionalidad, raza, etnicidad, capacidad, orientación sexual, estatus socio económico, creencias, opiniones políticas u otras, se puede convivir mejor.
Equidad	Posibilita que todas las personas puedan participar de las mismas actividades y disfrutar de servicios, considerando sus diferencias y cualidades, sin ser rechazadas ni excluidas, favoreciendo la interacción y el desarrollo de la comunidad.
Personas en situación de discapacidad	Es la forma de nombrar a quienes presentan condiciones individuales, sean físicas, intelectuales, mentales o sensoriales, que al interactuar con el medio o con su contexto inmediato, pueden encontrar barreras actitudinales, medioambientales o contextuales que impiden su participación plena y eficaz en la sociedad en igualdad de condiciones.

Más adelante, estos colores distinguirán a los equipos que se conformarán para las siguientes actividades.

Haga lo necesario para conseguir que los estudiantes comprendan la importancia de la diversidad, mientras fortalecen habilidades como el trabajo en equipo, la colaboración y el respeto por el otro.

Paso 3

Entréguele un *boleto de avión* al azar a cada estudiante. Garantice que todos tengan su boleto.

Conforme tantos equipos de trabajo como sean posibles, de cinco estudiantes cada uno, y pídales que rápidamente se pongan un nombre llamativo para que se distingan de los demás equipos.

Garantice que todos los estudiantes tengan su boleto y que no se repitan los colores dentro de un mismo equipo.

Entréguele un bolsillo plástico para escarapela a cada uno e indíqueles que pongan allí su boleto, y lo usen en un lugar visible de su cuerpo.

Fomentar el trabajo en equipo, permite movilizar prácticas inclusivas donde todos aportan desde sus habilidades y destrezas, logrando un mismo objetivo en cada tarea, además que fortalece los vínculos y las relaciones interpersonales.

Momento de desarrollo 2

DURACIÓN: UNA HORA Y 6 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 50

Actividad 1. Apostándole a la diversidad

DURACIÓN: 36 MINUTOS

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes reconozcan la diversidad y practiquen la inclusión, mediante el desarrollo de diferentes retos por equipos.

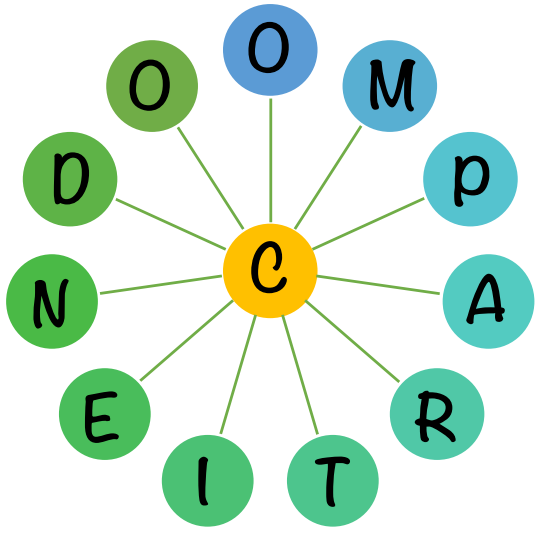
Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

- Disponga un sobre con 40.000 mil pesos en billetes didácticos de diferentes valores, para cada equipo.
- Organice 10 Sobres de la inclusión con diferentes cantidades de billetes didácticos.
- Marque cada sobre con el mensaje "Porque todos debemos ganar y nadie debe perder".
- Ubíquelos en un lugar visible. Úselos al final de todos los retos.
- Para el **Reto 1: Rápido – rápido**, elabore una cartelera o escriba en el tablero las letras de la palabra COMPARTIENDO, en cualquier orden.

Ejemplo:



» Fuera del recinto donde estén, disponga un lugar que no puedan ver fácilmente los estudiantes, con numerosos y diversos objetos que haya en el aula y tenga a su alcance, como: marcador, tizas, llaves, borrador, libro, fichas de encaje, rompecabezas, lupa, lapicero, lápiz, cuaderno, revista, celular, memoria, piedra, moneda, vinilo, pincel, lana, tapas, ábaco, juguetes, linternas, pinzas, cocas, clips, regla, otros, para el reto yo lo vi primero. Manténgalo en secreto hasta el momento de jugar el **Reto 2: ¡Yo lo vi primero!**

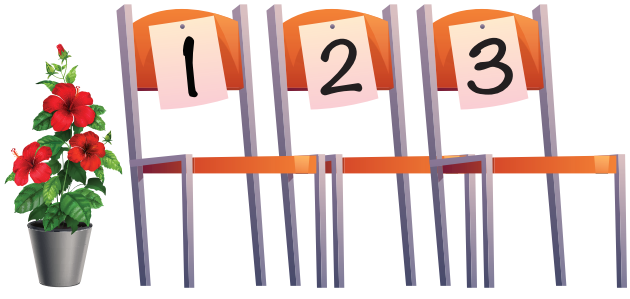
» Para el **Reto 4: Píldoras para la diversidad**, elabore una cartelera o escriba en el tablero las siguientes palabras, en cualquier orden:

traperese	irinclu	tirparcom	ceptara
rama	rooperac	viconvir	caracer
donaperr	lisorizarda	sarexpre	prencomder
cepatar	requer	festarmani	

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad y el viaje a Diver-ciudad.

A un lado del recinto donde se encuentren, organicen una hilera con tantas sillas como equipos se hayan conformado. Empleando las hojas de papel tamaño carta de reciclaje y la cinta pegante transparente, marquen cada silla enumerándolas de 1 en adelante. En estas sillas se ubicarán los representantes de cada equipo, cuando hayan resuelto cada reto.



Retomen los equipos y *boletos de avión* de la actividad anterior, permitiendo que todos los estudiantes participen en el desarrollo de los retos.

Entréguele a cada equipo su sobre con los 40.000 mil pesos en billetes didácticos.

Explíqueles el juego de resolver retos, y la dinámica de apostar en el juego como equipo, para así sumar o restar dinero al sobre, así:

» Jugarán cuatro retos. En cada uno, los equipos debe apostar el mismo valor.

» Cada reto se jugará en equipos. Cada equipo debe delegar un representante diferente para responder a cada reto permitiéndose la ayuda de todos sus integrantes.

» Cada equipo conocerá únicamente el nombre del reto para hacer su apuesta.

» El o la docente, presentará el reto.

» A medida que los equipos lo resuelvan, su representante se ubicará en la silla correspondiente, en orden.

» Terminado el tiempo máximo u ocupadas todas las sillas, el o la docente validará las soluciones dadas por los representantes, en orden de llegada a las sillas.

» Se declarará ganador al equipo que cumpla el reto a cabalidad, y recibirá la totalidad del dinero apostado.

» En caso de empate, el dinero de las apuestas le corresponderá al equipo cuyo representante haya ocupado la silla 1, es decir, que haya llegado en primer lugar.

» Cada equipo usará los boletos de avión para pertenecer al mismo equipo y desarrollar los retos aportando desde sus habilidades.

¿Listos?

Paso 3

Presénteles el primer reto y deles el tiempo máximo para resolverlo en equipo. Los retos están redactados en forma de instrucciones desde usted para los estudiantes. Si es necesario, muéstreles las imágenes correspondientes en esta guía.

Revise las respuestas en orden de llegada a las sillas y siga las instrucciones generales dadas antes. Repita la dinámica tres veces, hasta jugar los cuatro retos.

A continuación se presentan los cuatro retos propuestos para desarrollarse en el orden que usted desee. Puede leer las instrucciones para los estudiantes, tal como se listan y añada otras que se relacionen más con su entorno o los intereses de su clase. También puede crear otros retos.

Practique la inclusión en su aula: desarrolle las actividades junto con sus estudiantes para crear y mantener un ambiente donde se sientan seguros y motivados a expresarse, independientemente de su género, raza, etnia o identidad sexual.

Reto 1. Rápido - rápido

TIEMPO MÁXIMO: 8 MINUTOS

- ¡Hagan sus apuestas!
- Seleccionen a un escritor por equipo, que tenga letra clara y escriba rápido.
- ¡Atención! Miren las letras en la cartelera o el tablero.
- Con la participación de todo el equipo, el escritor seleccionado escribirá en una misma hoja, la mayor cantidad de palabras conformadas por las letras de la imagen.
- No tienen necesariamente que utilizar todas las letras en cada palabra. No pueden adicionar otras letras.
- Tienen cinco minutos para observar, pensar y escribir.
- Al terminar, el representante del equipo debe ubicarse en la silla que le corresponda, en orden de llegada.

Para el docente

- Escribir, imaginar y crear nuevas palabras permite desarrollar estrategias de pensamiento creativo y ayuda a los estudiantes a comprender que somos diversos de muchas formas, desde los ritmos y estilos de aprendizaje.
- Las palabras deben ser legibles, reales y de conocimiento popular.
- Declare ganador al equipo que más palabras haya escrito, legibles y válidas.
- Si hay empate, declare ganador al equipo cuyo representante haya llegado primero.
- Entréguele el dinero de las apuestas al equipo ganador.

Estas son posibles respuestas:

Amo	Compadre	Eco	Ora	Rae
Amor	Comer	Ema	Par	Roe
Arco	Como	Era	Pare	Ramo
Ano	Compra	Madero	Paren	Roca
Arte	Crema	Madre	Pato	Roce
Aro	Dar	Mar	Pena	Roma
Cedro	Decora	Mareo	Pera	
Cera	Doce	Marino	Pita	
Coma	Docena	Mora	Por	
Comadre	Domar	Omar	Poro	

Reto 2. ¡Yo lo vi primero!

TIEMPO MÁXIMO: 8 MINUTOS

» ¡Hagan sus apuestas!

» Seleccionen a un escritor por equipo, que tenga letra clara y escriba rápido.

» Cada integrante de cada equipo, saldrá uno a uno, al lugar indicado a observar y memorizar los objetos que vea.

» Al regresar, compartirá en voz baja con su equipo lo observado, y el escritor seleccionado hará una lista de ello.

» Al terminar esa primera lista, saldrá el siguiente integrante del equipo y así sucesivamente, hasta que todos hayan cumplido con su salida de observación, uno por uno.

» Ningún integrante del equipo dejará de salir. Si tienen tiempo, algunos de los integrantes pueden repetir la salida de observación, individualmente.

» Tienen cinco minutos.

» Al terminar, el representante del equipo debe ubicarse en la silla que le corresponda, en orden de llegada.

Para el docente

» Trabajar en equipo siguiendo instrucciones permite la escucha activa, la participación y el respeto por los demás, además que fortalece la atención y la memoria visual y auditiva.

» Las palabras deben ser legibles, reales y de conocimiento popular.

» Declare ganador al equipo que más palabras haya escrito, legibles y válidas, de acuerdo con los objetos ubicados en el sitio del reto.

» Recibirá más puntos, el equipo que haya sido más descriptivo, por ejemplo: *marcadores rojo y azul*, mejor que solamente *marcadores.*

» Si hay empate, declare ganador al equipo cuyo representante haya llegado primero.

» Entréguele el dinero de las apuestas al equipo ganador.

Reto 3. *STOP*

TIEMPO MÁXIMO: 10 MINUTOS

» ¡Hagan sus apuestas!

» Seleccionen a un escritor por equipo, que tenga letra clara y escriba rápido.

» Por equipo, en una hoja tamaño carta, horizontal, tracen ocho columnas y titúlenlas con las categorías semánticas: Letra, Nombre, Apellido, Color, Animal, Fruta, Objeto, Total.

Ejemplo:

Letra	Nombre	Apellido	Color	Animal	Fruta	Objeto	Total

» Jueguen tradicionalmente *Stop*, pero por equipo, a partir de la letra dicha por el o la docente. Serán las de la palabra D I V E R S A en el orden sorpresa que estime. Si se repite una letra, deben escribir nuevas palabras.

» El primer equipo que conteste todas las categorías con palabras que inicien con la letra indicada, gritará: "¡Stop!", ubicará a su representante en la silla 1, y de inmediato los demás dejarán de escribir.

Ejemplo:

Letra	Nombre	Apellido	Color	Animal	Fruta	Objeto	Total
D	Daniel	Díaz	Dorado	Danta	Durazno	Disco	

» Con la orientación del docente, los equipos anunciarán sus respuestas en voz alta.

» Cada palabra diferente, es decir, que no se repita en otro equipo, suma 100 puntos. Cada palabra repetida, suma 50 puntos. Si no escribieron palabra, se pone 0. Si un equipo completa correctamente una categoría que ningún otro completó, suma 200 puntos.

» Al final de cada ronda, sumarán y pondrán el resultado en la columna titulada "Total".

Ejemplo:

Letra	Nombre	Apellido	Color	Animal	Fruta	Objeto	Total
D	Daniel	Díaz	Dorado	Danta	Durazno	Disco	
	100	50	200	100	50	50	550

» Repitan lo anterior otras veces más, anunciando una letra diferente cada vez.

Para el docente

» Jugar con las letras y las palabras fortalece los procesos lecto-escriturales, a su vez que se trabaja y se activan los niveles de atención y memoria para lograr un objetivo.

» Declare ganador al equipo que sume más puntos.

» Si hay empate, declare ganador al equipo cuyo representante haya llegado primero, más veces.

» Entréguele el dinero de las apuestas al equipo ganador.

» Estas son posibles respuestas:

Letra	Nombre	Apellido	Color	Animal	Fruta	Objeto
D	Daniel	Díaz	Dorado	Danta	Durazno	Dado
I	Inés	Iriarte	Índigo	Iguana	Icaco	Imán
V	Vanesa	Vargas	Verde	Vaca	Vitoria	Violín
E	Esteban	Echeverri	Ébano	Escarabajo	Espárrago	Espejo
R	Rosa	Rodríguez	Rojo	Ratón	Rábano	Regla
S	Susana	Sosa	Salmón	Sapo	Sandía	Silla
A	Ana	Álvarez	Azul	Atún	Abón	Arepa

Reto 4. Píldoras para la diversidad

TIEMPO MÁXIMO: 10 MINUTOS

traperese	irinclu	tirparcom	ratoler
rama	rooperac	viconvir	caracer
donaperr	lisorizarda	sarexpre	prencomder
cepatar	requer	festarmani	

- ¡Hagan sus apuestas!
- Seleccionen a un escritor por equipo, que tenga letra clara y escriba rápido.
- ¡Atención! Miren los anagramas en la cartelera o el tablero. Los anagramas son palabras con mensajes ocultos en letras desordenadas, que forman palabras reales.
- En cada anagrama, encuentren una acción relacionada con el respeto a la diversidad. No le sobran ni le faltan letras a cada palabra.
- Tienen cinco minutos para observar y escribir las acciones.
- Al terminar, el representante del equipo debe ubicarse en la silla que le corresponda, en orden de llegada.

Para el docente

- Las palabras deben ser legibles, reales y de conocimiento popular.
- Declare ganador al equipo que haya encontrado todas las palabras de las píldoras.
- Si hay empate, declare ganador al equipo cuyo representante haya llegado primero.
- En caso de que se acabe el tiempo y no hayan logrado encontrar todos los animales, declare ganador al equipo que haya logrado descubrir la mayor cantidad de animales secretos.
- Entréguele el dinero de las apuestas al equipo ganador.

Para el docente

» Estas son posibles respuestas:

	Valor secreto	Acción
1	traperese	Respetar
2	rama	Amar
3	donaperr	Perdonar
4	cepatar	Aceptar
5	irinclu	Incluir
6	rooperac	Cooperar
7	lisorizarda	Solidarizar
8	requer	Querer
9	tirparcom	Compartir
10	viconvir	Convivir
11	sarexpre	Expresar
12	festarmani	Manifestar
13	ratoler	Tolerar
14	caracer	Acercar
15	prencomder	Comprender

Jugados los cuatro retos, ofrézcale a cada equipo un *Sobre de la inclusión* al azar.

Su suerte les traerá una cantidad de dinero adicional, que deben guardar junto con el ganado en los retos, para la siguiente actividad.

Actividad 2. El gran reto: Vuelo hacia Diver-ciudad

DURACIÓN: 30 MINUTOS

OBJETIVO: Reafirmar las habilidades de colaboración, comunicación, creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas en los estudiantes, practicadas en las actividades anteriores.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente, organice en algún lugar del aula, la *Tienda Alianza*. Puede ser una mesa o una manta en el piso con los productos y un cartel con esta información:

TIENDA ALIANZA		
PRODUCTOS	UNIDAD DE MEDIDA	VALOR
Borrador	Unidad	$500
Hoja de papel Iris	Unidad	$500
Hojas de papel tamaño carta de reciclaje	Unidad	$1.000
Lana	Unidad	$1.000
Lápices	Unidad	$1.000
Colores	Paquete por 6 colores diferentes	$2.000
Lapicero	Unidad	$2.000
Pegamento	Uno pequeño	$2.000
Cinta de enmascarar / Transparente delgada	Unidad	$3.000
Marcadores delgados	Paquete por 6 colores diferentes	$3.000
Revistas / Periódicos	Unidad	$5.000
Tijeras	Unidad	$5.000

Añada los detalles que considere, para dinamizar la actividad: un aviso, tarjeticas con precios junto a los productos, bolsas para empacar lo vendido, una caja registradora hecha con cajas de cartón, entre otros elementos.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad y el viaje a Diver-ciudad.

Retomen los equipos de trabajo, boletos de avión y sobres con el dinero que obtuvieron de las actividades anteriores.

Entréguele a cada equipo un formato de *Solicitud de pedido.*

Introduzca a los equipos hacia el gran reto, así:

» Mantengan en secreto de equipo, todo lo que a continuación elaborarán.

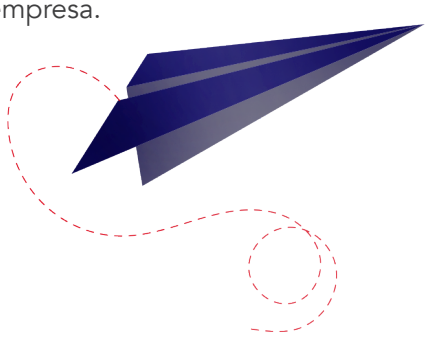
» Diseñen y construyan una flota de aviones de papel, entendida como el conjunto de aeronaves de las que dispone una aerolínea para prestar su servicio de transporte aéreo de pasajeros o carga. Deben ser aviones diversos en tamaños, colores y formas. La cantidad de aeronaves, será la deseada por cada equipo.

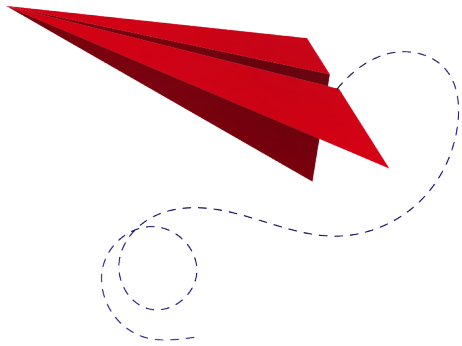
» Contarán con la *Tienda Alianza*, donde deben comprar con el dinero que tienen en los sobres, lo necesario para construir la flota y asumir el gran reto de volar hacia la diversidad. Miren la lista de precios.

» El o la docente, administrará la *Tienda*.

» No deben gastar más de lo que tengan. Intenten gastar lo menos posible.

» Los productos comprados pueden ser modificados, deformados, cortados, pintados, a gusto de la empresa.





» La *Tienda Alianza* no estará disponible durante la ejecución del reto.

» Cada equipo debe planear su compra, pues solo puede hacer una, empleando el formato de pedido.

» El reto debe cumplirse únicamente haciendo uso de los productos comprados en la *Tienda Alianza*. No se permite usar otros materiales. Si ocurre, se pondrá una multa de 500 pesos a la empresa por cada material extra utilizado.

» El o la docente estará supervisando la actividad para mirar qué empresa debe pagar multas, las cuales se cobran en el momento de presentar la empresa, explicándoles por qué pagan esa multa, para ello use un formato de multas por cada empresa.

» Definan un nombre para su aerolínea o empresa de transporte aéreo. Creen también su eslogan original, es decir, un lema promocional que defina a la empresa o su servicio y capte la atención de los clientes, tal como se usa en publicidad. ¡Sean muy creativos!

» Teniendo ya la flota, el nombre de la aerolínea y su eslogan, creen el portafolio de servicios, esto es, una carta de presentación o menú de todo lo que ofrece su empresa. Debe estar redactado en un lenguaje que despierte el interés de los posibles clientes. Sean descriptivos y creativos, y asegúrense de que lo que escriban, sea verdadero. ¡Ahora su equipo es una empresa!

Formato

SOLICITUD DE PEDIDO

Fecha:

Nombre de la empresa:

Integrantes:

PRODUCTO Y DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL

MULTAS

Fecha:

Nombre de la empresa:

Integrantes:

CAUSA O MOTIVO DE LA MULTA	VALOR
TOTAL	

» Designen un o una piloto para el avión escogido, pónganle un nombre y personifíquenlo (a) de forma divertida. Elaboren un discurso corto para que el personaje presente el primer vuelo a los pasajeros. Recuerden lo que suelen decir los o las pilotos antes de despegar un vuelo.

Ejemplo:

Buenas tardes, gracias por volar con nuestra empresa X.

Soy el o la capitán X, al mando de esta tripulación.

Esta es una aeronoave (características del avión). En 30 minutos aterrizaremos en Diver-ciudad.

Recuerden ajustar sus cinturones.

Por las ventanillas de la derecha, podrán ver (decir qué verían, algo imaginario e ideal relacionado con la diversidad), y por las ventanillas de la izquierda podrán apreciar (decir qué apreciarían, algo imaginario e ideal relacionado con la diversidad).

¡Disfruten su vuelo!

Paso 3

Con su orientación, cada piloto, sucesivamente, dará el discurso preparado para presentar el vuelo e inmediatamente después, lanzará el avión.

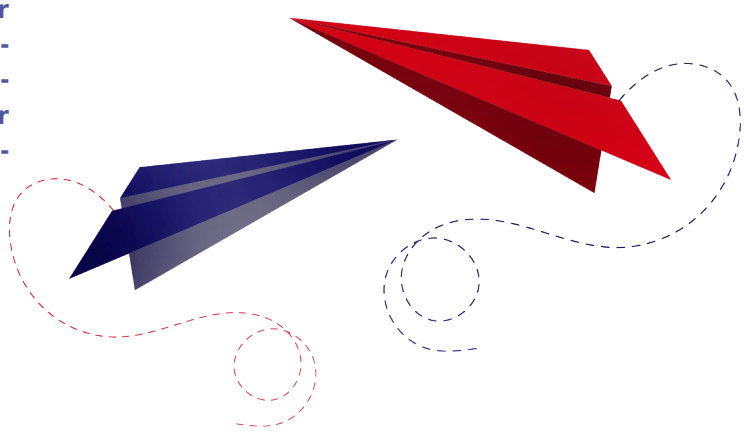
» El o la docente estará pendiente del uso de productos y materiales, y pondrá las multas necesarias.

» Una vez tengan lista la flota, el nombre de la aerolínea, su eslogan, el portafolio de servicios y el o la piloto, en equipo deben organizar la manera en que van a presentar la empresa, exponiendo todo lo elaborado. Ensayen la presentación.

» Seleccionen un avión para la competencia *El vuelo de mi vida.* Háganlo después de ensayar el vuelo de cada uno.

» Los o las pilotos, ya personificados, deben alinearse con el avión seleccionado por su equipo de trabajo empresarial. Preparen a el o la piloto para volar (lanzar) el avión.

¿Preparados para el desepegue? ¡A volar!



Habrá solo un lanzamiento por empresa. Los aviones se quedarán en donde hayan aterrizado.

Paso 4

Pídales que se reunan nuevamente por equipos de empresas, y empleando el siguiente formato, evalúen a todos los concursantes, incluyendo el propio, indiqueles que sean lo mas objetivos posible, recordando que debemos valorar y reconocer el trabajo de los demás, de eso se trata la diversidad. Para ello, cada equipo debe contar con tantos formatos como empresas hayan conformado. Tengan en cuenta la escala, donde 4 es la puntuación máxima y 1 es la puntuación mínima.

Usted, como docente, debe hacer también la evaluación para cada empresa.

Formato

EVALUACIÓN DE AEROLÍNEAS		
Fecha:		
Nombre de la empresa evaluada:		
CRITERIOS	**Puntos (de 1 a 4)**	**¿POR QUÉ?**
Vuelo horizontal o en línea recta del avión y distancia recorrida		
Nombre y eslogan de la empresa		
Portafolio de la empresa y presentación		
Personificación y presentación de el o la piloto		
Decoración del avión		
Menor dinero invertido		
Trabajo en equipo		
TOTAL		

EVALUACIÓN DE AEROLÍNEAS		
Fecha:		
Nombre de la empresa evaluada:		
CRITERIOS	**Puntos (de 1 a 4)**	**¿POR QUÉ?**
Vuelo horizontal o en línea recta del avión y distancia recorrida		
Nombre y eslogan de la empresa		
Portafolio de la empresa y presentación		
Personificación y presentación de el o la piloto		
Decoración del avión		
Menor dinero invertido		
Trabajo en equipo		
TOTAL		

Recoja los formatos diligenciados y declare ganadora a la empresa mejor evaluada por todos.

Para el docente

Tome nota durante toda la actividad para ir evaluando y añadir puntos a las empresas, con base en los indicadores de desempeños esperados de esta guía:

- Comunica sus ideas a través de textos escritos y orales, gestos y diferentes expresiones corporales.
- Escribe palabras que permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.
- Identifica los propósitos comunicativos de una situación específica, comprendiendo la función de cada uno de los participantes.
- Participa en espacios de discusión de acuerdo con la situación comunicativa, donde expresan y crean discursos para cumplir un objetivo.

Docentes: Esta cartilla propone actividades, materiales y anexos complementarios que usted siempre podrá adaptar según sus intenciones pedagógicas, las necesidades de sus estudiantes y el contexto. ¡Aprovéchenlos y reutilícenlos al máximo también para otras actividades!

Momento de cierre 3

DURACIÓN: 20 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Evaluando lo aprendido

DURACIÓN: 20 MINUTOS

OBJETIVO: Revisar y evaluar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes en todas las actividades anteriores, mediante actividades lúdicas.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

Escriba las siguientes preguntas por separado, en diferentes pedazos de papel:

- **¿Qué es la diversidad? ¿Por qué debemos respetarla?**
- **¿Por qué es importante aceptar a los demás?**
- **¿Qué acciones debo hacer para reconocer a mis compañeros en clase?**
- **¿Alguna vez te has sentido excluido o excluida? Cuéntanos esa historia.**
- **¿Qué mensaje les darías a tus compañeros de clase para seguir aprendiendo juntos?**
- **¿Qué le puede pasar a un compañero o compañera cuando nos burlamos de el o ella y no le aceptamos en la escuela?**

Realice todas las preguntas adicionales que considere pertinentes.

Ingrese todas las preguntas en una bolsa.

¿Qué es la diversidad?
¿Por qué debemos respetarla?

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Pídales a los estudiantes que se ubiquen en el espacio formando un gran círculo. Y recuérdeles que cada vez que aceptamos a los demás, sin rechazarlo, sin excluirlo, sin aislarlo, sino valorando y reconociendo sus diferencias, estamos respetando la diversidad y fomentando la educación inclusiva entre nosotros.

Cánteles con el ritmo que usted prefiera, el estribillo:

Pasa, pasa la inclusión
(plas, plas/aplausos)

Pídales que lo repitan, hasta que lo aprendan. Permita que le pongan el ritmo y la cantidad de aplausos o palmas que les gusten, pero que lo canten al unísono.

Cuando los estudiantes logren corear el estribillo, muéstreles *la bolsa preguntona* e invítelos a jugar así:

- Pasen la bolsa de mano en mano mientras cantan, sin dejarla caer.
- Cuando el o la docente diga: "¡Diversidad!", el estudiante que haya quedado con la bolsa en la mano debe sacar una pregunta de la bolsa, leerla en voz alta, responderla y escoger a otro estudiante para que la responda también.
- Seguir la dinámica pasando la bolsa de mano en mano mientras cantan, hasta que se acaben las preguntas de la bolsa.

Paso 3

Entréguele a cada estudiante un formato de *Autoevaluación* y explíqueles cómo diligenciarlo de forma reflexiva, honesta e individual.

Deles cinco minutos para que lo diligencien y pídales que se lo entreguen. Conserve y analice esta información para seguir fortaleciendo en los estudiantes aquellas habilidades que requieren mayor atención tanto individual como grupalmente.

Formato

AUTOEVALUACIÓN			
Fecha:	**Institución Educativa:**		
Sede:			
Nombre del estudiante:			**Grado:**
¡Hola! Por favor, pon una X en la casilla del emoticón que consideres según tu comportamiento:			
Tu comportamiento y participación se reflejó en:	**¡Fantástico!** ☺	**Estoy aprendiendo** 😐	**Necesito mejorar** ☹
Respeté las reglas del trabajo en equipo			
Ayudé a solucionar problemas			
Colaboré en mi equipo en todas las actividades			
Tuve en cuenta la opinión de los demás			
Ayudé a mis compañeros a ganar los retos			
Aporté mis ideas con buena actitud			
Asumí el resultado de mi equipo con buena actitud			
¿Qué fue lo que más te gustó de las actividades?			
¿Qué aspectos de las actividades mejorarías?			

¡Muchas gracias por tus respuestas!
Recuerda: ¡Todos somos felizmente diferentes!

Paso 4

Para cerrar, coménteles a los estudiantes cómo a través de los retos afrontados, fortalecieron algunas capacidades cognitivas como:

- La atención
- La memoria
- La comprensión de lectura y escritura
- El seguimiento de instrucciones

Permítales que voluntariamente identifiquen y digan en voz alta en qué momentos pusieron a prueba esas capacidades.

Explíqueles la importancia de esas capacidades para ser más habilidosos, creativos y propositivos al momento de encontrar respuestas oportunas ante las dificultades que se presenten, compartir experiencias, aprendizajes y conocimientos con sus pares, pero sobre todo, valorar la diversidad de opiniones, sentimientos, habilidades y dificultades o limitaciones de cada compañero.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Pensar la educación inclusiva y todo lo que implican sus demandas para la escuela, nos exige poner en práctica la empatía, la solidaridad, la reciprocidad y la apertura hacia la diferencia, en aras del reconocimiento del otro en los espacios donde nos relacionamos.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje desde y para la diversidad, buscan generar una transformación de prácticas educativas, que promuevan la participación en igualdad de condiciones de todos los involucrados en el acto educativo, generando así importantes cambios culturales. ¡La educación inclusiva es la puerta para descubrir otras formas de enseñar y de aprender!

Agradecemos a Fraternidad Medellín por permitirnos creer en la idea de una educación de calidad pensada con todos y para todos, y llevarnos a la ruralidad; al *Programa Alianza* por brindarnos las herramientas para acompañar a los docentes de las instituciones educativas, en lo que implica transformar el aula y el acto pedagógico en clave de inclusión; a los docentes y directivos docentes que con su experiencia y apertura nos facilitaron la construcción y deconstrucción del conocimiento; y a nuestros lectores que implementan esta guía, respondiendo a un principio de corresponsabilidad, a partir de la reflexión y el desarrollo de acciones conjuntas hacia una verdadera transformación educativa.
¡Incluir es posible!

Jimmy Alejandro Hernández Tisoy
Yuliet Tatiana Valderrama Araque
Autores

Anexo 1. BOLETOS DE AVIÓN

PASE DE ABORDAR

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

PASE DE ABORDAR

PASE DE ABORDAR

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

PASE DE ABORDAR

PASE DE ABORDAR

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

Vuelo:
Puerta:

Día:
Hora:

Desde:
Hasta:

Clase:
Silla:

PASE DE ABORDAR

Referencias y bibliografía

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje.* Vol. 2. Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Transición.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad. Chile.* Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Observatorio de Innovación Educativa, Tecnológico de Monterrey (2015). *Reporte Edutrens: Aprendizaje Basado en Retos.* México. Recuperado de: http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-en-retos.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Red de padres y madres PaPaz (2020). *¿Qué es inclusión?* Colombia. Recuperado de: http://inclusion.redpapaz.org/que-es-inclusion/

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula. Chile.* Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza
alianza

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Base 4

Si de inclusión quieres hablar, con letras y palabras puedes jugar

Guía 2

Grados Transición a 5° y aula multigrado

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados Transición a 5° y aula multigrado
Tema	La comunicación: un juego de letras y palabras
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Ciencias naturales Ciencias sociales Educación artística Educación física Ética y valores Matemáticas
Metodología activa	**Aprendizaje basado en juegos (ABJ)** Es una metodología que promueve más y mejores aprendizajes. Por naturaleza, jugar motiva y permite a los estudiantes mostrar sus habilidades y aptitudes mientras interactúa y aprende con sus pares.
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Comunicación Pensamiento crítico
DBA* por grado	**Transición** Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas. **1°** Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. **2°** Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular. **3°** Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos. **4°** Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación. **5°** Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología a desarrollar.

Desempeños esperados	**Produce** textos orales y escritos atendiendo a elementos como sus saberes previos, la intención comunicativa y el contexto, incorporando la musicalidad, la imagen y la escritura de acuerdo con las instrucciones dadas. **Escribe** palabras que le permitan comunicar sus ideas y aprendizajes, por medio de la descripción sencilla y la representación gráfica de una fruta. **Reconoce** la estructura de un texto instructivo, a partir del juego y el trabajo cooperativo, mediante la organización textual de una receta.

Autores

Docentes de la Institución Educativa San Rafael, en el municipio de San Rafael:

Cristina Guarín Espinosa, licenciada en Educación campesina y rural, magister en Neuropsicología y educación, docente de básica primaria, sede El Charco.
Dignora del Carmen Marín Giraldo, licenciada en Pedagogía reeducativa, especialista en Administración de la informática educativa, magíster en Gestión de la tecnología educativa, docente de básica primaria, sede San Agustín.
Eliana Astrid Rodríguez Giraldo, licenciada en Pedagogía reeducativa, especialista en Pedagogía de la recreación ecológica, magíster en Tecnología educativa y competencias digitales, docente de básica primaria, sede La Cumbre.
Flor María Buitrago Galeano, licenciada en Pedagogía reeducativa, especialista en Administración de la informática Educativa, docente de apoyo pedagógico de la sede principal.
José Heriberto Cuervo Osorio, licenciado en Educación campesina y rural, especialista en Aplicación de TIC en la enseñanza, docente de básica primaria, sede El Brasil.
Leidy Viviana Marín Tobón, normalista superior con énfasis en Lengua castellana, licenciada en Lengua castellana, magíster en Neuropsicología y educación, docente de básica primaria, sede La Pradera.
María Elcy Foronda Daza, licenciada en Pedagogía reeducativa, especialista en Administración de la informática educativa, magíster en Gestión de la tecnología educativa, docente de básica primaria, sede La Cumbre.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Esta guía pretende brindarles a los docentes, estrategias lúdico-pedagógicas que fortalezcan las habilidades comunicativas de los estudiantes de transición a 5°, dentro del modelo de Escuela Nueva, cuya característica principal es el aula multigrado que se acompaña por monodocentes. Para ello, propone actividades basadas en el juego como elemento motivador del aprendizaje, y al mismo tiempo, como herramienta pedagógica que permite la interacción, la socialización, la toma de decisiones y acuerdos, el seguimiento de instrucciones y normas, el trabajo cooperativo y el fortalecimiento de las habilidades del siglo XXI mencionadas en la ficha informativa.

Es importante resaltar que las actividades propuestas se enmarcan en el Diseño Universal de Aprendizaje DUA, como estrategia metodológica, que desde el modelo de Escuela Nueva se debe seguir fortaleciendo en aras de movilizar prácticas de enseñanza –aprendizaje que contemplen la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje que allí convergen diariamente, y que no únicamente se implementa para dar respuesta a los estudiantes con discapacidad y necesidades educativas.

En los distintos juegos que se proponen, los estudiantes fortalecen el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la musicalidad, la expresión de sus propias ideas, emociones y sentimientos.

Del mismo modo, las actividades lúdicas permiten el reconocimiento, valoración y cuidado del cuerpo; y desde las ciencias sociales se favorece el conocimiento del entorno con sus actividades productivas y la forma como este provee alimentos de forma saludable. Por su parte, desde las matemáticas se realiza un acercamiento a conceptos como: cantidad, peso, conteo, tiempo y unidades de medida.

Esta guía presenta como elemento central, una carrera de observación que conlleva a los participantes a trabajar en equipo, asumir unos roles y superar unos juegos de principio a fin, a medida que avanzan en un recorrido por bases. Es importante destacar que en cada base los juegos son de dos tipos:

- **Juego para pensar y crear:** Para fortalecer los procesos de lectura y escritura en los estudiantes, de manera progresiva.

- **Juego para moverse y disfrutar:** Para fortalecer las habilidades de motricidad fina y gruesa en los estudiantes, como elementos constitutivos de la coordinación óculo-manual, el equilibrio, entre otras destrezas propias del área de Educación física.

Para desarrollar todo lo anterior, en esta guía se proponen tres momentos con sus respectivas actividades:

MOMENTO DE INICIACIÓN

Momento para trabajar los conceptos relacionados con la diversidad y educación inclusiva, fomentando el trabajo en equipo, durante la actividad:

Actividad 1. Conformando mi equipo salpicón

MOMENTO DE IMPLEMENTACIÓN

Momento para fortalecer en los estudiantes, las habilidades de lectura y escritura y al mismo tiempo las habilidades motoras finas y gruesas mediante el juego, con la actividad:

Actividad 1. *Carrera de la inclusión*

MOMENTO DE CIERRE

Momento para autoevaluar la participación, los resultados y los aprendizajes de manera individual y grupal, con la actividad:

Actividad 1. Evaluando lo aprendido

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- [ ] 30 bolsillos plásticos de escarapelas
- [ ] 30 metros de cinta de tela o cordón para escarapela
- [ ] Impresión de *Textos de juegos y acertijos* por equipo. Ver **anexo 1**
- [ ] Impresión de *Receta del salpicón* por equipo. Ver **anexo 2**
- [ ] Impresión a color de *Rompecabezas de frutas* por equipo. Ver **anexo 3**
- [ ] *Tarjetas con frutas* por equipo. Ver **anexo 4**
- [ ] 1 canasta de pícnic o coca plástica mediana
- [ ] 40 sobres blancos o 40 hojas de papel de 8 colores diferentes para hacer 40 sobres
- [ ] 20 hojas de block para imprimir los juegos
- [ ] 20 cuartos de cartulina plana de colores
- [ ] 10 pliegos de papel bond o *kraft*
- [ ] 10 marcadores permanente gruesos de diferente color
- [ ] 20 marcadores delgados de diferente color
- [ ] 10 ovillos pequeños de lana de colores
- [ ] 25 pimpones
- [ ] 4 canastas de huevos vacías pintadas de colores
- [ ] 6 vinilos o temperas de diferentes colores
- [ ] 5 cintas métricas
- [ ] 20 lapiceros
- [ ] 20 cartulinas blancas media carta
- [ ] 20 lápices pueden usar los de cada estudiante
- [ ] 10 rompecabezas a color impresos
- [ ] 50 clips metálicos o plásticos
- [ ] 5 varas de pescar construidas con material del contexto
- [ ] 10 formatos impresos o fotocopiados de *Manzanas*. Ver **anexo 5**
- [ ] 5 borradores de nata
- [ ] 10 vasos plásticos o desechables medianos
- [ ] 25 bolos de plástico o construidos con botellas plásticas de reciclaje
- [ ] 5 pelotas de plástico medianas o pueden hacerse de bolsas y papel periódico
- [ ] 20 lápices de colores
- [ ] 20 metros de cinta papel de 5 colores diferentes (4 metros de cada color)
- [ ] 2 block iris
- [ ] 5 costales de fibra o cabuya
- [ ] 5 conos deportivos
- [ ] 30 formatos impresos de *rúbrica de evaluación*
- [ ] Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de iniciación 1

DURACIÓN: 15 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Conformando mi equipo salpicón

DURACIÓN: 15 MINUTOS

OBJETIVO: Familiarizar a los estudiantes con el tema de diversidad, a través de la conformación de equipos para la ejecución de una carrera de observación.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

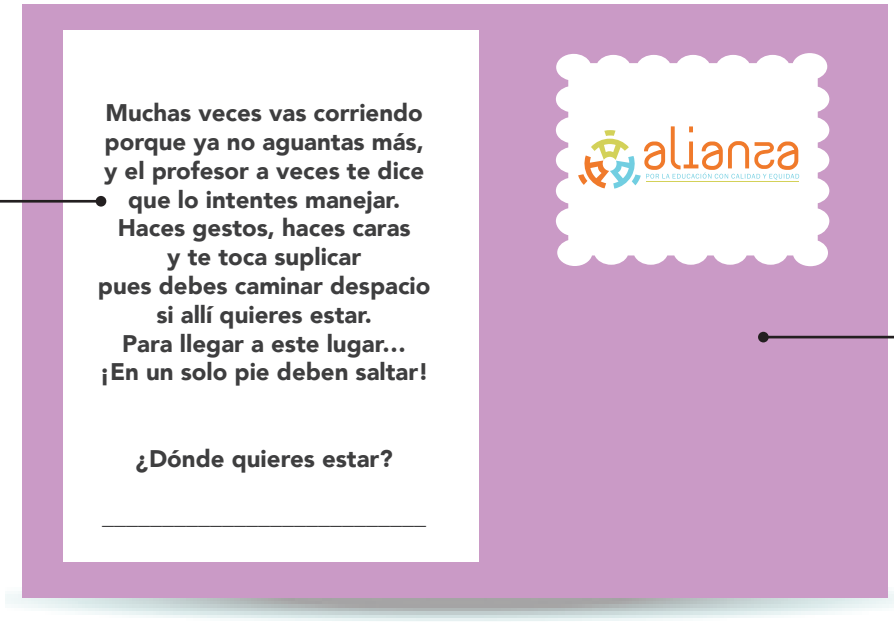
- Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- Organice los bolsillos plásticos para escarapelas con su respectivo cordón para entregarles a los estudiantes en el momento de conformar los equipos de trabajo.
- Imprima o fotocopie y recorte los *Textos de juegos y acertijos* del **anexo 1**, por equipo.
- Imprima o fotocopie y recorte la *Receta del salpicón* del **anexo 2**, por equipo.
- Imprima o fotocopie a color y recorte el *Rompecabezas de frutas* del **anexo 3**, por equipo.
- Prepare tantos sobres como equipos vayan a conformar, y ponga los juegos correspondientes en cada sobre. Cada equipo debe encontrar su sobre en cada base. Son siete bases: 0, 1, 2, 3, 4, 5 y 6.
- Asegúrese de que los sobres se distingan por su color o alguna marca de color en su exterior, con el que al mismo tiempo, se identifique cada equipo. Por ejemplo: el equipo **azul** encontrará en cada base su sobre **azul**; y el equipo **rojo** encontrará su sobre **rojo** en cada base. En cada base, tanto el sobre **azul** como el **rojo**, contendrán lo mismo en su interior y exterior. La única diferencia será el color del sobre o la marca del color cuando el sobre sea blanco.
- Por fuera, en el frente de cada sobre, pegue la impresión o fotocopia del acertijo que deben responder allí mismo, escribiendo la respuesta.

Ejemplo:

Juego 1

Juego 2 (al otro lado)

Sobre de color o marcado con un color



Acertijo

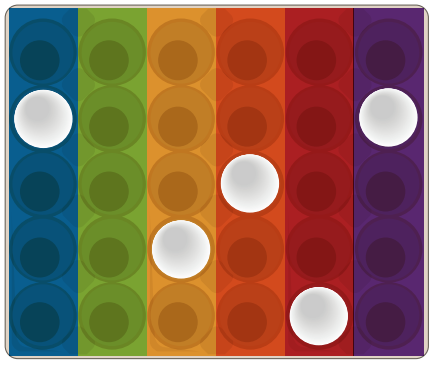
Sobre de color o marcado con un color

Esta tabla le ayudará a organizar la información de los sobres y a saber la respuesta de los acertijos:

SOBRE	CONTENIDO	RESPUESTA ACERTIJO
0	Juego 1	Baño
1	Juego 2 Acertijo	Huerta, jardín o similar
2	Juego 3 Juego 4 Acertijo	Comedor o cafetería
3	Juego 5 Juego 6 Acertijo	Cancha o patio de juegos
4	Juego 7 Juego 8 Receta en pedazos Acertijo	Salón de clases
5	Juego 9 Juego 10 Acertijo Rompecabezas	Base 0 o punto de partida escogido por el docente

- Prepare bolsas por equipo, con cinco pinos de bolos y una pelota.
- Recorte un juego de cinco fichas de cartulina tamaño media carta, de cualquier color, por cada equipo que haya conformado. Agrúpelos en juegos de a cinco fichas con un clip.
- Consiga y pinte con diferentes colores, una canasta de huevos por equipo y disponga cinco pelotas tipo pimpón en cada una de ellas.

Ejemplo:



- Disponga de un muro o pared en la parte exterior de los baños de la escuela y fórrelo con pliegos de papel fijados con cinta pegante, donde cada equipo pueda escribir su nombre. Esta será la Base 1.
- Elabore una cartelera para recordar los tipos de oración, con el siguiente contenido:

La mora es jugosa.

(Oración simple)

La mora es ácida y pequeña.

(Oración compuesta)

Fíjela con cinta pegante en una pared o estructura cercana a la huerta, jardín o similar. Esta será la Base 2.

» Organice siete bases para la carrera de observación, distribuidas en un espacio amplio, aprovechando los lugares existentes en la escuela. Disponga en cada base, los sobres correspondientes, así:

BASE	LUGAR	INSTALACIÓN PREVIA
Central	Cualquiera para el acopio de materiales	Materiales y aviso tipo cartel
0	Punto de partida escogido por el docente	Un sobre por equipo
1	Baño (exterior)	Un sobre por equipo y Cartelera
2	Huerta, jardín o similar	Un sobre por equipo y Cartelera
3	Comedor o cafetería	Un sobre por equipo y Cartelera
4	Cancha patio de juegos	Un sobre por equipo y Cartelera
5	Salón de clases	Un sobre por equipo y Cartelera

» Ubique en un lugar determinado, un conjunto de materiales diversos como apoyo para las diferentes actividades que se proponen en las bases. Revise la lista de materiales de esta guía y añada todos los que sobraron de lo elaborado anteriormente. Marque este lugar con un cartel, bajo la denominación "Base Central."

» Ponga en la Base Central todo lo que elaboró hasta ahora, excepto los sobres.

» Imprima o fotocopie y recorte las *Tarjetas con frutas* del **anexo 4**, asegurándose de que haya una por estudiante, y métalas en una bolsa.

» Disponga de una canasta de pícnic, ponchera plástica o caja mediana.

» Imprima o fotocopie un formato de *Manzanas* del **anexo 5**, por equipo.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice esta dinámica para conformar tantos equipos de trabajo de cinco estudiantes cada uno, procurando que sean de diferentes grados, así:

» Ubíquense todos en el espacio formando un círculo.

» Desde el centro del círculo, muéstreles una por una las *Tarjetas con frutas*, pídales que las identifiquen por su nombre, y en ese orden, vaya colocándolas en la canasta de pícnic ponchera plástica o caja mediana previamente ubicada en el centro, hasta que hayan hablado de las cinco frutas.

» En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, pasará a tomar una de las *Tarjetas con frutas* al azar, e inmediatamente expresará en voz alta las ideas que se le vienen a la mente sobre la fruta correspondiente.

Ejemplo: Al tomar la tarjeta del banano, el estudiante puede expresar:

- Es amarillo.
- Huele rico.
- Sabe dulce.
- Como mucho o muy seguido.

- Cuando todos hayan sacado una tarjeta, entrégueles la escarapela con su respectivo cordón y pídales que la conserven durante todo el desarrollo de la carrera de la inclusión.
- Indíqueles que deben conformar un salpicón, sin repetir frutas. Asegúrese de que queden equipos de cinco estudiantes.
- Si lo considera necesario, reorganice algunos equipos favoreciendo estudiantes de distintos grados.
- Propóngales que escojan un color para identificarse, ofreciéndoles los colores usados en los sobres.

Paso 3

Explíqueles que jugarán la *Carrera de la inclusión*, consistente en una carrera de observación, así:

- Sigan una serie de indicaciones para llegar a unas bases, una después de otra, hasta completar siete.
- Cada equipo deberá llegar a cada base en orden: 1, 2, 3, 4 y 5.
- Al llegar a cada base, deben tomar el sobre correspondiente a su color y responder el acertijo escrito por fuera.
- Tras responder el acertijo, abran el sobre, lean y asuman el juego.
- Cuando cumplan el juego, rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas* y continúen a la siguiente base. La respuesta del acertijo les dirá en qué parte de la escuela es.
- Todos los equipos deben realizar la carrera de principio a fin, mediante el paso por todas sus bases, con todos sus integrantes juntos.
- Todos los integrantes de los equipos deben cooperar, respetar a los demás, asumir su rol y sus resultados con buena actitud.

Invítelos a asumir los siguientes roles dentro de cada equipo, entregándoles los respectivos formatos:

LECTOR(A)
Estudiante que seleccionará el sobre correspondiente, leerá el juego y se encargará de que todo el equipo lo entienda, lee el acertijo, escribe la respuesta dada por el equipo. En general, se encarga de todo lo que implique leer o escribir.

CONTADOR(A)
Estudiante que manejará el formato impreso de *Manzanas*. Debe rellenar la fruta correspondiente, según el juego cumplido.

ADMINISTRADOR(A)
Estudiante que buscará en la Base Central y administrará todos los materiales necesarios para cumplir los juegos y avanzar en la carrera, según los juegos. Conservará lo elaborado, que sea necesario para llegar al final. Si lo requiere, puede pedir ayuda al resto del equipo indicándolo específicamente.

MONTAJISTAS
Dos estudiantes encargados de montar, armar o disponer lo necesario para cumplir los juegos con lo entregado por el administrador o administradora. Si lo requieren, pueden pedir ayuda al resto del equipo indicándolo específicamente.

Momento de implementación 2

DURACIÓN: 90 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 50

Actividad 1. *Carrera de la inclusión*

DURACIÓN: 90 MINUTOS

OBJETIVO: Promover el trabajo en equipo permitiendo que todos los estudiantes aporten y participen desde sus habilidades y aptitudes individuales al trabajo grupal, fortaleciendo los procesos de lectura y escritura a partir de un texto instructivo.

Paso 1

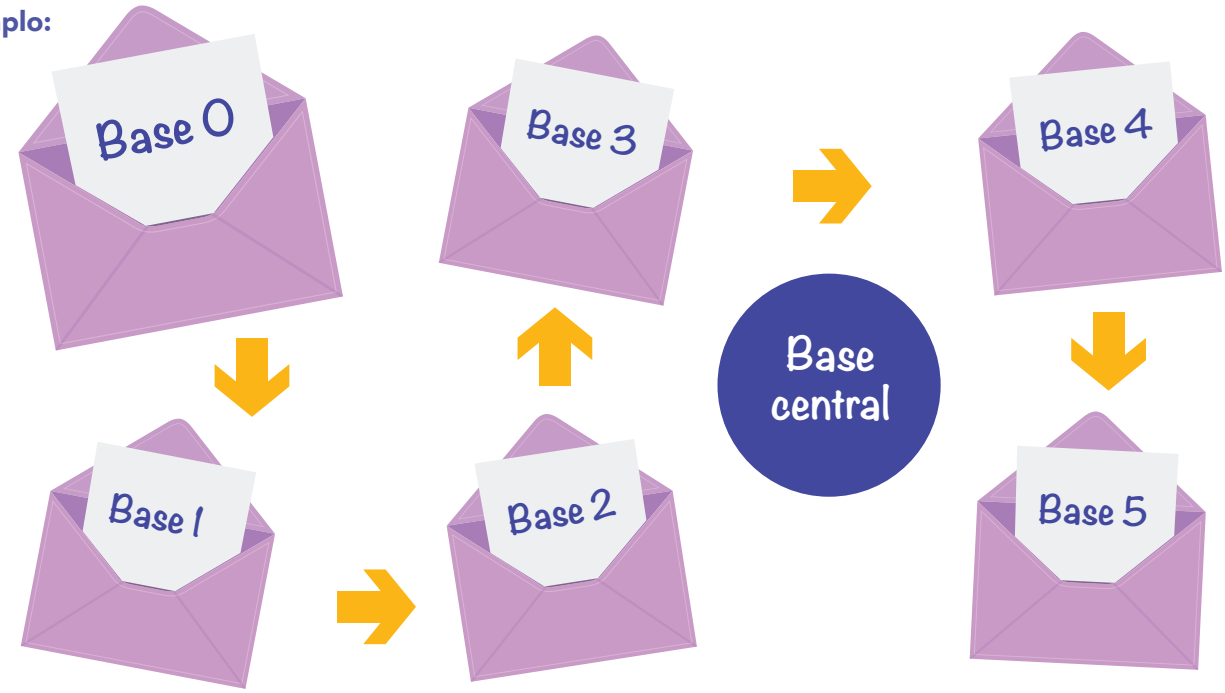
Por 50 puntos Alianza

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos conformados y los roles definidos en la actividad anterior.

Recuérdeles la explicación de la *Carrera de la inclusión*, a medida que dibuja un esquema en el tablero, como corresponda según el espacio de su institución educativa.

Ejemplo:



Una vez tengan claras todas las instrucciones, entréguele a cada equipo el sobre 0 con el primer juego y recuérdeles las indicaciones dadas en la actividad anterior.

Bríndeles a los estudiantes un espacio para socializar las dudas que presenten.

Hábleles de la inclusión y de cómo practicarla en esta carrera, abriendo la mente y disponiéndose para el trabajo de observación en equipo.

Induzca a los equipos a iniciar en la base 0, que es un lugar cualquiera de inicio, escogido por usted.

¿Listos? ¡Abran sus sobres!

En esta guía de aprendizaje se fortalecerán habilidades del siglo XXI en los estudiantes, especialmente las referidas a la comunicación, entendida como la capacidad de transmitir y recibir información a fin de ejecutar o desarrollar tareas comunes, por ejemplo, aportar sus ideas de manera creativa en la resolución de problemas. También, se plantean actividades que a nivel cognitivo y físico, promueven habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo.

Paso 2

¡Arranca la *Carrera de la inclusión!*

Después de leer el contenido del sobre 0, los estudiantes deben ejecutar lo indicado y al terminar, pasar a la Base 1. La respuesta del acertijo les dirá en qué parte de la institución educativa es.

Base 0
Juego 1, para pensar y crear:
Nuestra marca vamos a crear

¡Bienvenidos a la *Carrera de la inclusión!*
Creen un nombre para su equipo. Tengan en cuenta el color con el que se identifican, que es el mismo de sus sobres.

Con los materiales disponibles en la Base Central, elaboren un distintivo como: banderín, gorro, manilla, escarapela, aviso para el pecho o espalda, o algo que puedan usar todos. Úsenlo.

Inventen una porra o estribillo o un conjunto de frases cantadas con ritmo y buena entonación con el propósito de motivar al para lograr las metas, desde una propuesta alegre, divertida y contextualizada en la realidad. Apréndansela todos.

Escriban en grande el nombre de su equipo en el mural, con buena letra y ortografía y al final… ¡Canten juntos en voz alta su porra!

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 1.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas.*

Llévense todo lo elaborado.

Para el docente

Para promover la participación y el reconocimiento de los ritmos y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes, en cada equipo:

- Anímelos como en un concurso de televisión.
- Estimúlelos para que lo hagan todo bien, pero rápido.
- Apláudalos cuando canten su estribillo.
- Reconozca las diversas formas y estrategias que emplean los estudiantes para solucionar los juegos, usando frases positivas.
- Aliente al estudiante que está presentando dificultades ante algún juego.
- Esté pendiente de mediar alguna dificultad o conflicto entre los estudiantes.

Base 1. Exterior de los baños
Juego 2, para moverse y disfrutar:
¡Con bolos vamos a jugar!

Busquen en la Base Central, una bolsa con pinos de bolos y una pelota, y un metro.

Sobre el suelo plano, formen los cinco pinos, uno al lado del otro, distanciados 25 centímetros entre sí, de forma horizontal.

Ubíquense a tres metros de distancia, de frente a los pinos formados.

Uno por uno, cada integrante del equipo, desde su lugar, lanzará la pelota una vez, intentando tumbar los pinos.

Cuando se caigan todos los pinos, los montajistas deben volverlos a poner para alistarlos al siguiente lanzamiento, hasta que todos hayan lanzado una vez.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 2.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas.*

Llévense el sobre.

Para el docente

Durante el desarrollo de las actividades:

- Recuérdeles los roles asumidos.
- Menciónele valores como el respeto por los demás y otros.
- Bríndeles apoyo para cuando no entiendan alguna parte de la instrucción.
- Genere un clima de seguridad y confianza para que no se sientan supervisados en el cumplimiento de cada juego.
- Recuérdeles rellenar el formato de *Manzanas.*

Base 2. Huerta, jardín o similar
Juego 3, para pensar y crear:
Ricas frutas por dibujar

Busquen en la Base Central, cinco fichas de cartulina tamaño media carta, lápices y colores.

Cada integrante debe decir al interior de su equipo, el nombre de una fruta diferente a las ya mencionadas en la actividad anterior, dibujarla en el centro de la ficha y colorearla. No repitan frutas.

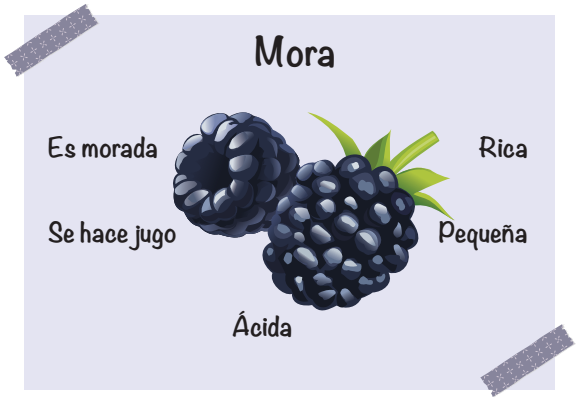
Arriba de la fruta escriban el nombre. Alrededor de la fruta, escriban cinco características.

Cuando todos hayan completado su ficha, habrán cumplido el juego.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Llévense las fichas.

Ejemplo:



Juego 4, para moverse y disfrutar: ¡Pimpones a encestar!

Busquen en la Base Central, una canasta de huevos, cinco pelotas de pimpón y un metro.

Sobre el suelo plano, ubiquen la canasta de huevos y pónganse a dos metros de distancia de ella. Uno por uno, cada integrante del equipo, desde su lugar, lanzará la pelota una vez, intentando encestarla en la canasta.

Si la encesta, dejará allí la pelota. Si no lo logra, la recogerá y esperará su turno para volverla a lanzar.

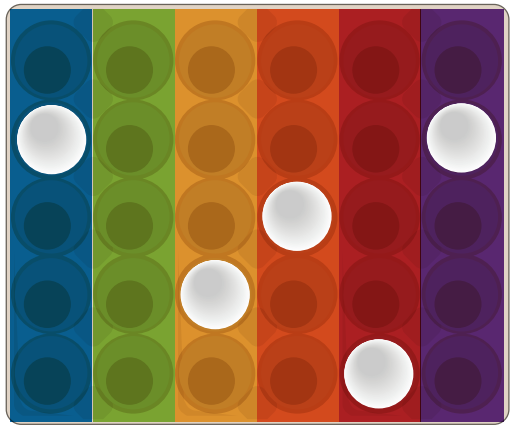
Sigan intentándolo en orden, hasta que todos los integrantes encesten sus pimpones y estos estén todos en la canasta.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 3.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.

Llévense el sobre.



Para el docente

Es importante permitirles a los equipos que realicen varios ensayos y encuentren diferentes formas de dar respuesta o solución al juego

Ayúdeles con el uso del metro. No es necesario ser tan precisos con las medidas.

Aliéntelos a aprender mientras se divierten. Recuérdeles mantener el orden para todo.

Recuérdeles la importancia de apoyar al otro explicándole para que logre hacer la misma tarea y no hacerla en su lugar.

Base 3. Comedor o cafetería

Juego 5, para pensar y crear: ¡Oraciones para expresar!

Busquen en la Base Central, lápices.

Retomen las fichas elaboradas en la base anterior. Escriban en la parte de atrás, una oración teniendo en cuenta las características de la fruta, ya escritas en la ficha. La oración puede ser simple o compuesta, de acuerdo con la cartelera de ejemplo.

Cuando todos hayan completado su ficha, habrán cumplido el juego.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Llévense las fichas.

Para el docente

Los estudiantes que aún no tengan el código alfabético pueden recibir el apoyo de su equipo o hacer su escritura de forma espontánea. Aquí se tiene en cuenta la hipótesis alfabética de cada estudiante.

Si nota que no entienden la instrucción del juego, remítalos a la cartelera.

Apláudalos cuando hagan las cosas bien.

Juego 6, para moverse y disfrutar: Metidos en un costal... ¡Canguros a saltar!

Busquen en la Base Central, un costal y un metro. Realicen una carrera de encostalados, por relevos, es decir, uno después del otro, hasta que participe todo el equipo.

Fijen un punto de partida y cinco metros después, en línea recta, un punto de llegada.

Uno por uno, cada integrante del equipo debe meterse al costal y saltar desde el principio hasta el final, regresar y pasarle el costal a su compañero.

Repitan esto sucesivamente hasta que todos lo hayan hecho.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 4.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas.*

Llévense el sobre.

Base 4. Cancha o patio de juegos

Juego 7, para pensar y crear: Una receta por ordenar

¡La receta del salpicón de frutas está despedazada!

Busquen en la Base Central, una hoja de papel tamaño carta y pegamento para unir sus pedazos.

Organícenla de forma lógica de acuerdo con sus conocimientos para preparar un delicioso salpicón.

¡Ojo! ¡Piensen en la realidad!

Peguen la receta ya organizada y completa, sobre la hoja de papel.

El lector o lectora leerá la receta en voz alta.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Llévense la hoja con la receta.

Juego 8, para moverse y disfrutar: ¡Torre de vasos para armar!

Busquen en la Base Central, 10 vasos.

Entre todos, armen una torre.

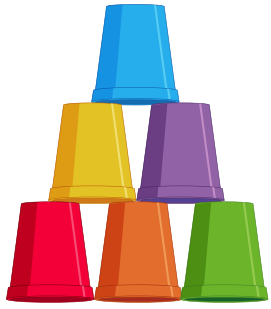
Cuando todos hayan completado la torre y esta se mantenga en pie durante 30 segundos, habrán cumplido el juego. Midan los segundos contando juntos hasta 30.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 5.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas.*

Llévense el sobre.



Para el docente

Monitoree que todos puedan participar y aportar en cada uno de los equipos

Motívelos con frases positivas para que puedan llegar hasta el final de la carrera.

Si nota que no entienden la instrucción del juego, muéstreles el ejemplo como ilustración.

Recuérdeles los roles asumidos.

Recuérdeles rellenar el formato de *Manzanas.*

Base 5. Salón de clases

Juego 9, para pensar y crear: Rompe-frutas para crear

Busquen en la Base Central, hojas de papel, lápices y colores.

Armen el rompecabezas.

Piensen en una receta que conozcan con frutas y en sus ingredientes adicionales. Puede ser un jugo, postre, sopa, torta u otro alimento. Escojan una.

Listen los ingredientes que necesiten y la cantidad de cada uno. Listen también los utensilios de cocina necesarios para la preparación.

Retomen la receta organizada en la base anterior y tómenla como ejemplo para redactar la escogida. No puede ser la misma. Ilústrenla con un dibujo.

Cuando hayan terminado, habrán cumplido el juego.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Juego 10, para moverse y disfrutar: A pescar frutas

Busquen en la Base Central, hojas de papel, lápices y colores.

Pídanle a el o la docente, una vara tomada del medio natural puede ser de madera, de guadua u otro material, que lleva una tira y un clip atado en la punta, con el que cada integrante debe pescar de la canasta de pícnic la silueta de la fruta correspondiente con la que inició la carrera de observación.

Ejemplo: Al estudiante que le correspondió al inicio el banano, en esta pesca se saca una imagen igual. Y así deben hacerlo todos los integrantes del equipo con su respectiva fruta.

Para superar este juego, deben tener en cuenta las siguientes indicaciones:

1. Dentro de la canasta o estanque hay diferentes siluetas medianas de las frutas de la actividad 1, las cuales llevan un clip para que cada estudiante pueda pescar la fruta que le correspondió.

2. El juego estará cumplido cuando el equipo haya logrado pescar las cinco frutas.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.

Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.

Llévense el sobre.

Respondan el acertijo, regresen a la Base 0 y… ¡Canten juntos su estribillo de equipo!

Cuando todos los equipos hayan concluido la carrera, invítelos a sentarse en el suelo formando un gran círculo para resaltar las buenas acciones inclusivas que se hicieron de manera general.

Coménteles sobre la importancia de jugar para aprender, para trabajar en equipo, para reconocer al otro como alguien que les puede ayudar y les puede enseñar, más no para determinar quién gano o quién perdió, quién sabe más o quién sabe menos.

Resalte la importancia de no jugar solo por competir, sino que es importante aprender a jugar para comprender, apoyar y trabajar con los otros sin discriminar ni rechazar a ningún compañero.

Momento de cierre 3

DURACIÓN:
30 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Evaluando lo aprendido

DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Revisar y evaluar con los estudiantes los aprendizajes obtenidos en todas las actividades anteriores.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de educación inclusiva.

Entréguele a cada estudiante un formato de *Autoevaluación con semáforo*, para los estudiantes, y explíqueles cómo diligenciarlos de forma reflexiva, honesta e individual.

Deles cinco minutos para que los rellenen y pídales que se los entreguen.

Conserve y analice esta información para hacer un ejercicio reflexivo de los resultados obtenidos y en adelante proponer otras acciones, proyectos, actividades o estrategias que considere se deben fortalecer en el grupo.

Paso 2

Por 25 puntos Alianza

Para cerrar, coménteles a los estudiantes cómo a través de los juegos afrontados, fortalecieron algunas capacidades cognitivas como:

» **La atención:** que sirve para comprender instrucciones y hacer las cosas bien.

» **La memoria:** para retener la información y poder resolver situaciones.

» **La comprensión de lectura y escritura:** que facilita el desarrollo de tareas, actividades y permite que se entienda lo que se hace.

» **El seguimiento de instrucciones:** permite activar la escucha activa y la comprensión de ideas.

Permítales que voluntariamente identifiquen y digan en voz alta en qué momentos pusieron a prueba esas capacidades y cómo relacionan todo ello con el concepto de inclusión.

Explíqueles la importancia de esas capacidades para ser más habilidosos, creativos y propositivos al momento de encontrar respuestas oportunas ante las dificultades que se presenten, compartir experiencias, aprendizajes y conocimientos con sus pares, pero, sobre todo, valorar la diversidad de opiniones, sentimientos, habilidades y dificultades o limitaciones de cada compañero.

Paso 3

Coménteles a los estudiantes el seguimiento y lo observado por parte de usted como docente y explíqueles su valoración.

Evalúe además la participación y el aprendizaje de los estudiantes con respecto a la temática trabajada en la guía aplicando el formato de *Evaluación de los estudiantes, por el docente.*

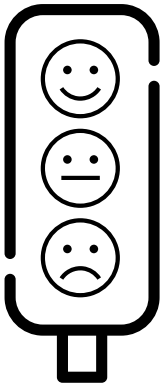
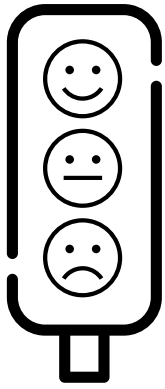
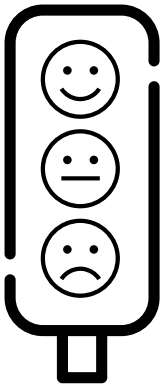
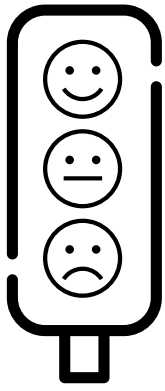
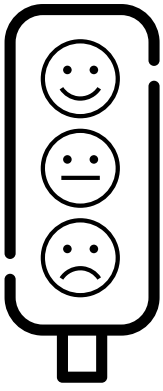
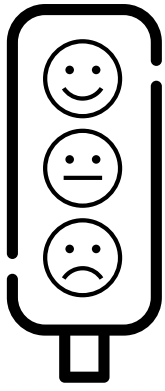
Proponer actividades que impliquen trabajar con el otro, les permite a los estudiantes comprender y buscar soluciones de diversas formas, además de descubrir en sí mismos y en los demás, algunas habilidades que no conocían. Estas acciones pedagógicas dentro de cada actividad, posibilitan el fomento de la inclusión desde el respeto por el otro, y fortalecen la autoestima en cada estudiante.

Formato

AUTOEVALUACIÓN CON SEMÁFORO, PARA LOS ESTUDIANTES

¿CÓMO LO HE HECHO?

Excelente	Muy Bien	No cumpli

1. Realicé las actividades en equipo 	**4.** Respeté a mis compañeros en el desarrollo de las actividades 
2. Seguí correctamente las instrucciones de los juegos 	**5.** Ayudé a mis compañeros a superar los distintos juegos 
3. Participé de todas las actividades 	**6.** Fuí ordenado(a) y disciplinado(a) en todas las actividades 

Formato

EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES, POR EL DOCENTE

SI DE INCLUSIÓN QUIERES HABLAR, CON LETRAS Y PALABRAS PUEDES JUGAR		
Fecha:	**Institución Educativa:**	
Docente:		
Cantidad de estudiantes:	**Total mujeres:**	**Total hombres:**

Califique según esta escala, los aprendizajes esperados en los estudiantes en desarrollo de esta guía:

1	2	3	4	5	
No se evidencia	**Poco evidente**	**Evidente**	**Bastante evidente**	**Totalmente evidente**	**Calificación**
1	Expresan ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje oral y escrito.				
2	Escriben e identifican diferentes tipos de texto atendiendo a la situación comunicativa propuesta.				
3	Reconocen la superestructura de un texto instructivo como la receta.				
4	Demuestran planificación, organización y coherencia en la escritura del texto final de la receta.				
5	Articulan sus saberes previos a los nuevos aprendizajes adquiridos.				
6	Colaboran y aportan al trabajo en equipo.				
7	Demuestran capacidad para resolver los problemas que se presentan.				
8	Escuchan y respetan las opiniones de los demás.				
9	Realizan las actividades de manera organizada y disciplinada.				
10	Respetan normas básicas de convivencia para el trabajo en equipo.				

La educación inclusiva nos permite comprender la realidad de un territorio y saber cómo podemos favorecer el aprendizaje de niños y niñas, a través de estrategias pedagógicas.

Crear contenidos es importante porque son los saberes y enseñanzas que se les entregan a los estudiantes para su desarrollo, mediante las cuales los niños y niñas pueden estimular su creatividad, autonomía, interacciones frente a las demás personas demostrando sus deseos, emociones, y potenciar las habilidades del siglo XXI.

Agradecemos a Fraternidad Medellín, por llevar a nuestra Institución la orientación y el trabajo del *Programa Alianza*; a Jimmy Alejandro Hernández Tisoy coordinador de la Estrategia de Educación Inclusiva; a Jhony Ovidio Sánchez Cardona, rector de la Institución Educativa San Rafael y su equipo administrativo; y especialmente a la comunidad educativa que siempre comprendió la importancia de la formación de los docentes.

Cristina Guarín Espinosa
Dignora del Carmen Marín Giraldo
Eliana Astrid Rodríguez Giraldo
Flor María Buitrago Galeano
José Heriberto Cuervo Osorio
Leidy Viviana Marín Tobón
María Elcy Foronda Daza
Autores

Anexo 1. TEXTOS DE JUEGOS Y ACERTIJOS

SOBRE 0

Juego 1, para pensar y crear:
Nuestra marca vamos a crear

¡Bienvenidos a la *Carrera de la Inclusión!*
Creen un nombre para su equipo. Tengan en cuenta el color con el que se identifican, que es el mismo de sus sobres.
Con los materiales disponibles en la Base Central, elaboren un distintivo como: banderín, gorro, manilla, escarapela, aviso para el pecho o espalda, o algo que puedan usar todos. Úsenlo.
Inventen una porra o estribillo y apréndanselo todos.
Escriban en grande el nombre de su equipo en el mural, con buena letra y ortografía y al final… ¡Canten juntos en voz alta su porra!
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 1.
Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.
Llévense todo lo elaborado.

SOBRE 1

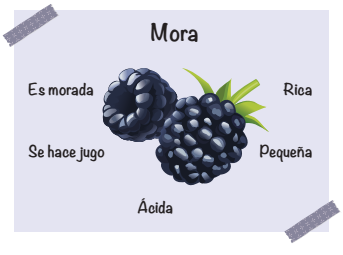
Juego 2, para moverse y disfrutar:
¡Con bolos vamos a jugar!

Busquen en la Base Central, una bolsa con pinos de bolos y una pelota, y un metro.
Sobre el suelo plano, formen los cinco pinos, uno al lado del otro, distanciados 25 centímetros entre sí, de forma horizontal.
Ubíquense a tres metros de distancia, de frente a los pinos formados.
Uno por uno, cada integrante del equipo, desde su lugar, lanzará la pelota una vez, intentando tumbar los pinos.
Cuando se caigan los pinos, los montajistas deben volverlos a poner para alistarlos al siguiente lanzamiento.
Sigan intentándolo en orden, hasta que logren el lanzamiento que tumbe a todos los pinos a la vez.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 2.
Rellenen la fruta correspondiente en el formato de Manzanas.
Llévense el sobre.

SOBRE 2

Juego 3, para pensar y crear:
Ricas frutas por dibujar

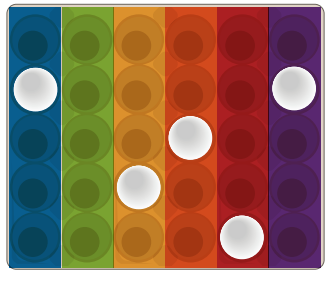
Busquen en la Base Central, cinco fichas de cartulina tamaño media carta, lápices y colores.
Cada integrante debe decir al interior de su equipo, el nombre de una fruta diferente a las ya mencionadas en la actividad anterior, dibujarla en el centro de la ficha y colorearla. No repitan frutas.
Arriba de la fruta escriban el nombre. Alrededor de la fruta, escriban cinco características.
Cuando todos hayan completado su ficha, habrán cumplido el juego.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Llévense las fichas.



SOBRE 3

Juego 5, para pensar y crear:
¡Oraciones para expresar!

Busquen en la Base Central, lápices.
Retomen las fichas elaboradas en la base anterior.
Escriban en la parte de atrás, una oración teniendo en cuenta las características de la fruta, ya escritas en la ficha. La oración puede ser simple o compuesta, de acuerdo con la cartelera de ejemplo.
Cuando todos hayan completado su ficha, habrán cumplido el juego.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Llévense las fichas.



SOBRE 3

Juego 6, para moverse y disfrutar:
Metidos en un costal...
¡Canguros a saltar!

Busquen en la Base Central, un costal y un metro.
Realicen una carrera de encostalados, por relevos, es decir, uno después del otro, hasta que participe todo el equipo.
Fijen un punto de partida y cinco metros después, en línea recta, un punto de llegada.
Uno por uno, cada integrante del equipo debe meterse al costal y saltar desde el principio hasta el final, regresar y pasarle el costal a su compañero.
Repitan esto sucesivamente hasta que todos lo hayan hecho.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 4.
Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.
Llévense el sobre.

SOBRE 2

Juego 4, para moverse y disfrutar:
¡Pimpones a encestar!

Busquen en la Base Central, una canasta de huevos, cinco pelotas de pimpón y un metro.
Sobre el suelo plano, ubiquen la canasta de huevos y pónganse a dos metros de distancia de ella.
Uno por uno, cada integrante del equipo, desde su lugar, lanzará la pelota una vez, intentando encestarla en la canasta.
Si la encesta, dejará allí la pelota. Si no lo logra, la recogerá y esperará su turno para volverla a lanzar.
Sigan intentándolo en orden, hasta que todos los integrantes encesten sus pimpones y estos estén todos en la canasta.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 3.
Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.
Llévense el sobre.

SOBRE 4

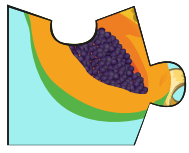
Juego 7, para pensar y crear:
Una receta por ordenar

La receta del salpicón de frutas está despedazada!
Busquen en la Base Central, una hoja de papel tamaño carta y pegamento para unir sus pedazos.
Organícenla de forma lógica de acuerdo con sus conocimientos para preparar un delicioso salpicón.
¡Ojo! ¡Piensen en la realidad!
Peguen la receta ya organizada y completa, sobre la hoja de papel.
El lector o lectora leerá la receta en voz alta.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Llévense la hoja con la receta.

SOBRE 5

Juego 9, para pensar y crear:
Rompe-frutas para crear

Busquen en la Base Central, hojas de papel, lápices y colores.
Armen el rompecabezas.
Piensen en una receta que conozcan con frutas y en sus ingredientes adicionales. Puede ser un jugo, postre, sopa, torta u otro alimento. Escojan una.
Listen los ingredientes que necesiten y la cantidad de cada uno.
Listen también los utensilios de cocina necesarios para la preparación.
Retomen la receta organizada en la base anterior y tómenla como ejemplo para redactar la escogida. No puede ser la misma.
Ilústrenla con un dibujo.
Cuando hayan terminado, habrán cumplido el juego.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.



SOBRE 5

Juego 10, para moverse y disfrutar:

Busquen en la Base Central, hojas de papel, lápices y colores.
A cada equipo se le hace entrega de una vara tomada del medio natural puede ser de madera, de guadua u otro material, que lleva una tira y un clip atado en la punta, con el que cada integrante debe pescar de la canasta de pícnic la silueta de la fruta correspondiente con la que inicio la carrera de observación,
Para superar este juego, deben tener en cuenta las siguientes indicaciones:

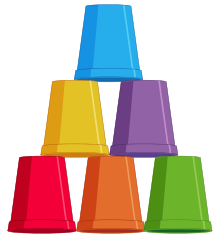
1. Dentro de la canasta o estanque hay diferentes siluetas medianas de las frutas de la actividad 1, las cuales llevan un clip para que cada estudiante pueda pescar la fruta que le correspondió.
2. El juego estará cumplido cuando el equipo haya logrado pescar las 5 frutas.

Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central. Rellenen la fruta correspondiente en el formato de Manzanas. Llévense el sobre.
Respondan el acertijo, regresen a la Base 0 y… ¡Canten juntos su estribillo de equipo!

SOBRE 4

Juego 8, para moverse y disfrutar: ¡Torre de vasos para armar!

Busquen en la Base Central, 10 vasos.
Entre todos, armen una torre.
Cuando todos hayan completado la torre y esta se mantenga en pie durante 30 segundos, habrán cumplido el juego. Midan los segundos contando juntos hasta 30.
Devuelvan los materiales no utilizados o sobrantes a la Base Central.
Respondan el acertijo y vayan a donde su respuesta los lleve. Esa será la Base 5.
Rellenen la fruta correspondiente en el formato de *Manzanas*.
Llévense el sobre.



ACERTIJO 0

Muchas veces vas corriendo
porque ya no aguantas más,
y el profesor a veces te dice
que lo intentes manejar.
Haces gestos, haces caras
y te toca suplicar
pues debes caminar despacio
si allí quieres estar.
Para llegar a este lugar…
¡En un solo pie deben saltar!

¿Dónde quieres estar?

_____

ACERTIJO 1

Viviendo, cultivando
y si esperas con paciencia
de la tierra van brotando.
Para llegar a este lugar
como soldaditos deben marchar:
¡Izquierda, derecha 1, 2, 3…!

¿Qué lugar es?

_____

ACERTIJO 2

Ruidos tengo en mi pancita,
parece que es hora ya
de lavarnos las manitas
para ir a recargar
y tu día continuar.
En fila india, van cantando:
"Los pollitos dicen..."
camino a ese lugar.

¿Cuál será?

_____

ACERTIJO 3

Es un lugar divertido
allí no puedes faltar
porque todos tus amigos
te esperan para jugar.
Corres, brincas, marcas goles
y también tiras aviones.
Vayan imitando a un canguro,
alto, alto saltarán
y en unos cuantos saltos
a la próxima base llegarán.

¿Dónde es?

_____

ACERTIJO 4

En este lugar viajamos
tus profes te hacen pensar
que las letras y los números
en los libros están.
Hay un tablero muy blanco
que se llena de colores
todos las vamos mirando
al compás de explicaciones.
De la mano y hacia atrás
silbando, silbando
a la próxima base deben entrar.

¿Cuál es?

_____

ACERTIJO 5

¿Algún disgusto o contrariedad?
Ahora los deben solucionar
Y así felizmente terminar
la base 0 volver a pisar
y con orgullo, una vez más...
¡El estribillo de su equipo cantar!

¿Cuál es?

_____

Anexo 2. RECETA DEL SALPICÓN

Nombre de la receta:

Salpicón de frutas colombiano

Cantidad: **Para 6 personas o 6 vasos.**

Tiempo de preparación: **30 minutos.**

Utensilios
Un cuchillo cortante
Una tabla para picar
Un tazón hondo
Una cuchara
para mezclar
Un cucharón
6 vasos para servir
6 cucharas

Ingredientes
½ piña mediana
½ papaya mediana
2 mangos
2 bananos
Un racimo de uvas pequeño
Un sobre de refresco sabor
a fresa o salpicón
Hielo al gusto

Preparación
Lavar, pelar y picar en cubos pequeños todas las frutas, excepto el banano. Quitarles las semillas a las que tengan. Se pueden dejar 6 trozos de piña pequeños para decorar los vasos después de verter el salpicón.

Aparte, tomar la mitad de la sandía picada y licuarla con ½ vaso de agua para hacer jugo de sandía.

Mezclar todas las frutas picadas en un tazón hondo y revolver.

Añadir a la mezcla de frutas picadas, el refresco de fresa o salpicón y revolver bien.

Con la mezcla de frutas y líquidos lista, se puede agregar un trozo grande de hielo al tazón, para que enfríe un poco la mezcla.

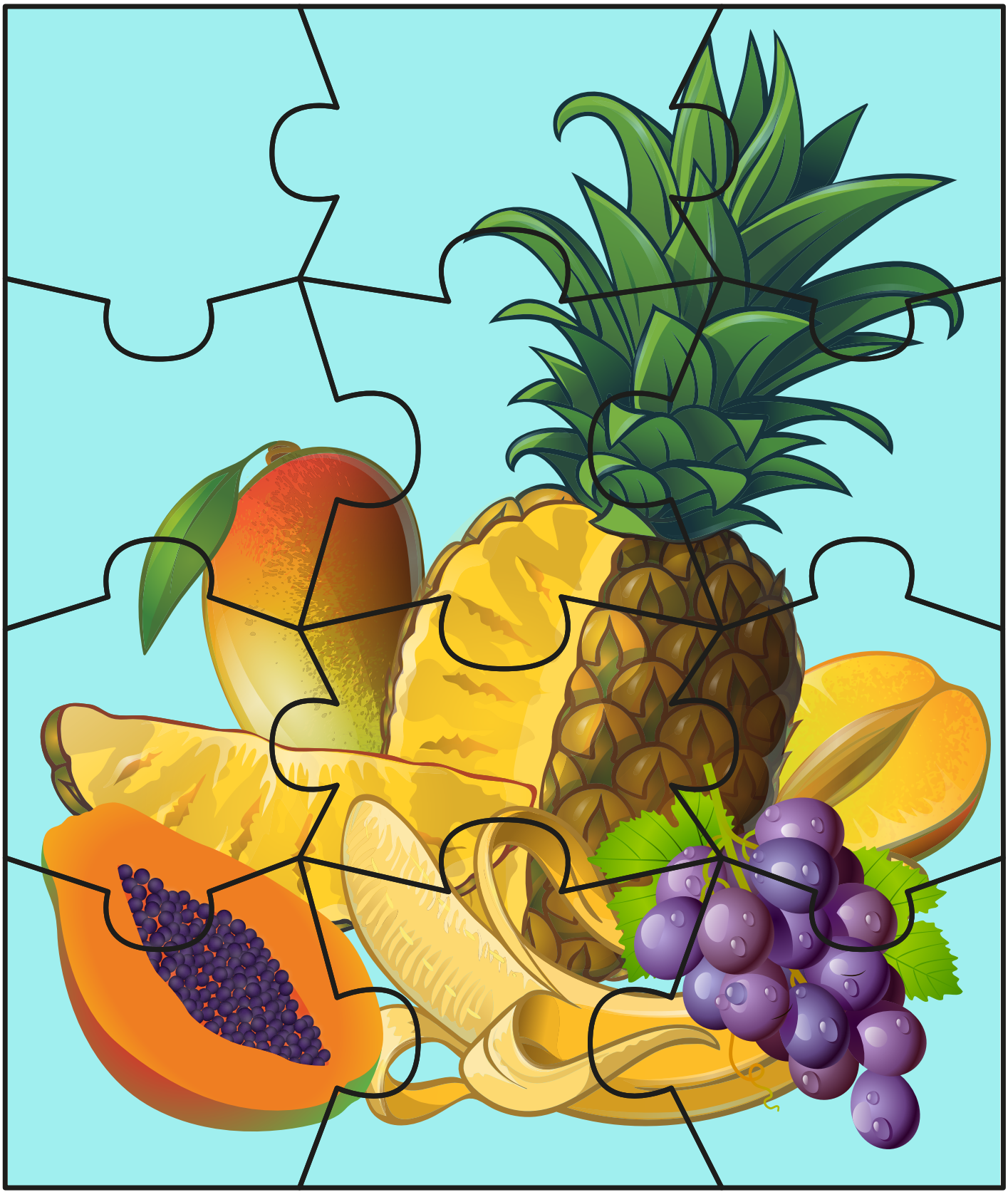
Con el cucharón, servirlo en los vasos procurando que queden uniformes en fruta y jugo, y sin hielo.

Al momento de servir, picar el banano en rodajas delgadas y añadirlo a los vasos. No hacer desde antes para evitar que se oxide y luzca oscuro.

Se pueden poner los trozos de piña pequeños para decorar cada vaso ya servido.

Póngale la cuchara a cada vaso servido y…. ¡Disfruten de inmediato!

Anexo 3. ROMPECABEZAS DE FRUTAS

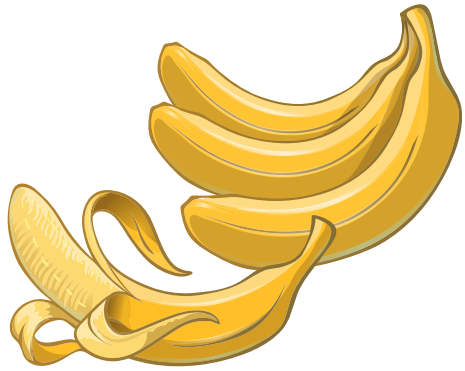


alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 4. TARJETAS CON FRUTAS

PIÑA

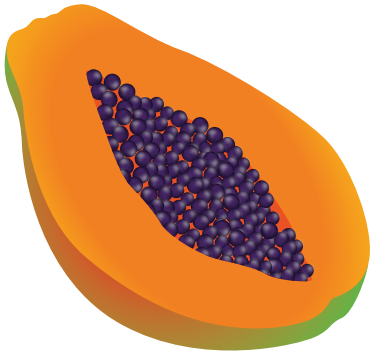
BANANO



MANGO

UVAS

PAPAYA



¡VUELVE A JUGAR!

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

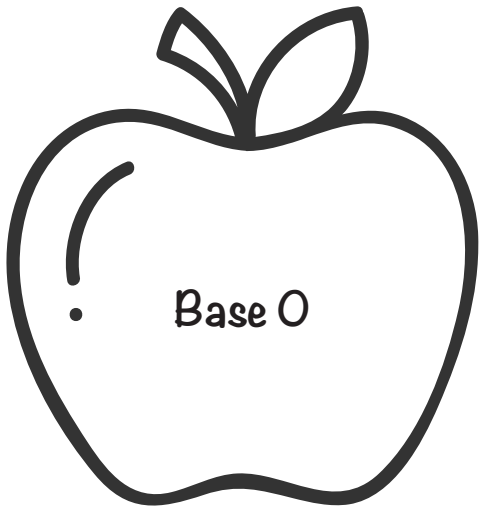
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

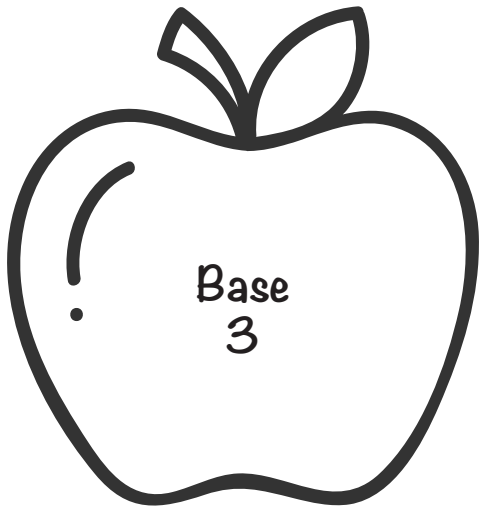
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

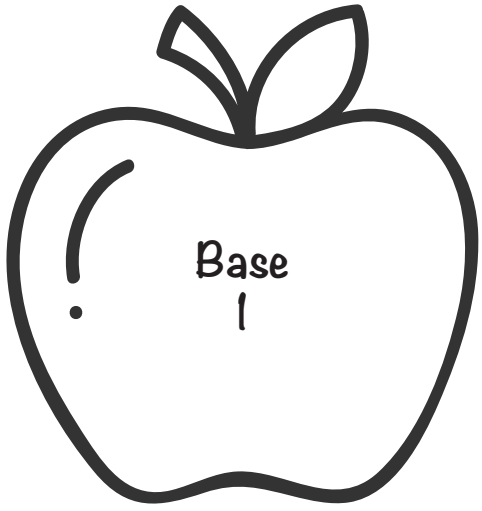
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

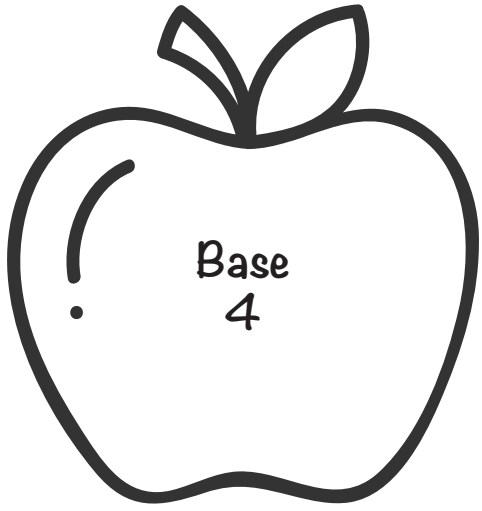
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

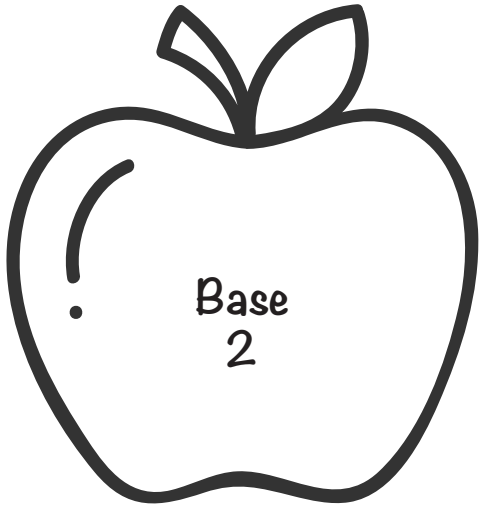
Anexo 5. MANZANAS

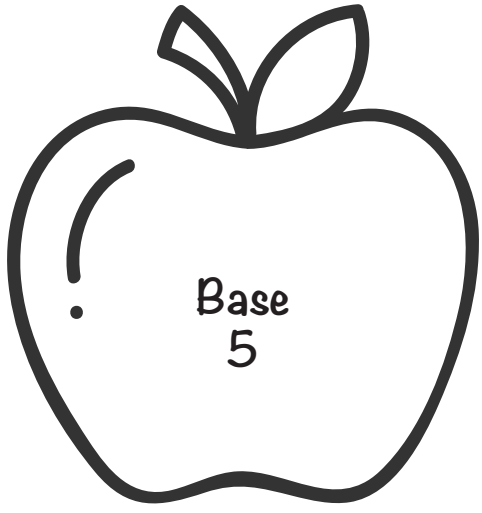












Referencias y bibliografía

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Transición.* Colombia. Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad.* Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Observatorio de Innovación Educativa, Tecnológico de Monterrey (2015). *Reporte Edutrens: Aprendizaje Basado en Juegos.* Recuperado de: http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-en-juegos.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Red de padres y madres PaPaz (2020). *¿Qué es inclusión?* Recuperado de: http://inclusion.redpapaz.org/que-es-inclusion/

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula.* Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Las normas, ingredientes para una sana convivencia

Guía 3

Grados Transición a 5° y aula multigrado

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados Transición a 5° y aula multigrado
Tema	Tipología textual, texto instructivo
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Ética y valores Matemáticas Ciencias sociales
Metodología activa	**Aprendizaje basado en problemas (ABP)** Retomando las situaciones problema de un entorno, esta metodología permite la formulación de una pregunta para adquirir e integrar nuevos conocimientos. Es así como mediante la resolución de problemas contextuales o de la cotidianidad de los estudiantes, ellos se asumen como sujetos que conviven en una comunidad, desarrollan el pensamiento e interactúan con sus pares, convocados a proponer, argumentar, corregir e inferir su saberes y experiencias.
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Pensamiento crítico Resolución de problemas
DBA* por grado	**Transición** Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de texto. **1°** Reconoce en los textos literarios, la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. **2°** Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias. **3°** Comprende que algunos escritos y manifestaciones artísticas pueden estar compuestos por texto, sonido e imágenes. **4°** Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación. **5°** Produce textos verbales y no verbales a partir de los planes textuales que elabora según la tipología textual.

Desempeños esperados	**Identifica** la estructura del texto instructivo y su propósito comunicativo. **Relaciona** el cumplimiento de las normas con la convivencia pacífica en la familia, escuela y comunidad. **Interpreta** *imágenes y secuencias dando orden lógico.*

Autoras
Docentes de la Institución Educativa Santo Tomás de Aquino,
sede Evangelina Betancur, en el municipio de Titiribí:

Adriana Cristina Julio Pretelt, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades e inglés.
Consuelo Astrid Gutiérrez Bolívar, licenciada en Básica primaria con énfasis en Matemáticas.
Diana María Holguín Zapata, normalista superior con énfasis en Ciencias sociales.
Gladys del Carmen Ortiz Álvarez, licenciada en Educación, geografía e historia.
Isabel Cristina Ramírez Ramírez, licenciada en Educación básica con énfasis en Matemáticas.
Sadit Ludirian Herrera Fernández, licenciada en Pedagogía reeducativa, magíster en Psicología de la educación.

Con la colaboración de: **María Duberlina Cárdenas Ordoñez,** licenciada en Administración educativa y magíster en Sexualidad.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Esta guía de aprendizaje busca que los estudiantes conozcan e identifiquen la estructura del texto instructivo y su propósito comunicativo, e interpreten imágenes y secuencias dándoles un orden lógico. A través de los textos instructivos, se pueden fortalecer las normas de convivencia que se deben tener en cuenta en los diferentes espacios donde los estudiantes interactúan, al tiempo que se potencian las cuatro habilidades comunicativas: hablar, leer, escribir y escuchar.

En educación, la convivencia, las relaciones interpersonales, y el buen trato son fundamentales para el buen desarrollo emocional de los estudiantes; sin embargo, muchas veces se debilitan, porque se vulneran en el ambiente escolar, debido al no acatamiento de las normas, y a los impulsos o acciones mediáticas. Es por ello que se propone un proyecto escolar a partir de la pregunta orientadora:

¿Por qué es importante para las personas seguir instrucciones de manera adecuada, practicando las normas de convivencia en la vida diaria?

Para desarrollarlo, se toma el lenguaje como área principal y se abordan los textos instructivos como elemento pedagógico, utilizando diferentes portadores como la receta, el juego instruccional y las normas de convivencia en sitios o lugares públicos, para que los estudiantes identifiquen y comprendan las normas y su cumplimiento, así como reconozcan que están presentes en todas las actividades que realizan.

Además, en ética y valores se trabaja el concepto de normas de convivencia para que los estudiantes comprendan que, respetándolas, asumiéndolas y practicándolas, obtienen relaciones de convivencia sana y pacífica entre los miembros de cualquier comunidad.

Para matemáticas, los estudiantes aprenden a desarrollar competencias que puede utilizar en la resolución de los diferentes problemas de su cotidianidad, retomando medidas y proporciones, reconocimiento numérico, conteo secuencial y uso de operaciones básicas.

Desde ciencias sociales se conoce la cultura gastronómica, mediante saberes y prácticas caseras de alimentos típicos de las regiones colombianas, mientras se fortalece la identidad cultural del territorio habitado.

Así, esta guía propone tres momentos con sus respectivas actividades:

MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para establecer relaciones e interpretar imágenes, letras, objetos, personajes, reconociendo en distintos tipos de textos literarios, la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica, mediante la actividad:

Actividad 1. Alcanza tu pregunta

MOMENTO DE CONCEPTUALIZACIÓN

Momento para comprender diversos textos literarios, sus estructuras y elementos, así como la presencia e importancia de las normas de convivencia y su cumplimiento. Sus actividades son:

Actividad 1. ¿Cómo hacemos una receta?
Actividad 2. ¡Conviviendo!

MOMENTO DE REFLEXIÓN

Momento para elaborar textos demostrando la comprensión de los mismos así como de las normas de convivencia, con la actividad:

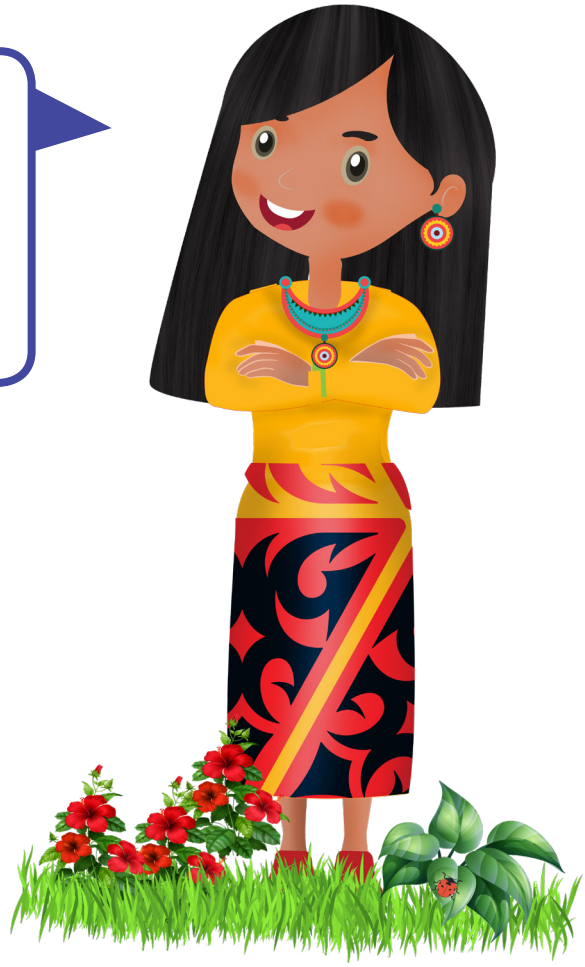
Actividad 1. ¡Hora del cuento y la convivencia!

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- [ ] 10 T*arjetas de preguntas* impresas o elaboradas. Ver **anexo 1**
- [ ] Pelota
- [ ] 10 formatos impresos de *Receta de cocina*. Ver **anexo 2**
- [ ] 2 block de papel iris
- [ ] Bolsa
- [ ] Televisor o *video beam* y computador
- [ ] Video *Los niños que no respetan las reglas*
- [ ] 6 pliegos de cartulina de color claro
- [ ] Cinta pegante gruesa
- [ ] Referencias y bibliografía al final de esta guía

Para la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP) es fundamental que los estudiantes cumplan un papel más activo en su proceso de enseñanza. Como docente, despierte su curiosidad, motíveles a involucrarse, permítales ser autónomos e incentívelos a buscar y relacionar información para la solución del problema.



Momento de motivación 1

DURACIÓN: 20 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Alcanza tu pregunta

DURACIÓN: 20 MINUTOS

OBJETIVO: Conceptualizar sobre las normas de convivencia, despertando en los estudiantes las habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.

» Imprima o dibuje las *Tarjetas de preguntas* del **anexo 1.** Asegúrese de que al respaldo contengan las preguntas necesarias para conocer los saberes previos de los estudiantes sobre las normas. Repita, modifique o añada hojas y preguntas de acuerdo con sus necesidades.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Pregúnteles si conocen el juego *pisingaña – pisingaña*. Permítales expresar lo que sepan o se imaginen sobre el mismo.

Complemente lo manifestado con una explicación de las reglas de este juego, asegurándose de que todos entiendan de qué se trata.

Paso 3

Pídales a los estudiantes que se ubiquen en el espacio formando un gran círculo, guardando entre ellos, la distancia necesaria para pasar una pelota.

Cánteles con el ritmo que usted prefiera, el estribillo:

Pisingaña – pisingaña
jugaremos a la araña
corre niño que te pica
esa araña colorada

Repítalo con ellos hasta que se lo aprendan. Deje que le cambien el ritmo y le pongan aplausos o palmas, si así lo desean.

Paso 4

Ubique en el centro del gran círculo las *Tarjetas de preguntas* impresas o elaboradas, con la imagen cara arriba.

Jueguen *pisingaña – pisingaña* cantando el estribillo mientras pasan la pelota.

Ubíquese de espaldas al grupo para no ver por dónde va la pelota. Cuando lo considere, diga: "¡Normas!". En ese momento el juego se detendrá.

El estudiante que quede con la pelota en la mano, debe ir al centro, tomar una de las *Tarjetas de preguntas* a su elección, leer la pregunta al respaldo y responderla.

Si el estudiante no sabe o no quiere responder, alguno de los demás estudiantes podrá hacerlo, según la orientación del docente.

Cada pregunta que ya sea socializada sale del juego, y se ubica el lugar específico que el docente indique.

Repitan la dinámica hasta que todas las *Tarjetas de preguntas* hayan sido respondidas.

Intervenga para suscitar la reflexión permanente. Cierre la actividad explicándoles qué son las normas de convivencia. Apóyese en este texto:

NORMAS DE CONVIVENCIA

Las normas, reglas o leyes son pautas que nos sirven para regular y mantener el orden dentro de un grupo, un proceso o una sociedad. Todas las sociedades están regidas por normas para garantizar la buena convivencia entre sus individuos, y para que no se vulneren las libertades y derechos de estos. Las normas se encargan de controlar la manera en que se desenvuelven los individuos que conforman las comunidades, de lo contrario, se alteraría el orden.

La mayoría de las normas están orientadas a evitar y corregir conductas destructivas como el vandalismo, la violencia, los crímenes y otros actos que dañan o perjudican a terceros.

El cumplimiento de las normas tiene como resultado el bien común y la prosperidad en las comunidades.

Las normas nos sirven para:

- Establecer el orden y el desarrollo social.
- Mejorar la disciplina y los buenos hábitos.
- Evitar conductas destructivas.
- Beneficiar a grupos y pueblos.

Reconocer los saberes previos que tienen los estudiantes cuando se enfrentan a una actividad nueva, genera procesos metacognitivos que les permiten establecer relaciones entre conocimientos nuevos y la información que ya poseen, y de esa manera consolidar nuevos aprendizajes.
Cada vez que valoramos los aportes de todos los estudiantes y los acogemos de manera receptiva, promovemos prácticas inclusivas y reconocemos la diversidad.

Momento de conceptualización 2

DURACIÓN UNA HORA Y 15 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 50

Actividad 1. ¿Cómo hacemos una receta?

DURACIÓN 45 MINUTOS

OBJETIVO: Comprender y elaborar textos instructivos con valor comunicativo, incentivando en los estudiantes las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y trabajo en equipo.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

» Imprima dos formatos de *Receta de cocina* del **anexo 2**, por estudiante.

» Recorte hojas de papel iris de cinco colores diferentes, en cuartos, de manera que haya un cuarto para cada estudiante e ingréselos en una bolsa.

Paso 2

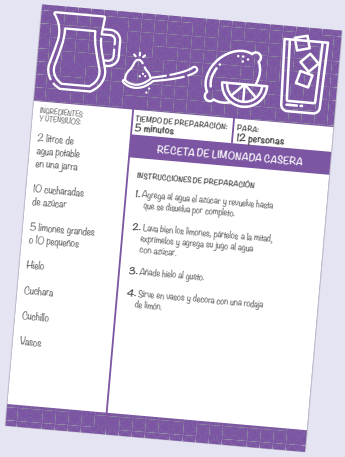
Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Cuénteles que van a trabajar con los textos instructivos. Apóyese en este texto:

TEXTOS INSTRUCTIVOS

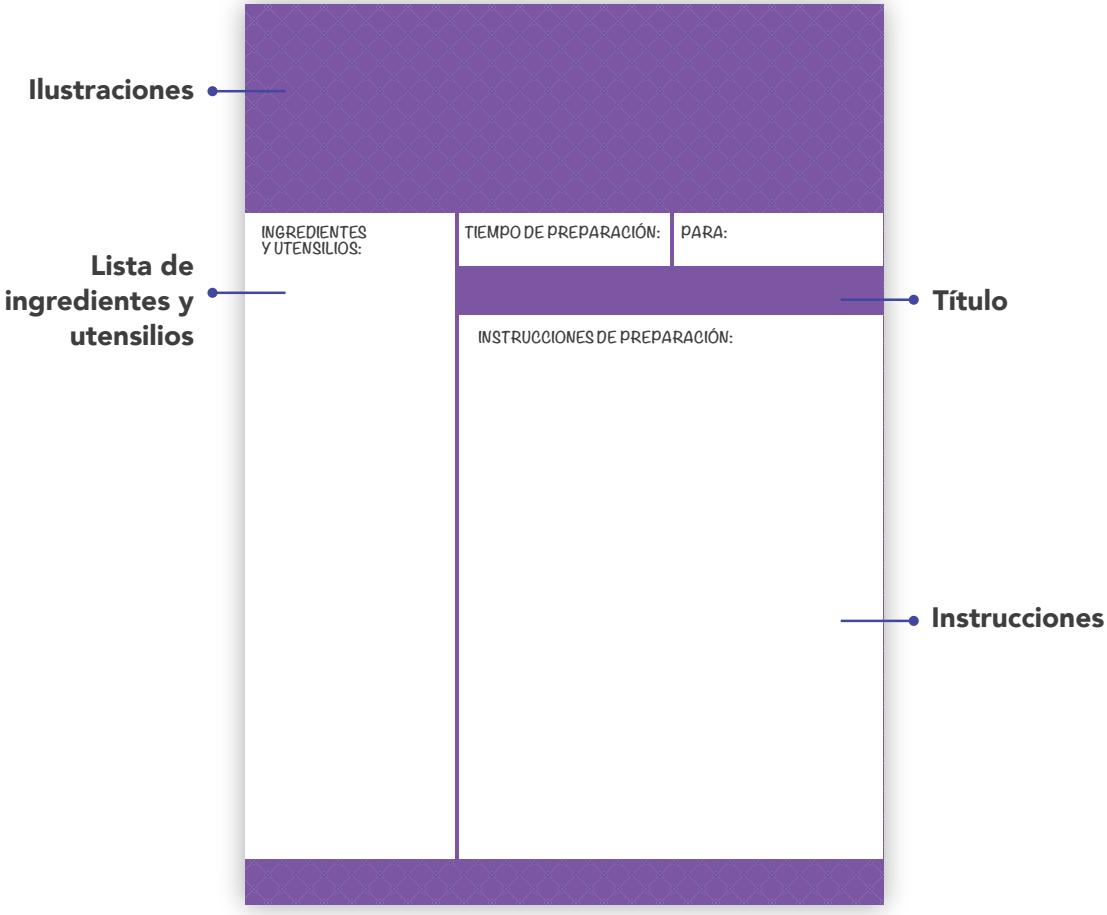
Estos textos se caracterizan por ser escritos que brindan indicaciones o pasos para hacer bien una actividad o utilizar adecuadamente alguna herramienta, elemento, dispositivo; minimizando los errores que puedan presentarse. Existen diferentes tipos de textos instructivos, tales como:

- Recetas de cocina.
- Guías de viaje.
- Manuales de uso.
- Fórmulas o prescripciones médicas.
- Reglamentos.
- Estas guías de aprendizaje y otros.



Paso 3

De la forma en que estime pertinente y de acuerdo con su contexto, cuénteles que trabajarán con una receta de cocina, como una forma de descubrir y organizar las normas de convivencia que se deben seguir en espacios como la escuela y la casa, entre otros. Explíqueles la estructura de una receta y dibuje en el tablero este formato, que corresponde a la estructura de su texto instructivo:

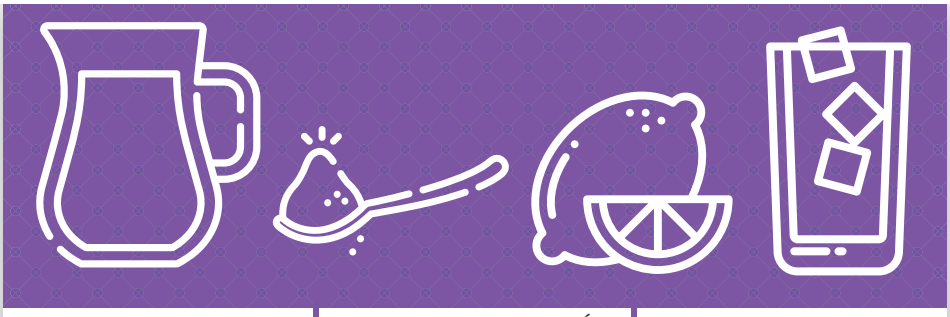


Paso 4

Léales la receta de limonada casera, paso a paso, de principio a fin. A medida que lo hace, plasme con la ayuda de los estudiantes, la información en el formato dibujado en el tablero.

Asegúrese de poner en práctica los elementos aprendidos sobre la estructura del texto instructivo.

Esta es la receta que usted leerá:



INGREDIENTES Y UTENSILIOS:

2 litros de agua potable en una jarra

10 cucharadas de azúcar

5 limones grandes o 10 pequeños

Hielo

Cuchara

Cuchillo

Vasos

TIEMPO DE PREPARACIÓN:
5 minutos

PARA:
12 personas

RECETA DE LIMONADA CASERA

INSTRUCCIONES DE PREPARACIÓN:

1. Agrega al agua el azúcar y revuelve hasta que se disuelva por completo.
2. Lava bien los limones, pártelos a la mitad, exprímelos y agrega su jugo al agua con azúcar.
3. Añade hielo al gusto.
4. Sirve en vasos y decora con una rodaja de limón.

Paso 5

Ofrézcale a cada estudiante, sacar uno de los papeles de colores de la bolsa.

Realice esta dinámica para conformar tantos equipos de trabajo por color, como sean posibles según la cantidad de estudiantes, y pídales que rápidamente se pongan un nombre llamativo para que se distingan.

Entréguele a cada equipo un formato de *Receta de cocina,* e indíqueles que juntos, seleccionen, definan, escriban e ilustren, una receta casera de algún alimento que consuman comúnmente en su vida diaria, como: agua de panela, arepa, arroz, huevos revueltos u otra.

Asegúrese de que practiquen lo aprendido sobre la estructura del texto instructivo, orientándolos para que elaboren un texto claro y comprensible.

Paso 6

Finalmente, direcciónelos para que cada equipo exponga su receta, durante dos minutos.

Deles unos minutos para que decidan de qué forma se organizarán para hacerlo bien, completamente y en el tiempo indicado. Asegúrese de que todos los estudiantes participen.

Tras la exposición de cada equipo, incentive a los demás a hacerles críticas constructivas. Hágalo también usted y pida a cada equipo que corrija lo necesario en su formato y se lo entregue al final de la actividad.

Actividad 2. ¡Conviviendo!

DURACIÓN
30 MINUTOS

OBJETIVO: Desarrollar el concepto de normas y relacionar su cumplimiento con la convivencia pacífica en la familia, la escuela y la comunidad, fortaleciendo en los estudiantes las habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Dibuje en el tablero, una casa, un colegio y un parque infantil.

Ejemplo:

» Escriba en el tablero las preguntas:

¿Qué normas debemos tener en cuenta para practicar en cada uno de estos lugares?

¿Qué acciones no podemos hacer en estos lugares?

» Disponga el aula para proyectar el video *Los niños que no respetan las reglas*, producido por la doctora Marie Leiner en 2016, del Departamento de Pediatría del Centro de Ciencias de la Salud de la Universidad Tecnológica de Texas, sede El Paso (original en inglés de *Department of Pediatrics, Texas Tech University Health Sciences Center - TTUHSC, El Paso*). Se encuentra aquí: https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ

» Asegúrese de que el video esté listo para ser reproducido delante de los estudiantes. Dura tres minutos.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Presénteles el video *Los niños que no respetan las reglas.*

Pídales que lean las preguntas en el tablero y deles la palabra uno por uno, para responder las dos preguntas.

Paso 3

Invite a los estudiantes a realizar un dibujo de página completa, ya sea de su casa, parque o colegio, y a colorearlo.

Cuando hayan terminado todos, instrúyalos para que en la parte de atrás del dibujo, escriban un compromiso específico y personal, que están dispuestos a cumplir siempre en ese lugar dibujado.

Hacer ejercicios de modelado a partir del ejemplo y la construcción conjunta de procesos, permite mayor comprensión y seguridad en los estudiantes al momento de enfrentarse a una construcción individual o colectiva.
Permítales practicar desde el ensayo-error, para encontrar las respuestas reales; esa también es una forma de promover aprendizajes significativos y acoger la inclusión en el aula.

Momento de reflexión 3

DURACIÓN
30 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. ¡Hora del cuento y la convivencia!

DURACIÓN
30 MINUTOS

OBJETIVO: Reflexionar sobre las normas de convivencia y establecer un decálogo para la escuela, fortaleciendo en los estudiantes las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y trabajo en equipo.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Léales en voz alta el cuento *El súper poder secreto de la familia Oso en Titiyofuí*, escrito por los docentes Consuelo Astrid Gutiérrez Bolívar, Diana María Holguín Zapata, Gladys del Carmen Ortiz Álvarez, Sadit Ludirian Herrera Fernández y Jimmy Alejandro Hernández Tisoy, en 2020.

Haga uso de elementos de la narración como la entonación, la vocalización, el lenguaje gestual y corporal para captar y mantener la atención de los estudiantes con la historia y favorecer su compresión.

EL SÚPER PODER SECRETO DE LA FAMILIA OSO EN TITIYOFUÍ

En un pequeño y hermoso pueblo llamado Titiyofuí, vivía una familia de osos conformada por Papá Oso que era grande, de temperamento fuerte, su voz inspiraba pánico y temor cuando él hablaba, todos los animales sentían su presencia; pero también era consejero y amigable. Mamá Osa era tierna, gordita, sus ojos grandes y brillantes la hacían lucir muy elegante, su voz suave arrullaba a los animales y siempre le gustaba cantar.

Todos los días Mamá Osa se encargaba del cuidado de Pequeño Oso, que era muy travieso y algunas veces, desordenado. Cada mañana, ella le empacaba pastel de chocolate y lo enviaba a la escuela; al principio, a Pequeño Oso le gustaba mucho, porque allí se encontraba con sus amigos, y aprendían. Cierto día Mamá Osa empezó a ver en su hijo comportamientos inadecuados constantemente: Pequeño Oso no acataba las normas en la escuela ni en la casa, en el parque se mostraba desobediente, hacía pataletas, quería hacer solamente lo que él quisiera, no prestaba atención a las recomendaciones que Mamá Osa le hacía diariamente antes de salir para la escuela. Al atardecer, ella le cuenta sobre esta situación a Papá Oso, y deciden tener una seria conversación durante la cena.

Llegado el momento, Pequeño Oso les dice entristecido y cabizbajo: "Me siento solo, no tengo con quién jugar en casa… No me gusta recoger todos los juguetes a mí solo…"

Los Papás Osos lo escuchaban con atención. Pequeño Oso, cuenta además: "A veces en la escuela, los otros animales se ríen de mí."

Para animarlo, los Papás Osos decidieron proponerle un juego para toda la familia llamado "Tengo un súper poder", que consistía en que cada uno debía pensar en un súper poder para ayudar a los demás. Papá Oso rápidamente dijo: "¡Tengo el súper poder de escuchar al mundo! Soy el encargado de ayudar a que todos sean obedientes."

Mamá Oso dijo tiernamente: "Tengo el súper poder del buen trato, con el que me encargo de ayudar a resolver los problemas y conflictos en casa."

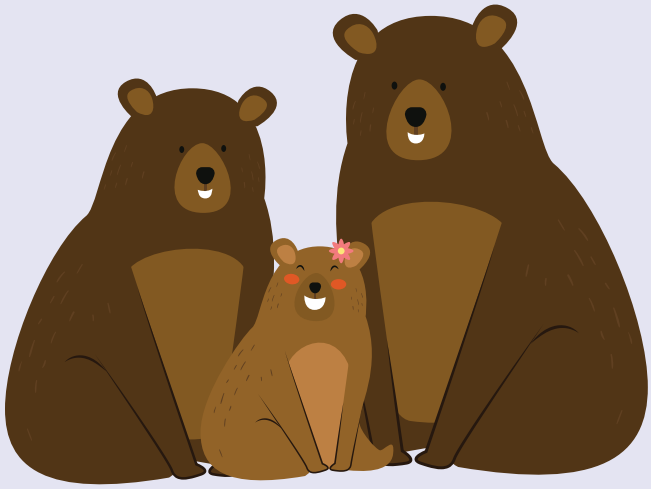
Mientras tanto, Pequeño Oso los sorprendió a todos, diciendo: "¡Tendré el súper poder del respeto! Estoy dispuesto a enseñarle a mis amiguitos la importancia y el valor de cumplir las normas de convivencia en los lugares que visitemos."

Desde ese día, Pequeño Oso empezó a ser reconocido en su casa, en Titiyofuí y en la escuela, como el Oso que representa el valor más importante para convivir en sociedad: el respeto. Sus amiguitos ya no se burlaron más de él, sino que lo apreciaron y le agradecieron por sus enseñanzas.

Amiguitos: si quieren ser como Pequeño Oso, practiquen las normas de convivencia que sus padres, profesores y amigos les enseñan. ¡Esa es la fórmula mágica para convivir en sociedad!

Si algún día se les olvidan las normas, hagan como Pequeño Oso: arriésguense a descubrir sus súper poderes, y ayuden con ellos a los demás.

Y colorín colorado, esta historia se ha acabado.



Paso 2

Pídales a los estudiantes que se ubiquen en el espacio formando un gran círculo.

A partir de la lectura, realice un conversatorio para reflexionar, buscando que los estudiantes, voluntariamente, expresen sus sentimientos, opiniones y sensaciones sobre el cuento, a partir de las siguientes preguntas:

- **Si fueras Pequeño Oso, ¿Qué súper poder te gustaría tener? ¿Por qué?**
- **¿Qué pasaría si Papá y Mamá Oso no hubiesen dialogado con su hijo?**
- **Piensa en la escuela. ¿Qué crees que sucedería si los estudiantes y profesores no tuvieran una sana convivencia?**
- **¿Cuál súper poder quisieras que tuviera tu familia? ¿Para qué lo usarías?**
- **¿Te gustaría, como Pequeño Oso, practicar las normas de convivencia? ¿Por qué?**

Modifique o agregue las preguntas que estime convenientes para cumplir el objetivo de la actividad.

Paso 3

Pídales a los estudiantes, elaborar de manera personal, un dibujo libre sobre el cuento leído, y firmarlo.

Paso 4

Explíqueles que construirán juntos un *Decálogo para la convivencia*, es decir, un conjunto de 10 normas o reglas definidas y establecidas de mutuo acuerdo para la sana convivencia en la escuela.

Procure que todos aporten. Invítelos a hacer *lluvia* de ideas dándole la palabra a quien la pida para que exprese una o más normas.

Pídales a dos estudiantes voluntarios, que tomen nota de las ideas de sus compañeros en el tablero.

Cuando todos hayan opinado y el tablero esté lleno, oriente la selección, agrupación, concreción y redacción de las 10 normas que quedarían en el *Decálogo*. Verifiquen entre todos, que sean posibles de aplicar.

Cuando todos estén de acuerdo, ponga los materiales en el centro del círculo, y elaboren juntos una gran cartelera tipo mural, uniendo cuatro pliegos de cartulina para poner su *Decálogo para la convivencia*.

Ubiquen el *Decálogo para la convivencia* en un lugar visible dentro del salón de clase o la escuela.

Invite a cada estudiante a hacer un pacto por la convivencia, firmando el mural. Decoren el marco del mural con los dibujos elaborados y firmados.

Decálogo para la convivencia

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

La motivación principal para participar en el proceso de construcción de las guías de aprendizaje propuesto por el *Programa Alianza*, son nuestros estudiantes y el deseo de recibir nuevos conocimientos y herramientas para fortalecer su proceso de enseñanza - aprendizaje.

El acompañamiento para la construcción de las guías, nos llevó a comprender que para educar desde la inclusión, debemos tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje con el fin de brindar igualdad de oportunidades. Además, la importancia de planear y desarrollar los contenidos de manera lúdica y contextualizada para motivar a los estudiantes a participar y ser agentes activos de su aprendizaje, generar en ellos conocimiento, despertar el interés por descubrir y comprender el mundo que lo rodea a partir de sus experiencias.

Agradecemos al *Programa Alianza*, a Jimmy Alejandro Hernández Tisoy y Yuliet Tatiana Valderrama Araque por su asesoría, y a la Institución Educativa Santo Tomás de Aquino por brindar espacios de capacitación para el mejoramiento de la práctica docente.

Adriana Cristina Julio Pretelt
Consuelo Astrid Gutiérrez Bolívar
Diana María Holguín Zapata
Gladys del Carmen Ortiz Álvarez
Isabel Cristina Ramírez Ramírez
Sadit Ludirian Herrera Fernández
Autores

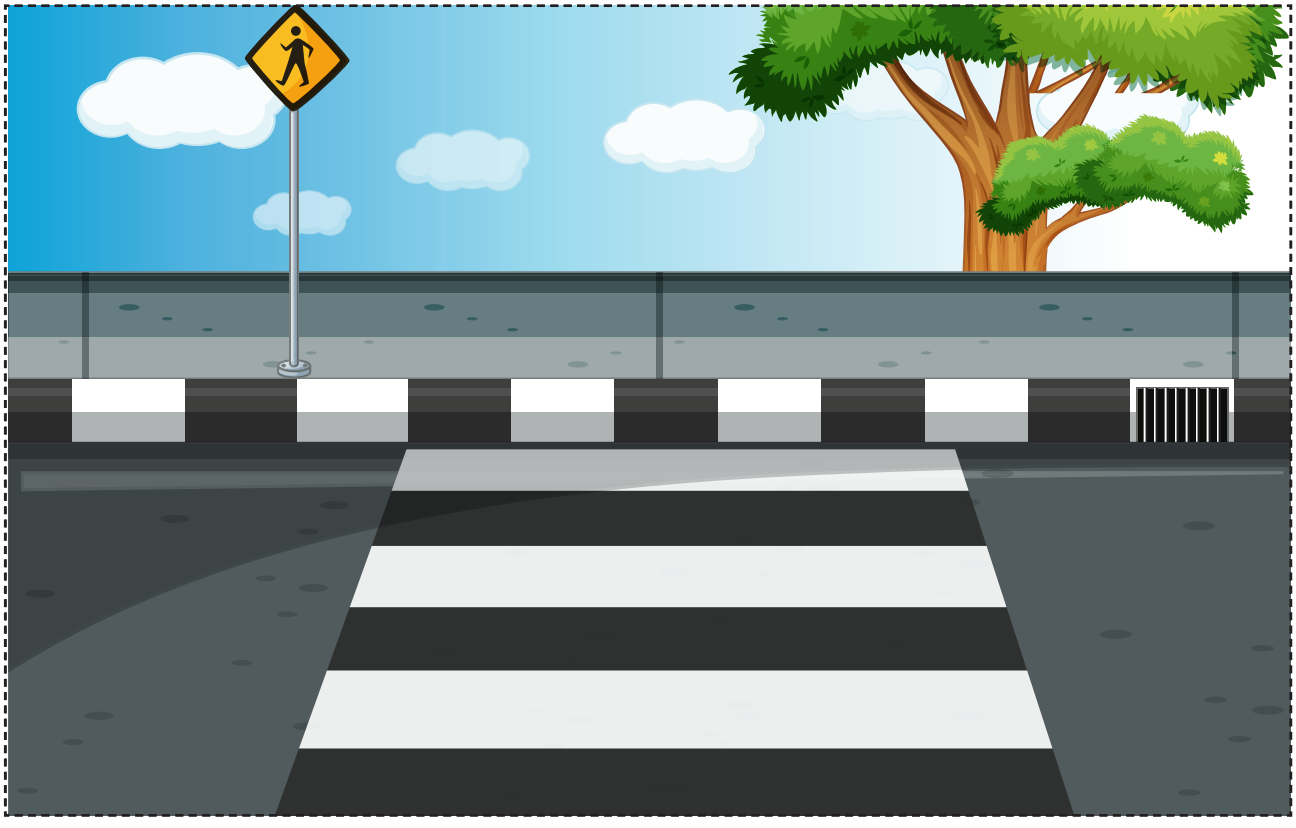
Anexo I. TARJETAS DE PREGUNTAS

¿Qué acuerdos se exigen y aplican en tu aula de clase? Menciona tres.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Qué normas son las más importantes en tu familia? Menciona tres.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD



¿Cuáles normas se deben cumplir en una biblioteca? Menciona tres.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Qué debes tener en cuenta antes de cruzar una calle? Menciona tres cosas.

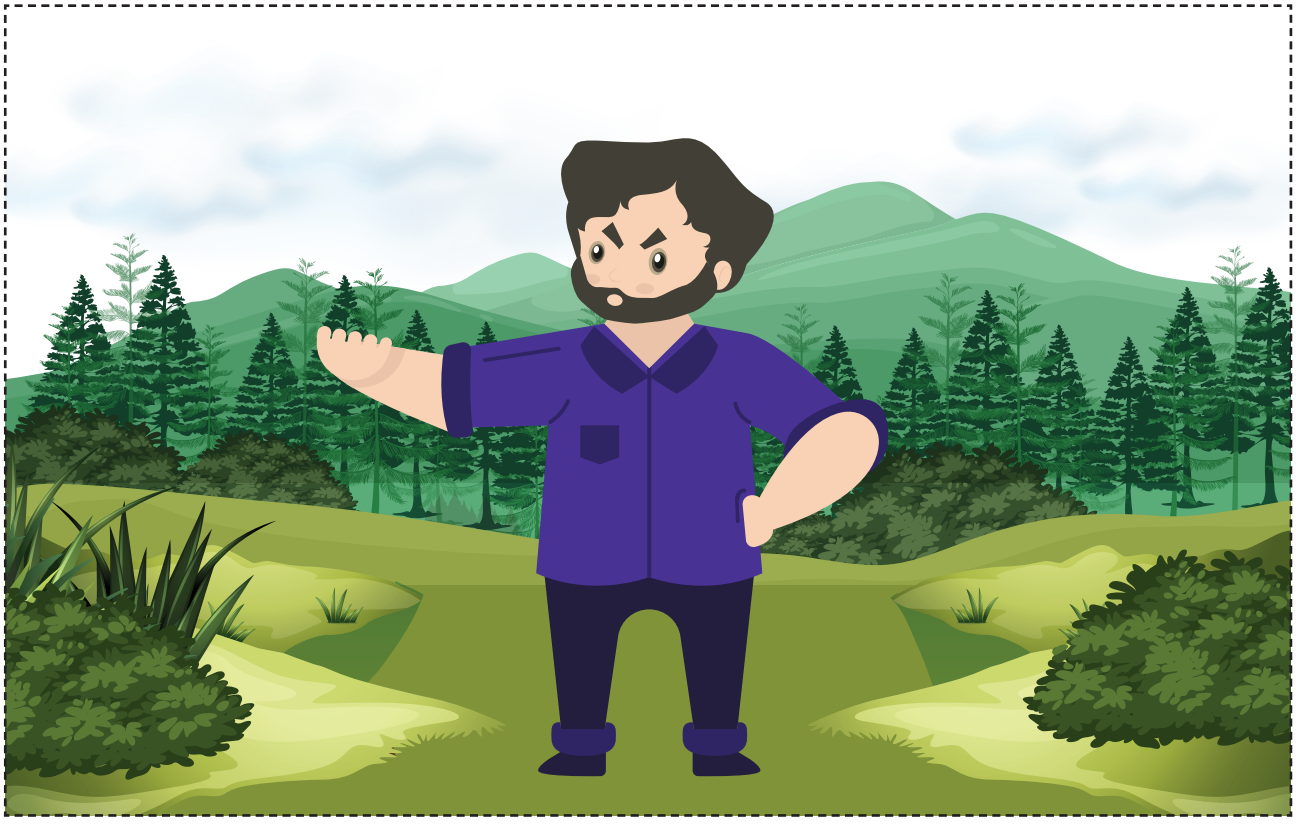
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Por qué es importante
ser puntual y llegar a tiempo?

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Por qué es importante
seguir instrucciones?

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD



¿Por qué es importante saludar a las personas?

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Qué comportamientos no debes tener en una biblioteca? Describe tres.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Qué acciones no debes realizar en tu aula de clase? Describe tres.

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

¿Cuál es tu comida favorita? ¿Por qué?

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 2. FORMATO DE RECETA DE COCINA

ILUSTRACIONES:

INGREDIENTES
Y UTENSILIOS:

TIEMPO DE PREPARACIÓN:

PARA:

TÍTULO:

INSTRUCCIONES DE PREPARACIÓN:

Referencias y bibliografía

Leiner, Marie (2016). *Los niños que no respetan las reglas. Department of Pediatrics, Texas Tech University Health Sciences Center - TTUHSC,* El Paso. Estados Unidos. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Transición. Vol. 1.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad.* Chile. Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula.* Chile. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Expresando vamos logrando que todos estemos participando

Guía 4

Grados 1° a 5°

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados 1° a 5°
Tema	Expresiones artísticas
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Educación artística Ciencias naturales Matemáticas Ciencias sociales Cívica Ética y valores Tecnología Cátedra de la paz Educación física Emprendimiento
Metodología activa	**Aprendizaje cooperativo (AC)** Es una metodología que implementa diferentes alternativas y ejecuta acciones conjuntas para conducir al cumplimiento de un propósito u objetivo en común. Así mismo, permite potenciar el trabajo en equipo y la empatía, brindando las condiciones necesarias para que todos los estudiantes participen en igualdad de condiciones.
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Pensamiento crítico Creatividad Comunicación Resolución de problemas Innovación
DBA* por grado	**1°** Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. **2°** Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares). **3°** Comprende que algunos escritos y manifestaciones artísticas pueden estar compuestas por texto, sonido e imagen. **4°** Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas.

DBA* por grado	**5°** Interpreta mensajes directos e indirectos en algunas imágenes, símbolos o gestos.
Desempeños esperados	**Reconoce** sus habilidades y las de sus compañeros. **Interactúa** con personas de la institución en dinámicas grupales que favorecen el conocimiento de las expresiones artísticas. **Conoce** diferentes manifestaciones artísticas y las relaciona con su contexto. **Construye** nuevos instrumentos musicales con material reciclable.

Autoras
Docentes de la Institución Educativa Rural La Josefina, en el municipio de San Luis:

Daniela Isabel Topa Ruiz, trabajadora social.
Flor María Cuesta Córdoba, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades y lengua castellana.
María Georgina Hoyos Riapira, licenciada en Educación preescolar y promoción de la familia, especialista en Cultura política y pedagogía de los derechos humanos.
Maribel Ciro Gómez, licenciada en Educación básica en ciencias naturales y medio ambiente.
Yelbis del Socorro Argumedo Arroyo, normalista superior, licenciada en Lengua castellana.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Esta guía tiene como finalidad fortalecer en los estudiantes su expresión oral y corporal por medio de actividades lúdicas, artísticas, culturales y pedagógicas, que permitan despertar su interés y motivación por todas las áreas del conocimiento, que a su vez, incluyan activamente a todos los estudiantes regulares, con necesidades educativas, discapacidad, un trastorno específico o dificultad en el aprendizaje. Por lo anterior, propone la creación de ambientes de confianza que fortalecen la participación y el respeto por la diferencia, utilizando actividades dinámicas grupales, y material de apoyo acorde a los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos. Además, contribuye a fortalecer los valores de respeto, tolerancia, solidaridad y cooperación, teniendo en cuenta que las expresiones artísticas se presentan como una estrategia idónea que permite potenciar el pensamiento creativo, reflexivo y crítico.

En tal sentido, presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:

1 MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para que los estudiantes lleven a cabo la conformación de diferentes equipos de trabajo que permiten un encuadre inicial para el desarrollo de las actividades. De esta manera, se permite fortalecer habilidades como la colaboración, adaptabilidad y trabajo en equipo, durante la actividad:

Actividad 1. Conformando mi equipo

2 MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para establecer o experimentar la creación e implementación de instrumentos musicales construidos por los estudiantes, además de conocer mediante el diálogo y trabajo en equipo, gustos e intereses artísticos de algunas personas de la comunidad. Sus actividades son:

Actividad 1. Conociendo diferentes expresiones artísticas
Actividad 2. Preguntando vamos explorando
Actividad 3. Construyendo trovas y cuentos
Actividad 4. Creando mi instrumento, mi creatividad demuestro
Actividad 5. Cantando y creando voy expresando

3 MOMENTO DE EVALUACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, mediante la actividad:

Actividad 1. Con la observación, nuevas expresiones en mi corazón

El aprendizaje cooperativo analizado desde una perspectiva amplia, permite que los estudiantes aumenten el desarrollo de competencias como la planificación del tiempo, la comunicación, la solución de problemas, la toma de decisiones y la capacidad de innovación, tan necesarias para generar nuevas ideas.

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- ☐ *Tarjetas con instrumentos*. Ver **anexo 1**
- ☐ 2 bolsas
- ☐ *Fichas con expresiones artísticas y culturales*. Ver **anexo 2**
- ☐ Formatos impresos de *Recorrido cultural*, uno por equipo
- ☐ Formatos impresos de *Instrumento musical creado con materiales reciclable*, uno por equipo
- ☐ Impresión de *Rondas infantiles*. Ver **anexo 3**
- ☐ Celular o computador
- ☐ 4 sombreros
- ☐ Maquillaje
- ☐ 2 pelucas
- ☐ Hojas reciclables
- ☐ Bolsa de dulces
- ☐ Material reciclable
- ☐ Urna construida con material reciclable
- ☐ Impresión de *Diploma*, uno por estudiante. Ver **anexo 4**
- ☐ Formatos impresos de *Encuesta de satisfacción*
- ☐ Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de motivación 1

DURACIÓN: UNA HORA

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 10

Actividad 1. Conformando mi equipo

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Fomentar el trabajo cooperativo a partir de la conformación de equipos de trabajo colaborativo para desarrollar en los estudiantes, las diferentes actividades expuestas en la guía.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

- Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- Recorte las *Tarjetas con instrumentos* del **anexo 1** e ingréselas en una bolsa.
- Escriba las siguientes preguntas en diferentes pedazos de papel:

¿Qué es para ustedes un recorrido cultural?

¿Dónde se realizan los recorridos culturales?

¿Con qué propósito se realiza un recorrido cultural?

¿Qué se encuentra en un recorrido cultural?

¿Quiénes participan de los recorridos culturales?

Narren una experiencia sobre lo que vivieron en algún recorrido cultural, o si no lo han hecho, cómo se lo imaginan.

Ingréselas en una bolsa diferente a la de las *Tarjetas con instrumentos*. Modifique o añada las preguntas que considere pertinentes según su contexto y la cantidad de equipos que pueda conformar, sin repetir preguntas.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice la dinámica *Mi instrumento, mi equipo* para conformar tantos equipos de trabajo como sea posible, de cinco estudiantes, así:

- En un orden indicado por usted, cada estudiante sacará de la bolsa al azar, una de las *Tarjetas con instrumentos* e inmediatamente hará el gesto de estar tocando el instrumento correspondiente imitando su sonido, retornará la tarjeta a la bolsa y recordará su instrumento.

- Cuando todos hayan sacado una tarjeta, oriéntelos para que se reúnan por equipos según el instrumento que sacaron al azar.

- Verifique que los estudiantes conformen correctamente los equipos de trabajo.

- Si lo considera necesario, reorganice algunos equipos para favorecer el desarrollo de la actividad.

Pídales que rápidamente le pongan a su equipo el nombre de un ritmo musical donde se use el instrumento que los agrupó.

Paso 3

Para conocer los saberes previos de los estudiantes en lo referente a los recorridos culturales, pase por lo equipos con la bolsa de preguntas y pídales que saquen una al azar.

Explíqueles que escriban en sus cuadernos la respuesta consensuada en el equipo, y que la guarden para actividades siguientes.

A partir de la construcción de actividades centradas en el conocimiento de diferentes expresiones artísticas, se fortalece el aprendizaje diferencial, que además de permitir unos resultados colectivos, también genera procesos de enseñanza y aprendizaje en cada estudiante, de acuerdo con sus características y la manera de apropiarse del mismo.

Momento de desarrollo 2

DURACIÓN: 7 HORAS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 5

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 80

Actividad 1. Conociendo diferentes expresiones artísticas

DURACIÓN: UNA HORA Y 30 MINUTOS

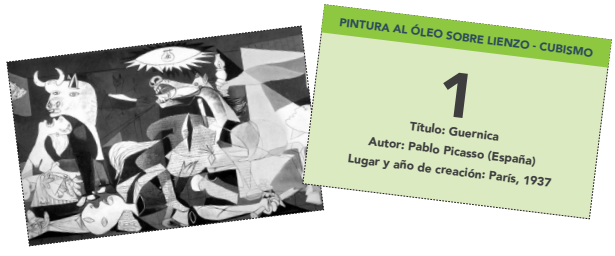
OBJETIVO: Conocer diferentes expresiones artísticas que les permitan a los estudiantes ampliar su cultura general y dar su perspectiva sobre cada una de ellas.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

- Recorte las *Fichas con expresiones artísticas* del **anexo 2.**
- Imprima o fotocopie un formato de *Recorrido cultural* por equipo.
- Seleccionando un espacio amplio de la institución educativa, instale 12 bases de retos, marcándolas como lo considere conveniente según su contexto. Asegúrese de que queden equidistantes.
- Ponga una de las *Fichas con expresiones artísticas* en cada base, de la forma correspondiente con la numeración.



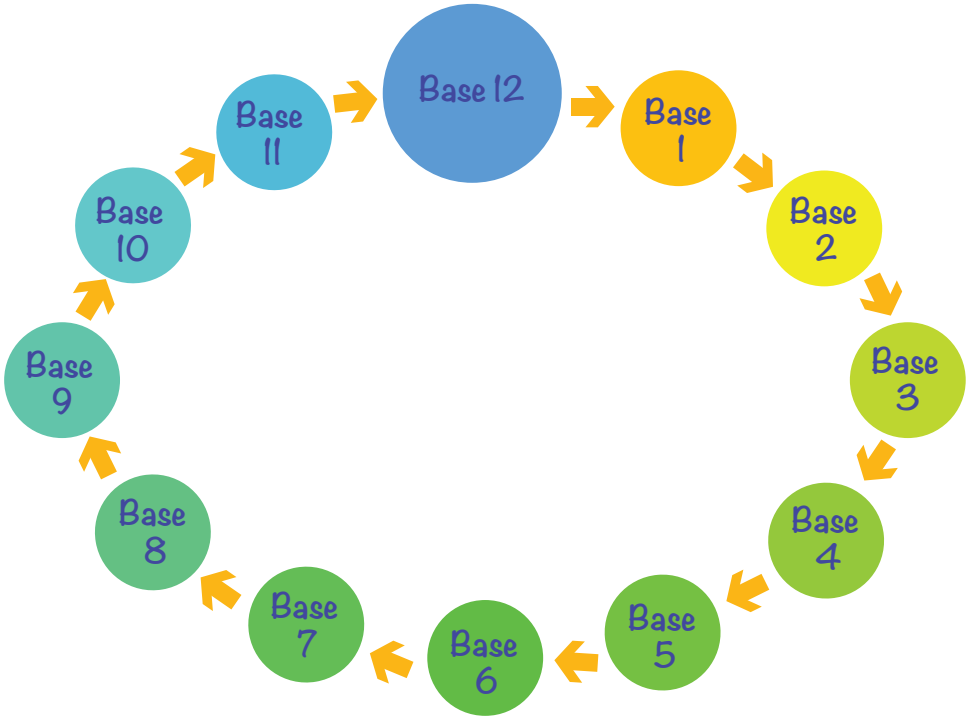
Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos de trabajo conformados en la actividad anterior.

Expóngales que harán un *Recorrido cultural*, a medida que dibuja un esquema en el tablero, como corresponda según el espacio para la actividad, así:

Ejemplo:



- Todos los equipos pasarán por cada una de las bases donde están las imágenes expuestas.
- Las bases se encuentran enumeradas, por lo cual, los estudiantes se ubicarán en una de las bases para iniciar el recorrido, por ejemplo: el equipo 1 se ubica en la Base número 1, el equipo 2 en la Base número 2 y así sucesivamente.
- Realizarán el *Recorrido cultural* en dirección de las manecillas del reloj.
- El tiempo para la observación de cada base es de tres minutos. Es importante respetar el tiempo estipulado para no alterar el orden del *Recorrido cultural*.
- Terminarán cuando cada equipo llegue a la base donde inició; eso permitirá constatar que ya pasaron por todas las bases.

Bríndeles a los estudiantes un espacio para socializar las dudas que presenten.

Paso 3

¿Listos? ¡Inicien el *Recorrido cultural!*

Paso 4

Al terminar el *Recorrido cultural*, entréguele a cada equipo el formato correspondiente, y explíqueles que lo diligencien expresando sus opiniones acerca de lo que les llamó la atención, lo que no les gustó, los aprendizajes obtenidos, y si lo consideran necesario, referenciar o recomendar algunos artistas, bailes típicos u obras famosas que no fueron expuestas en las bases, pero que quieren resaltar.

Formato

RECORRIDO CULTURAL

Institución Educativa:

Equipo: **Grado:**

¿Qué observaron en las imágenes?

¿Qué sensaciones les dejaron las imágenes?

¿Cuál imagen les pareció más impactante o interesante? ¿Por qué?

¿Con qué tema creen que se relacionan todas estas imágenes? ¿Por qué?

Escriban el nombre de algún artista, baile típico, obra famosa, que quieran resaltar o recomendar:

Paso 5

Realice una mesa redonda y un conversatorio con la cantidad y el tipo de preguntas a su criterio, en busca de que los estudiantes expresen lo consignado en el formato de *Recorrido cultural*.

Instalen los formatos de *Recorrido cultural* diligenciados, en un espacio donde puedan ser observados por el grupo en general o por otros grupos de la institución educativa.

Realimente cada participación.

Actividad 2. Preguntando vamos explorando

DURACIÓN: UNA HORA Y 30 MINUTOS

OBJETIVO: Conocer diferentes expresiones artísticas que les permitan a los estudiantes ampliar su conocimiento general, además de dar su perspectiva sobre cada una de ellas.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos de trabajo conformados en las actividades anteriores.

Oriéntelos para que en cada equipo asuman los roles:

DIRECTOR(A)
Coordinará y organizará tanto al equipo de trabajo como a los entrevistados, para asegurar que las entrevistas salgan bien. Además, durante la entrevista, tomará nota de las ideas principales, expuestas por el entrevistado.

PRODUCTOR(A)
Estudiante que acordará con su equipo, cuáles son las cuatro personas que entrevistarán, las contactará para acordar una cita para entrevistarlos y los confirmará. Además, tomará fotografías de todo el proceso.

CAMARÓGRAFO(A)
Estudiante que grabará las entrevistas en video, procurando que tanto la imagen como el audio queden muy bien registrados.

REPORTERO(A)
Estudiante que definirá y acordará con su equipo, 10 preguntas para realizarle a los entrevistados.

Modifique los roles y responsabilidades a su criterio, para favorecer el desarrollo de la actividad.

Con su acompañamiento, desarrollarán sus responsabilidades en el siguiente paso.

Paso 2

Indíqueles a los estudiantes que hagan lo siguiente:

» En equipos, con el liderazgo del productor o la productora, empiecen por hacer una lista de cuatro personas para entrevistar, que brinden aportes sobre las expresiones artísticas, por ejemplo, algún docente o familiar que le guste o practique la pintura, el teatro, la danza, u otras artes. Hablen con ellos para explicarles el proyecto y acuerden citas para hacerles las entrevistas, a cada uno por aparte. Sean siempre amables y agradecidos con las personas que les colaboran para esta actividad.

» Preparen un cuestionario con 10 preguntas que los reporteros o reporteras de cada equipo realizarán a los diferentes entrevistados. Las preguntas pueden ser:

1. **Para usted, ¿Qué es una manifestación artística?**
2. **¿Cuál es la expresión artística que usted practica o que más le gusta? ¿Desde qué edad o cuántos años lleva practicándola?**
3. **¿Cuál ha sido el motor de su inspiración?**
4. **¿Cuáles han sido los momentos más importantes de su vida relacionados con la expresión artística que practica o que le gusta?**
5. **¿En qué lugares podemos apreciar diferentes manifestaciones artísticas?**
6. **¿Cuál es la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas?**
7. **¿Cree usted que las manifestaciones artísticas están presentes en la vida cotidiana de todas las personas? ¿Por qué?**
8. **¿Por qué es importante que los estudiantes conozcan más acerca de las manifestaciones es artísticas?**
9. **¿Qué consejo le daría a quienes desee conocer más de esta expresión artística?**
10. **¿Puede mostrarnos o darnos ejemplos de algunos productos de la manifestación artística que usted practica?**

Pueden modificar, añadir o eliminar preguntas de acuerdo con el entrevistado y con el desarrollo de la entrevista.

» El director o directora de cada equipo debe preguntar al entrevistado, antes de iniciar el video, y tomar nota de:
- Nombres y apellidos completos
- Edad y lugar de nacimiento
- Estudios y profesión
- Oficio u ocupación

» Los camarógrafos de cada equipo deben tener listo el celular con el que van a hacer la entrevista y saber manejarlo adecuadamente. Cuando lleguen al sitio de cada entrevista, deben decidir junto con el director o directora, cuál será el plano o cuadro que van a registrar en video. También podrían hacer la entrevista solamente grabando la voz con el celular o virtualmente empleando un celular o computador y una plataforma gratuita como *Zoom*, *WhatsApp*, *Google Meet* o *Microsoft Teams*. En cualquier caso, procurarán que quede un buen registro de cada una de las entrevistas.

» Los directores o directoras de cada equipo deben asegurarse de que todo esté listo y confirmado para realizar las entrevistas y dirigir a su equipo para que cumpla a cabalidad sus responsabilidades.

Motívelos constantemente a que no pierdan de vista el objetivo, que es conocer o identificar gustos artísticos o interés afines a la expresión artística que practica; por lo tanto, cada entrevista no deberá terminar hasta obtener al menos información puntual del entrevistado sobre su sentir y experiencia con el arte. ¡A preguntar para explorar! ¡3, 2, 1… grabando!

Actividad 3. Construyendo trovas y cuentos

DURACIÓN: 2 HORAS

OBJETIVO: Socializar las entrevistas realizadas por los estudiantes poniendo de manifiesto su creatividad.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos de trabajo conformados en las actividades anteriores.

Pídales que escuchen atentamente lo que grabaron, y que vayan conversando y tomando nota de lo que les pareció más importante, tanto de lo que escucharon y vieron de sus entrevistados, como del proceso mismo de preparar y hacer las entrevistas.

Paso 2

Para que los estudiantes presenten las entrevistas realizadas, el conocimiento adquirido de los entrevistados y lo mejor de todo el proceso, invítelos a que compongan una copla o trova al respecto.

Paso 3

Cada equipo seleccionará a uno de sus integrantes y lo preparará para que cante la composición musical ante todos en el aula. El o la estudiante debe caracterizarse como uno de los entrevistados, usando vestuario, maquillaje y accesorios.

Persuádalos de que lo hagan con todo el respeto que merecen las personas, sin correr el riesgo de ridiculizar o caricaturizar, y resaltando ante todo las expresiones artísticas.

¡Troven, troven, compañeros!

Paso 4

Con la información recolectada en las entrevistas y no mencionada en las trovas, instruya a cada equipo para que escriba un cuento de ficción, considerando:

- Personajes principales a las personas entrevistadas.
- Personajes secundarios, los estudiantes que realizaron la entrevista
- El lugar donde se encuentra la institución es el lugar donde transcurrirá la historia.

» Los demás elementos, van por cuenta de la creatividad de los estudiantes.

» El título del cuento debe ser informativo y llamativo.

Aclare los conceptos necesarios para que los estudiantes desarrollen este paso a cabalidad.

Paso 5

Gestione la publicación del cuento de cada equipo, en el periódico escolar, las carteleras de la institución educativa o un medio o espacio donde toda la comunidad educativa pueda verlos.

Si es necesario y usted lo considera pertinente, reescriban los cuentos sobre pliegos de papel o cartulina para que sean más vistosos y puedan llevar ilustraciones.

Actividad 4. Creando mi instrumento, mi creatividad demuestro

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Construir con los estudiantes su propio instrumento musical con materiales reciclados, para que comprendan la importancia de evitar consumos innecesarios de materiales y a su vez potencien sus habilidades artísticas.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Imprima o fotocopie un formato de *Instrumento musical* creado con material reciclado por equipo.

» Reúna abundante material reciclable limpio y prepare otros, con los que se puedan elaborar instrumentos musicales. Ubíquelos antes de la clase, en un espacio dentro del aula.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

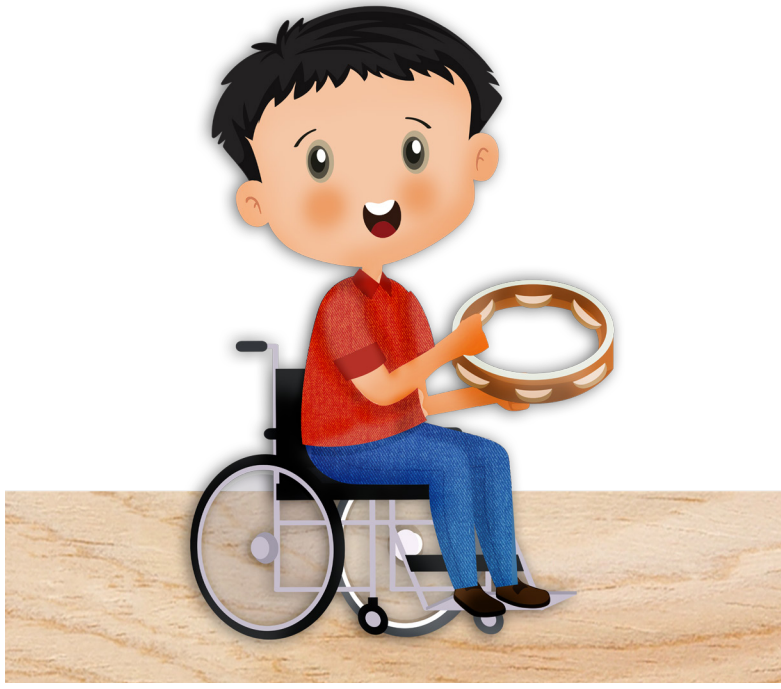
Retomen los equipos conformados en las actividades anteriores.

Explíqueles que crearán el instrumento musical de su preferencia, así:

» Por equipo, consensuarán cuál instrumento crearán.

» Cada equipo creará un instrumento diferente, lo más grande que pueda.

- El instrumento debe producir un sonido al tocarse.
- Utilizarán material reciclable.
- Le asignarán un nombre creativo a su instrumento.
- Inventarán la historia a su instrumento, incluyendo sus antecedentes.
- Diligenciarán el formato *Instrumento musical creado con material reciclado* por equipo.



Paso 3

Entréguele a cada equipo un formato de *Instrumento musical creado con material reciclado* y explíqueles cómo diligenciarlo.

Indíqueles que pueden tomar con prudencia, los materiales que consideren necesarios para crear su instrumento y devolver aquellos que no, para que puedan servir a los demás.

¡Creando mi instrumento, mi creatividad demuestro! Cuando terminen, guarden el instrumento para la siguiente actividad.

Formato

INSTRUMENTO MUSICAL CREADO CON MATERIAL RECICLADO			
Institución Educativa:			
Equipo:			**Grado:**
Naturaleza del instrumento: (Marca con una X)			
Inédito (original)	Inspirado en otro instrumento	¿Cuál?	
Nombre del instrumento musical:			
Materiales utilizados:			Tiempo de elaboración:
Descripción del proceso de elaboración:			
Historia del instrumento:		¿Por qué eligieron hacer este instrumento?	
¿Cómo funciona el instrumento?			

Actividad 5. Cantando y creando voy expresando

DURACIÓN
UNA HORA

OBJETIVO: Demostrar las habilidades expresivas de los estudiantesa partir de la interpretación de una canción y la creación de una coreografía.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza

Previamente, usted como docente, *recorte* las *Rondas infantiles* del **anexo 3**, asegurándose de que quede una diferente por equipo.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos de trabajo conformados en las actividades anteriores y los instrumentos creados.

Entréguele a cada equipo una de las *Rondas infantiles.*

Propóngales que compongan la música para cantarla, tocando el instrumento musical construido en la actividad anterior. Pueden cambiarle el ritmo.

Paso 3

Una vez terminen lo anterior, indíqueles que diseñen una coreografía sencilla para acompañar la ronda. Puede ser un juego de manos, de pies, improvisación grupal o individual, para que demuestren su expresión corporal desde la musicalidad.

Cada equipo se presentará ante todos en el aula, cantando y bailando la ronda infantil, al mismo tiempo que uno de sus integrantes toca el instrumento.

¡Que se abra el telón!

Momento de evaluación 3

DURACIÓN
30 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 10

Actividad 1. Con la observación, nuevas expresiones en mi corazón

DURACIÓN
30 MINUTOS

OBJETIVO: Mostrar los instrumentos musicales creados, dándole a cada equipo un reconocimiento especial por su esfuerzo, compromiso, creatividad, innovación y trabajo en equipo.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

- Imprima y marque un *Diploma* del **anexo 4** y personalícelo para cada estudiante, con el fin de reconocer su labor y esfuerzo.
- Prepare una bolsa de dulces como incentivo para cada uno. Entrégueselos mencionando a uno por uno, como sorpresa, al final de la exposición.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Propóngales organizar y realizar una exposición de los instrumentos musicales creados por equipos, ante otros grupos de la institución educativa.

La exposición debe incluir la exhibición de los instrumentos con su respectiva ficha informativa, y la presentación de las coreografías de las rondas infantiles preparada por cada equipo en la actividad anterior.

Definan y diseñen el contenido del evento, el nombre del mismo, el espacio donde se hará, la escenografía, la programación, la duración, la fecha, los invitados y la forma de convocarlos, entre otros asuntos. Si no es posible, gestionen la inclusión de la exhibición de los instrumentos y la

presentación de las coreografías en algún evento establecido por la institución o la comunidad, que se desarrolle en días cercanos.

No pueden faltar en el programa, en el orden en que considere conveniente:

- Una presentación del por qué del evento.
- La presentación de los videos producidos en actividades anteriores.
- La presentación de las trovas producidas en actividades anteriores.
- El recorrido por los instrumentos.
- La presentación de las coreografías.
- La invitación a conocer más y amar las artes.

Asigne roles a los estudiantes para el día del evento.

Ensayen el evento completo hasta que queden satisfechos con el resultado.

Paso 3

Elaboren una urna para depositar las encuestas de satisfacción al final de la exposición.

Impriman o fotocopien una *encuesta de satisfacción* para pedirle a cada asistente al evento, que al final, la diligencie y la ponga en la urna.

Paso 4

Preparen diferentes carteleras con poemas y mensajes alusivos a las expresiones culturales, de manera muy creativa, como información y decoración para la institución educativa.

Asegure la participación de todos.

¡Inviten al público!

Formato

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Exposición:

Puntaje:

1: Es mi preferido	2: Me gustó mucho	3: Me gustó	4: Me gustó, pero pudo ser mejor	5: No me gustó

Por favor, da un puntaje a cada instrumento en el recuadro correspondiente:

Instrumento No. 1	Instrumento No. 2	Instrumento No. 3	Instrumento No. 4	Instrumento No. 5
¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?
Sugerencias	**Sugerencias**	**Sugerencias**	**Sugerencias**	**Sugerencias**

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Exposición:

Puntaje:

1: Es mi preferido	2: Me gustó mucho	3: Me gustó	4: Me gustó, pero pudo ser mejor	5: No me gustó

Por favor, da un puntaje a cada instrumento en el recuadro correspondiente:

Instrumento No. 1	Instrumento No. 2	Instrumento No. 3	Instrumento No. 4	Instrumento No. 5
¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?	¿Por qué te gustó?
Sugerencias	**Sugerencias**	**Sugerencias**	**Sugerencias**	**Sugerencias**

Paso 5

¡Abran la exposición!

Sorprenda a los estudiantes entregándoles al final de la exposición, delante de todos los presentes, un diploma personalizado y una bolsa de dulces a cada uno, llamándolo por su nombre, como reconocimiento e incentivo a su esfuerzo y labor.

Paso 6

Revisen juntos, los resultados de la encuesta de satisfacción.

Es básico para lograr el aprendizaje cooperativo (AC) en conjunto con los estudiantes:
- Acordar las actividades y sus resultados.
- Definir, asignar y cumplir roles y responsabilidades.
- Concretar unas características de lo que se quiere realizar y cumplirlas.
- Complementar las actividades más allá del aula.
- Evaluar los resultados de acuerdo con lo establecido.

Es gratificante para nosotras tener la oportunidad de generar acciones transformadoras desde el aula, ofreciendo un escenario llamativo y significativo desde la lúdica, que lleve a los y las estudiantes a expresar sus sentimientos, explorar su pensamiento creativo y potenciar diversas habilidades y capacidades, permitiéndoles a su vez, intensificar su sensibilidad y conocimiento de sí mismos y de su entorno, a través de la interacción con su realidad.

Destacamos el apoyo del *Programa Alianza* y sus profesionales, que nos guiaron para llevar a feliz término la creación de esta guía que esperamos, mejore los avances académicos en nuestras aulas y fortalezcan el respeto por la diferencia.

Agradecemos a Yuliet Tatiana Valderrama Araque por su dedicación y acompañamiento en este camino, a Jimmy Hernández Tisoy por sus excelentes asesorías y a la Institución Educativa Rural La Josefina y su rector Emanuel Herrera Moncada, por haber permitido nuestra formación como docentes.

Daniela Isabel Topa Ruiz
Flor María Cuesta Córdoba
María Georgina Hoyos Riapira
Maribel Ciro Gómez
Yelbis del Socorro Argumedo Arroyo
Autoras

Anexo 1. TARJETAS CON INSTRUMENTOS

TAMBOR

Instrumento de percusión
(membranófono)

FLAUTA

Instrumento de viento
(aerófono)

ARPA

Instrumento de cuerdas
(cordófono)

MARACAS

Instrumento de percusión
(idiófono de sacudimiento)

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 2. FICHAS CON EXPRESIONES ARTÍSTICAS

PINTURA AL ÓLEO SOBRE LIENZO - CUBISMO

1

Título: Guernica

Autor: Pablo Picasso (España)

Lugar y año de creación: París, 1937

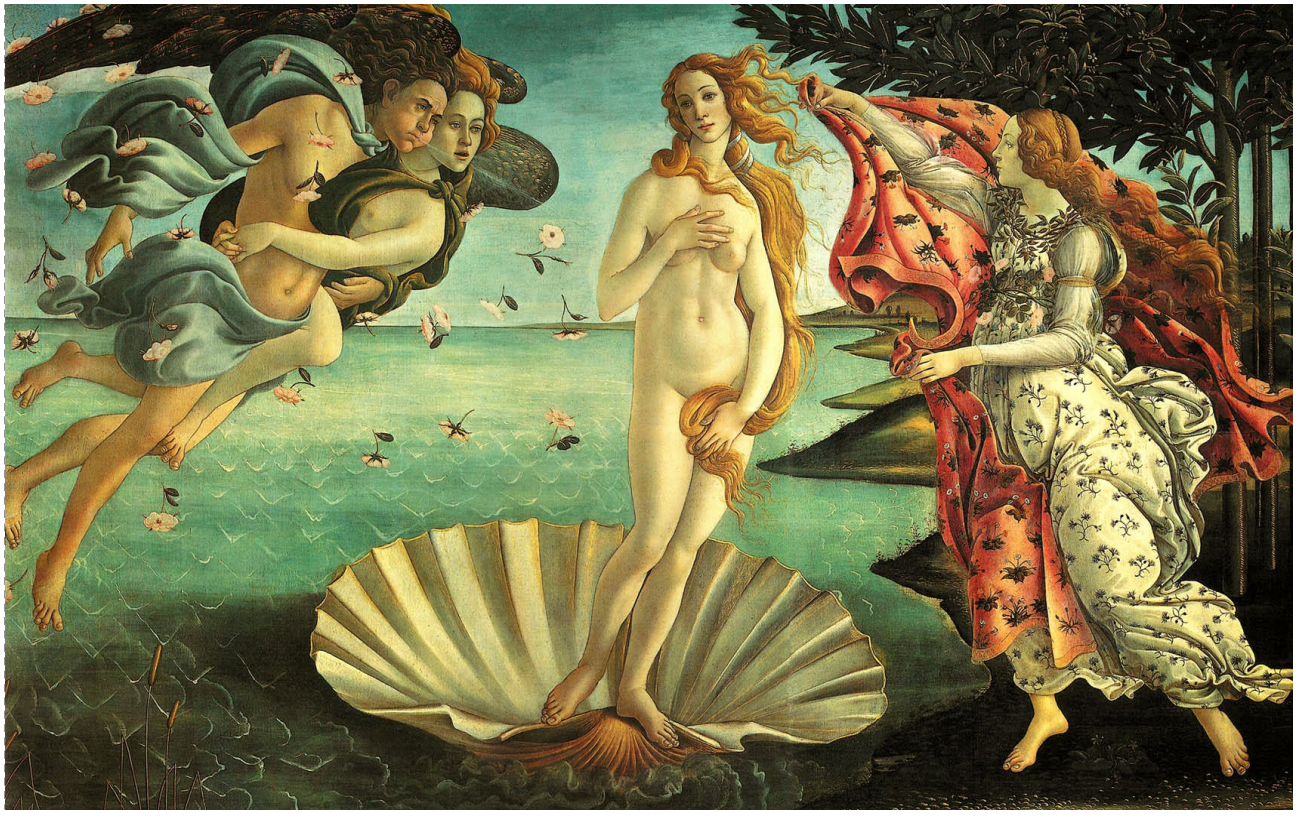
MÚSICA Y BAILE TÍPICO COLOMBIANO

2

Ritmo: Cumbia

Autor: Folclor negro e indígena

Lugar de origen: Región Caribe colombiana



PINTURA DE TÉMPERA SOBRE LIENZO - RENACIMIENTO

3

Título: El nacimiento de Venus

Autor: Sandro Botticelli

Lugar y año de creación: Italia, 1482 a 1485

ARTE MANUAL ANCESTRAL

4

Tipo: Alfarería

Autor y lugar de origen: La humanidad, desde la prehistoria

DANZA EN TEATRO

5

Obra: El lago de los cisnes

Autor y año de creación: Cuento de hadas-ballet con música compuesta por Chaikovski en 1875

Bailarines: Ballet Real de Rusia

INSTRUMENTO MUSICAL

6

Tipo: Tambor

Autor y lugar de origen: La humanidad. Es posiblemente el primer instrumento musical creado y el más popular del planeta

REINA NAL. DEL BAMBUCO 2018

MÚSICA Y BAILE TÍPICO COLOMBIANO

7

Ritmo: Bambuco

Autor: Folclor indígena y español

Lugar de origen: Región Andina colombiana

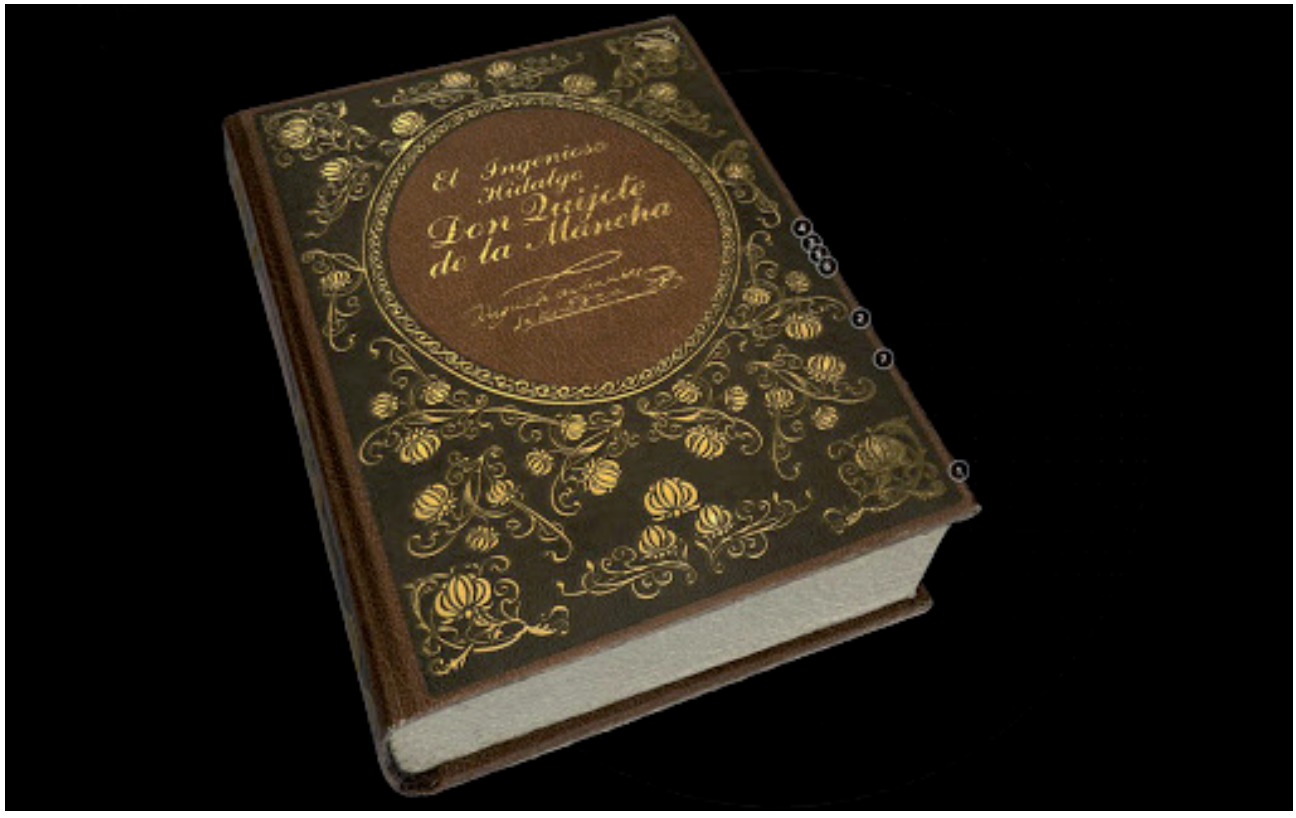
ARTE MANUAL ANCESTRAL

8

Tipo: Tejido con chaquiras

Autor: Indígenas embera, desde los ancestros hasta la actualidad

Lugar de origen: Pacífico colombiano y panameño


El Ingenioso
Hidalgo
Don Quijote
de la Mancha

GOBERNACION

LITERATURA – NOVELA DE AVENTURAS

9

Título: Don Quijote de La Mancha

Autor: Miguel de Cervantes Saavedra

Lugar y año de creación: España, 1615

ESCULTURA EN BRONCE

10

Título: Monumento a la raza antioqueña

Autor: Rodrigo Arenas Betancur

Lugar y año de creación: Medellín, 1988

Los amorosos callan.
El amor es el silencio más fino,
el más tembloroso, el más insoportable.
Los amorosos buscan,
los amorosos son los que abandonan,
son los que cambian, los que olvidan.

Su corazón les dice que nunca han de encontrar,
no encuentran, buscan.
Los amorosos andan como locos
porque están solos, solos, solos,
entregándose, dándose a cada rato,
llorando porque no salvan al amor.

Les preocupa el amor.
Los amorosos viven al día,
no pueden hacer más, no saben.
Siempre se están yendo,
siempre, hacia alguna parte. Esperan,
no espern nada, pero esperan.

LITERATURA - FRAGMENTO DE POEMA

11

Título: Los amorosos

Autor: Jaime Sabines

Lugar y año de creación: México, 1949

CINE Y FOTOGRAFÍA – PELÍCULA DE FICCIÓN

12

Título: *Avengers Endgame*

Auto: Marvel Studios

Año: 2019. Es la película más taquillera de la historia hasta ahora

Anexo 3. RONDAS INFANTILES

ABRAHÁM

El papá Abraham
tuvo hijos,
muchos hijos tuvo Abrahám,
Tú eres uno,
yo soy otro,
alabemos al Señor

¡Con la derecha?
¡Con la izquierda!
¡Con un pie!
¡Con el otro!
¡Con la cabeza!
¡Con la cintura!
¡Media vuelta y se acabó!

LA VACA LECHERA

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche condensada
para toda la semana.
Tolón, tolón
tolón, tolón

Un cencerro le he comprado
y a mi vaca le ha gustado,
se pasea por el prado,
mata moscas con el rabo.
Tolón, tolón
tolón, tolón

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada
¡Ay que vaca tan salada!
Tolón, tolón
tolón, tolón

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa
es particular
cuando llueve se moja
como los demás

¡Agáchate y vuélvete
a agachar
que los agachaditos
no saben bailar!
H I J K L M N A
Que si tú no me quieres
otro amigo me querrá
H I J K L M N O
Que si tú no me quieres
otro amigo tendré yo

Chocolate, molinillo
corre, corre
que te pillo
¡A estirar, a estirar
que un amigo va a pasar!

DON PEPITO

Eran dos tipos requetefinos
Eran dos tipos medio chiflados
Eran dos tipos casi divinos
Eran dos tipos desbaratados

Si se encontraban en
una esquina
o se encontraban en el café
siempre se oía con voz muy fina
el saludito de don José

¡Hola, don Pepito!
¡Hola, don José!
¿Pasó usted ya por casa?
Por su casa yo pasé
¿Vio usted a mi abuela?
A su abuela yo la vi
¡Adiós don Pepito!
¡Adiós don José!

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

DIPLOMA

En reconocimiento a:

Por tu participación y creatividad

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 4. DIPLOMA

Referencias y bibliografía

Galindo González, Rosa María (2012). *Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo*. Revista Apertura, Vol. 4 Núm. 2. Universidad de Guadalajara. México. Recuperado de: http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

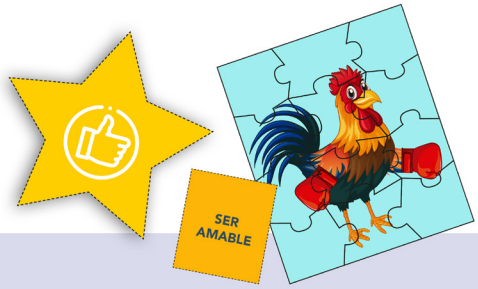
Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad*. Chile. Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula.* Chile. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD



El cambiazo boxeador

Guía 5

Grados 3° a 5°

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados 3° a 5°
Tema	Transformando nuestro entorno a través de la convivencia
Área principal	Ciencias sociales
Áreas transversales	Ética y valores Cátedra del desarrollo local Lenguaje Educación física
Metodología activa	**Aprendizaje basado en problemas (ABP)** Con esta metodología, se retoma un problema concreto de la cotidianidad, con el que los estudiantes tienen cercanía, para identificar unas necesidades de aprendizaje y generar una construcción y participación colectiva, en busca de una o varias soluciones. Este proceso exige regresar sobre el planteamiento del problema y hacer una confrontación de resultados.
Habilidades del siglo XXI	Resolución de problemas Pensamiento crítico Creatividad Innovación
DBA* por grado	**3°** Comprende la importancia del tiempo en la organización de las actividades sociales, económicas y culturales en su comunidad. **4°** Analiza los derechos que protegen la niñez y los deberes que deben cumplirse en una sociedad democrática para el desarrollo de una sana convivencia. **5°** Comprende que en la sociedad colombiana existen derechos, deberes, principios y acciones para orientar y regular la convivencia de las personas.
Desempeños esperados	**Reconoce** la importancia de la sana convivencia con cada uno de sus compañeros, viéndose dicho comportamiento reflejado en su entorno y contexto cercano. **Conoce** los límites de sus derechos y cumple sus deberes sin imponer y respetando la integridad del otro.

Desempeños esperados	**Comprende,** a partir del juego y el trabajo en equipo, la construcción de normas y reglas que ayudan a mejorar la convivencia y a no agredir los derechos del otro.

Autores

Docentes de básica primaria de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, sede Santa Ana, en el corregimiento de Santa Ana del municipio de Granada:

Maria Beltry Moreno Toro, licenciada en Educación básica con énfasis en Ciencias naturales y medio ambiente, especialista en Administración de la informática educativa.

Con la colaboración de: **Osvaldo Pedrozo Ospino**, licenciado en Educación básica con énfasis en Ciencias sociales.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Esta guía nace a partir de las situaciones que presentan los estudiantes en el aula de clase en cuanto a la convivencia, como sus dificultades para relacionarse, poner en práctica la tolerancia, o establecer diálogos que fomenten la resolución de problemas y eviten acciones de agresión, tanto físicas como verbales.

Lo anterior, es una de las consecuencias del conflicto armado que vivió el corregimiento de Santa Ana, en el municipio de Granada, Antioquia, donde la mayoría de los estudiantes fueron víctimas de el desplazamiento forzado, situación que al mismo tiempo, los hizo vulnerables a otras diferentes problemáticas que vive la comunidad.

Es así como con esta guía se pretende generar un proyecto escolar cuyo impacto permita minimizar las conductas disruptivas que interfieren en la convivencia, a través de actividades de formación y sensibilización, propiciando un espacio de reflexión sobre la necesidad de fortalecer las buenas relaciones. Atendiendo a las situaciones ya cotidianas y partiendo de la necesidad urgente de mejorar la convivencia, se plantea la pregunta orientadora:

¿Qué beneficios tiene la aplicación de estrategias pedagógicas y didácticas que comprometan a los estudiantes con la construcción de una sana convivencia y la transformación de su entorno social, cultural y ambiental?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:

MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para que los estudiantes den a conocer sus conocimientos previos con respecto al boxeo, para desarrollar y estimular el interés y la motivación con el deporte y la disciplina que ello requiere. Mediante la actividad:

Actividad 1. Indagando sobre el boxeo

MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para establecer o experimentar procesos pedagógicos, que impliquen en el estudiante capacidades para la resolución de problemas de forma asertiva y respetuosa con el otro. Sus actividades son:

Actividad 1. Conociendo la técnica y el reglamento del boxeo
Actividad 2. Torneo de la convivencia

MOMENTO DE EVALUACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, durante la actividad:

Actividad 1. Cambiando mi actitud y pensamiento

La convivencia permite fortalecer un espacio de interacción entre los estudiantes donde el respeto por el otro es una de las características principales, lo cual implica desarrollar en ellos habilidades como la resolución de problemas, donde se promueve la capacidad para buscar diversas alternativas de solución a un mundo de situaciones con sus compañeros, con su familia o con su comunidad, que se le convierten en conflicto.

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- ☐ Impresiones de *Guante para colorear*, una por estudiante. Ver **anexo 1**
- ☐ 1,20 metros de cinta de tela de colores.
- ☐ Impresión de Rompecabezas. Ver **anexo 2**
- ☐ 2 cajas de colores
- ☐ Cinta pegante transparente gruesa
- ☐ Campana
- ☐ Cronometro
- ☐ Impresión de *Fichas de convivencia*. Ver **anexo 3**
- ☐ *Puntos Alianza*. Ver **anexo 4**
- ☐ Bolsa
- ☐ ½ Pliegos de cartulina con los colores de los equipos
- ☐ Marcadores
- ☐ Dado
- ☐ Impresión de Sopa de convivencia, por equipo. **Ver anexo 5**
- ☐ 10 impresiones de *Plantilla para historieta*. Ver **anexo 6**
- ☐ Video beam y computador
- ☐ Hojas reciclables
- ☐ Impresiones de *Cinturón y medalla*, por estudiante. Ver **anexo 7**
- ☐ Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de motivación 1

DURACIÓN: UNA HORA

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Indagando sobre el boxeo

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Identificar los saberes previos de los estudiantes acerca del boxeo, su definición, reglas, normas y disciplina, para establecer la relación entre este deporte y la convivencia.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

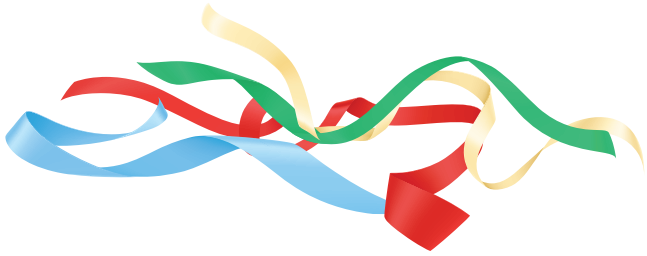
- Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- Imprima o fotocopie un *Guante para colorear* del **anexo 1**, por estudiante.
- Corte tiras de cinta de más o menos 20 centímetros de largo, de una cantidad de colores diferentes según el número de equipos que quiera conformar en el aula e ingréselas en una bolsa. Debe contar con una cinta para cada estudiante. Se recomiendan los colores amarillo, azul, rojo y verde porque son los que se mencionan en una de las dinámicas.
- Recorte el *Rompecabezas* del **anexo 2** y pegue sus fichas en desorden en el tablero u otro espacio del aula.
- Corte medios pliegos de cartulina de los mismos colores de las cintas.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Entréguele a cada estudiante un *Guante para colorear* y explíqueles que pueden hacerlo empleando los materiales y colores que deseen.

Paso 3



Realice esta dinámica para conformar tantos equipos de trabajo equitativos:

- En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa al azar, una de las cintas e inmediatamente dirá en voz alta el color y se quedará con la cinta.
- Cuando todos hayan sacado su cinta, oriéntelos para que se reúnan por equipos según el color que tengan y se aten a la mano el guante coloreado, con su cinta.
- Verifique que los estudiantes conformen correctamente los equipos de trabajo.
- Los equipos se llamarán con el nombre del color que los agrupó.

Paso 4

Ubique los medios pliegos de cartulina, uno al lado del otro, e indíqueles a los estudiantes que hagan una fila detrás de éstos, según el color de cinta que tengan.

Asegúrese que cada fila por color, quede con igual número de estudiantes, y que guarden una distancia prudente y equitativa entre ellos.

Paso 5

Propóngales una dinámica en torno a la lectura del relato *Golpes de amor,* escrito por María Beltry Moreno Toro y Yuliet Tatiana Valderrama Araque en 2020, así:

- Léales el texto que está más adelante, en voz alta, procurando toda la atención del aula. Puede modificar los nombres de los colores que menciona, de acuerdo con los colores de las cintas que haya conseguido para el desarrollo de esta guía y los pliegos de cartulina usados en el paso anterior.
- Haga uso de elementos de la narración como la entonación, la vocalización, el lenguaje gestual y corporal, para captar y mantener la atención de los estudiantes con la historia, favoreciendo su compresión.
- Durante la lectura, haga énfasis fonético en los nombres de los colores y en la palabra "boxeo".
- Dígales a los estudiantes que cuando usted mencione un color, quienes estén en la fila de ese color deben intercambiar puestos entre la misma fila.
- Dígales a los estudiantes que cuando usted mencione la palabra "boxeo", todos los equipos deben cambiar de puesto de manera aleatoria, ubicándose en la fila en la que encuentren espacio disponible, y conservando los mismos integrantes por equipo.
- Cada vez que un estudiante cambie de lugar por la dinámica anterior, asumirá el rol del color de la fila donde se encuentre, así el color de la cinta de su guante sea diferente.
- El último estudiante en ubicarse durante cada intercambio, responderá una pregunta o una indicación, tomando una de las fichas del rompecabezas pegadas en el tablero u otro espacio del aula.

» El estudiante debe resolver lo que se le solicita y poner la ficha donde el docente le indique para ir armando el rompecabezas.

» Repitan la dinámica sucesivamente hasta que hayan armado el rompecabezas.

GOLPES DE AMOR

Cierto día en un lugar apartado de la ciudad, alejado del ruido de los carros, del flujo abundante de personas, de la tecnología que actualmente se presenta como el primer medio de comunicación e interacción entre unos y otros, del sin afán que permite a sus habitantes sentarse a contemplar el cielo **azul** o el **verde** de la naturaleza, de la que tienen gran diversidad… Un día, en un maravilloso lugar en el corregimiento de Santa Ana, sitio que cuenta con gran cantidad de árboles, algunos con flores **amarillas**, otros con flores **rojas**, frondosos senderos ecológicos y espectaculares cascadas… Jasmín, una chica de ojos color **azul**, acostumbra todos los viernes, reunir a los niños de Santa Ana en la casa de la cultura. Esa vez la invitación consistió en ver la película *El* ***boxeo*** *con golpes de amor.* Todos muy emocionados tomaron la decisión de llevar algo de su casa para que la película fuera todo un éxito. Lizeth llevó su cobija de corazones **rojos**, Santiago pidió a su padre galletas de *Milo*, porque le encanta su empaque color **verde**, Daniel prefirió llevar sus almohadas **amarillas** de los *Minions*, y así, cada niño aportó en algo.

Después de ver la película, disfrutar la compañía y los dulces compartidos, los niños concluyeron que el **boxeo**, aunque parece ser un deporte de solo golpes y agresiones físicas, cuenta con competidores que tienen sueños y metas por cumplir, grandes amores que convierten los golpes en delicadas frases de amor, y en vez de repartir puños, brindan besos y abrazos que derrotan con mayor facilidad a su contrincante.

Paso 6

Cierre la actividad manifestando a sus estudiantes la importancia de reconocer que el boxeo es un deporte que requiere conocer sus normas y reglas que son diferentes para las competencias olímpicas, profesionales y de otro tipo, las distinciones que posee Colombia a nivel internacional en categorías femeninas y masculinas, y que es un deporte de contacto que requiere entrenamiento y disciplina, aspecto primordial en la vida social del individuo.

De igual forma, establezca una relación importante entre el boxeo como deporte con necesario entrenamiento y esta guía, destacando que el boxeo en este contexto se emplea como metáfora para dirigir "golpes" de amistad, compañerismo y tolerancia, a través de frases y acciones positivas que permitan mejorar la convivencia.

Paso 7

Realice un conversatorio a partir de las preguntas:

- **¿Cuál será la mejor manera de solucionar un problema?**
- **Si tienen una inconformidad o les molesta algo de alguno de sus compañeros, ¿Cómo se lo dicen?**
- **Si algún compañero les molesta o tiene una inconformidad con ustedes, ¿Cómo les gustaría que se los expresara?**
- **¿Qué formas de solucionar los conflictos conocen?**
- **¿Cuáles creen que han funcionado?**

De la forma en que estime conveniente y a medida que se desarrolla el conversatorio, realiménteles y conceptualice sobre la resolución de problemas a través de estrategias como el diálogo, la comunicación asertiva, la empatía, tolerancia y el respeto.

Retomar deportes poco convencionales en la cotidianidad de la escuela como herramienta pedagógica para movilizar prácticas educativas, posibilita conocer y generar aprendizajes significativos desde el aprender haciendo con los otros.

Momento de desarrollo 2

DURACIÓN: 2 HORAS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 50

Actividad 1. Conociendo la técnica y el reglamento del boxeo

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Conocer las técnicas que tiene el boxeo, resaltando sus bondades como deporte.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Disponga el aula para proyectar el video:

5 cosas que debes saber sobre el boxeo, de dos minutos y medio de duración, producido por el canal de televisión nacional colombiano Señal Colombia en 2017, que se encuentra aquí: https://www.youtube.com/watch?v=T7wkjLWGdtE

» Véalo con anticipación y asegúrese de que el video esté listo para ser reproducido delante de los estudiantes.

» Recorte las *Fichas de convivencia* del **anexo 3** y póngalas en una bolsa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Muéstreles el video preparado, pidiéndoles poner la máxima atención.

Dígales que en la próxima actividad, jugarán el *Torneo de la convivencia*, como estrategia para que aprendan que más allá del intercambio de golpes físicos que se observan en competencias de boxeo, estos motivan a ejercitarse, utilizar las energías y respetar normas y reglas, al igual que en otros contextos personales y académicos.

Tal como los combates o peleas que se dan en una competencia de boxeo, en el *Torneo de la convivencia* se plantearán varias batallas pedagógicas para determinar los ganadores del *cinturón dorado de la convivencia.*

Para empezar, es necesario definir y establecer unas reglas. Hágalo así:

- En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa al azar, una de las *Fichas de convivencia*, considerándolo un consejo para mejorar su comportamiento, que dirá en voz alta ante todos en el aula, y se quedará con él.
- Cuando todos hayan sacado su tarjeta, oriéntelos para que se reúnan en parejas con quien tenga la igual.
- Pídales recordar las reglas mencionadas en los videos.
- Instrúyalos para que definan por parejas, una regla bien explicada, para el *Torneo de la convivencia.* Deles cinco minutos para hacerlo.
- Realice una plenaria para que las parejas expongan su regla.
- Anime el debate para aprobar o modificar las reglas expuestas.
- Anote en el tablero aquellas con las que todos estén de acuerdo para llevar a cabo un *Torneo de la convivencia* pacífico.

Paso 3

Tome nota para elaborar una cartelera con las reglas definidas, que publicará después en el aula a la vista de todos para el *Torneo de la convivencia.*

La capacidad crítica que ponen en práctica los estudiantes para analizar la situación problema teniendo en cuenta diferentes puntos de vista, adoptando una posición y dándola a conocer a partir de sus argumentos cargados de su historia de vida y contexto, los conduce a aprender a respetar las opiniones de sus compañeros, así sean diferentes, y a ser conscientes de que todos tienen su propia historia de vida que los ha formado con determinadas creencias.

Actividad 2. *Torneo de la convivencia*

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Direccionar las emociones para interactuar con el otro en armonía y respeto a partir del torneo de la convivencia.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

- Recorte los *Puntos Alianza* del **anexo 4** y entréguelos a los estudiantes según avanza el Torneo. Si lo cree necesario, imprima o fotocopie para recortar más.
- Disponga de una tiza, un dado y una campana o un celular que tenga este sonido.
- Imprima o fotocopie una *Sopa de convivencia* del **anexo 5**, por equipo.
- Imprima o fotocopie una *Plantilla para historieta* del **anexo 6**, por equipo.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen las parejas conformadas en las actividades anteriores.

Distribuya las parejas en tres subgrupos.

En cada ronda de batallas pedagógicas se enfrentarán las parejas de cada subgrupo, donde solo una de ellas ganará.

Paso 3

Recuérdeles que jugarán el *Torneo de la convivencia* y las reglas definidas en la actividad anterior.

Usted puede omitir, modificar o adicionar las batallas pedagógicas de acuerdo con el número de estudiantes, su contexto o su intención pedagógica.

Explíqueles el juego, así:

- Jugarán una serie de seis batallas pedagógicas, en parejas.
- Formen un gran círculo en el aula, para desarrollar las batallas pedagógicas en el centro.
- Cada batalla contará con la instrucción de el o la docente para todas las parejas que se enfrentarán. Esta instrucción se dará únicamente una vez.

» Cada batalla pedagógica tiene un tiempo estipulado, que iniciará y terminará cuando suene la campana.

» Todos los participantes deben cooperar, respetar a los demás y asumir sus resultados con buena actitud.

» Ganarán y acumularán puntos Alianza, así:

La pareja que termine la batalla pedagógica en menor tiempo y de forma correcta, ganará 3 puntos Alianza.

La pareja que termine la batalla pedagógica en segundo lugar ganará 2 puntos Alianza.

Las parejas restantes, ganarán un punto Alianza, por participar, valorando y reconociendo todas las acciones así no se hagan de la misma forma ni en el menor tiempo posible.

» Si al final del *Torneo* hay empate, se realizará una séptima batalla pedagógica con las dos parejas que más puntos Alianza hayan acumulado.

Bríndeles a los estudiantes un espacio para socializar las dudas que presenten.

Háblelos de la inclusión y de cómo practicarla en este torneo, abriendo la mente y disponiéndose para el trabajo en equipo.

Paso 4

¿Listos? ¡Inicia el *Torneo de la convivencia!*

Entrégueles hojas de block en blanco para que usen durante el Torneo de la convivencia.

Batalla pedagógica I

Contrincantes: Parejas del equipo 1
Tiempo: 15 minutos

Para el docente

Explíqueles cómo funciona la batalla antes de ella.

Escriba en el tablero estas u otras palabras relacionadas con la convivencia:

Cada pareja lanzará el dado una vez. La que saque el mayor número, empezará la batalla pedagógica.

La pareja que inicia, escogerá una de las palabras escritas en el tablero.

Las demás parejas, escogerán, una por una, otra palabra, sin repetir.

Tienen 10 minutos para pensar y escribir en la hoja, todas las palabras relacionadas con la palabra escogida.

Terminado el tiempo, la pareja que más palabras reales haya escrito correctamente, recibirá 3 puntos Alianza.

¡Suena la campana!

Batalla pedagógica 2

Contrincantes: Parejas del equipo 2
Tiempo: 10 minutos

Para el docente

Explíqueles cómo funciona la batalla antes de ella.

Entréguele a cada pareja una *Sopa de convivencia.*

Estas son las respuestas:

Acuerdos
Armonía
Control
Diálogo
Disciplina
Mejorar
Perdonar
Respeto
Amistad
Compañerismo
Convivencia
Diferencia
Emociones
Normas
Reflexionar
Tolerancia

Tienen 5 minutos para encontrar y subrayar la mayor cantidad de palabras en la *Sopa de convivencia*. Cuando este tiempo termine, tendrán 4 minutos más para idear y escribir un acróstico usando todas las palabras encontradas.

Terminado el tiempo, la pareja que más palabras haya encontrado y que haya terminado el acróstico, recibirá 3 puntos Alianza.

Batalla pedagógica 3

Contrincantes: Parejas del equipo 3
Tiempo: 10 minutos

Para el docente

Explíqueles cómo funciona la batalla antes de desarrollarla.

Entréguele a cada pareja una *Plantilla para historieta.*

Tienen 8 minutos para crear una historieta sobre la convivencia, dibujándola sobre la plantilla y empleando los respectivos globos de diálogo.

Terminado el tiempo, la pareja que haya elaborado completamente la historieta, recibirá 3 puntos Alianza.

¡Suena la campana!

Batalla pedagógica 4

Contrincantes: Parejas del equipo 1
Tiempo: 15 minutos

Tienen 10 minutos para componer y escribir una trova, estrofa de canción o parodia que haga alusión a la convivencia.

A los 10 minutos, tendrán 2 más para cantarla. Terminado el tiempo, la pareja que haya compuesto con letra y ritmo, y cantado completamente su composición, ganará 3 puntos Alianza.

¡Suena la campana!

Batalla pedagógica 5

Contrincantes: Parejas del equipo 2
Tiempo: 20 minutos

Tienen 10 minutos para idear y realizar una representación o dramatización donde muestren una noticia o acontecimiento sobre una situación que evidencie un acto de intolerancia, y expresen una posible solución a la problemática.

A los 10 minutos, tendrán 2 más para presentarla. Terminado el tiempo, la pareja que haya realizado la presentación completa, es decir, con situación y solución, de forma clara y entendible, ganará 3 puntos Alianza.

¡Suena la campana!

Batalla pedagógica 6

Contrincantes: Parejas del equipo 3
Tiempo: 15 minutos

Para el docente

Explíqueles cómo funciona la batalla antes de ella.
Entrégueles materiales suficientes para esta acción.

Tienen 10 minutos para idear y elaborar de forma creativa con material reciclable una cartelera con un mensaje para sus compañeros, que los invite a respetar las normas de convivencia, a tener mejores relaciones entre todos, o un aprendizaje obtenido con el desarrollo de esta guía.

A los 10 minutos, tendrán 2 más para presentarla. Terminado el tiempo, la pareja que haya realizado completamente la cartelera y la justifique frente a todos el en aula, ganará 3 puntos Alianza.

¡Suena la campana!

Paso 5

Batalla pedagógica de desempate
Contrincantes: Parejas empatadas
Tiempo: 15 minutos

Tienen 10 minutos para idear y escribir una conversación como en un chat de *WhatsApp* donde le cuenten a su mejor amigo, lo que han vivenciado y aprendido con el desarrollo de la guía. Pueden emplear palabras y emoticones

A los 10 minutos, tendrán 2 más para presentarla. Terminado el tiempo, la pareja que haya realizado completamente la conversación, en un orden lógico, será la ganadora del *Torneo de la convivencia*.

¡Suena la campana!

Momento de cierre 3

DURACIÓN:
30 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 25

Actividad 1. Cambiando mi actitud y pensamiento

DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Reflexionar sobre las actitudes que tenían antes y las que lograron cambiar a partir del desarrollo del torneo y de la guía.

Paso 1

Por 25 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Imprima o fotocopie una *Rúbrica de evaluación* por equipo.

» Prepare los cinturones dorados y las medallas doradas necesarias. Puede apoyarse en la impresión o fotocopia a color del **anexo 7.**

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Preséntele el *cinturón dorado de la convivencia* y dele un significado apropiado para su aula.

Entréguele a cada estudiante una *Rúbrica de evaluación* para que exprese su opinión sobre las actividades realizadas. Expliques cómo diligenciarla, y deles 20 minutos para ello.

Formato

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Institución Educativa:	
Estudiante:	**Grado:**
Me caracterizo por:	
Debo cambiar:	

1. ¿Qué aprendizajes adquirí hoy durante el *Torneo de la convivencia?*	
2. ¿Qué actitudes debo mejorar para tener una mejor convivencia con mis compañeros?	
3. ¿Qué fue lo que más me gustó de las actividades? ¿Por qué?	
4. ¿Qué fue lo que menos me gustó de las actividades? ¿Por qué?	

Señala con una x de acuerdo con tu desempeño en el *Torneo de la convivencia* y justifica tu respuesta

Fui un buen boxeador: __	Estoy en proceso de ser un buen boxeador: __	Tengo que mejorar como boxeador: ___

Pareja que postulas para ganar el *cinturón dorado de la convivencia:*

Paso 3

Realice una mesa redonda con todos los estudiantes para socializar las sensaciones, cambios de pensamientos y actitudes adquiridas a partir del *Torneo de la convivencia* y las demás actividades.

Paso 4

De la forma en que lo considere pertinente y posible en su contexto, sorprenda a los estudiantes entregándole el cinturón dorado a los que conformaron la pareja de cada equipo que obtuvo más puntos Alianza y a la pareja que más postulaciones tuvo en la *Rúbrica de evaluación*.

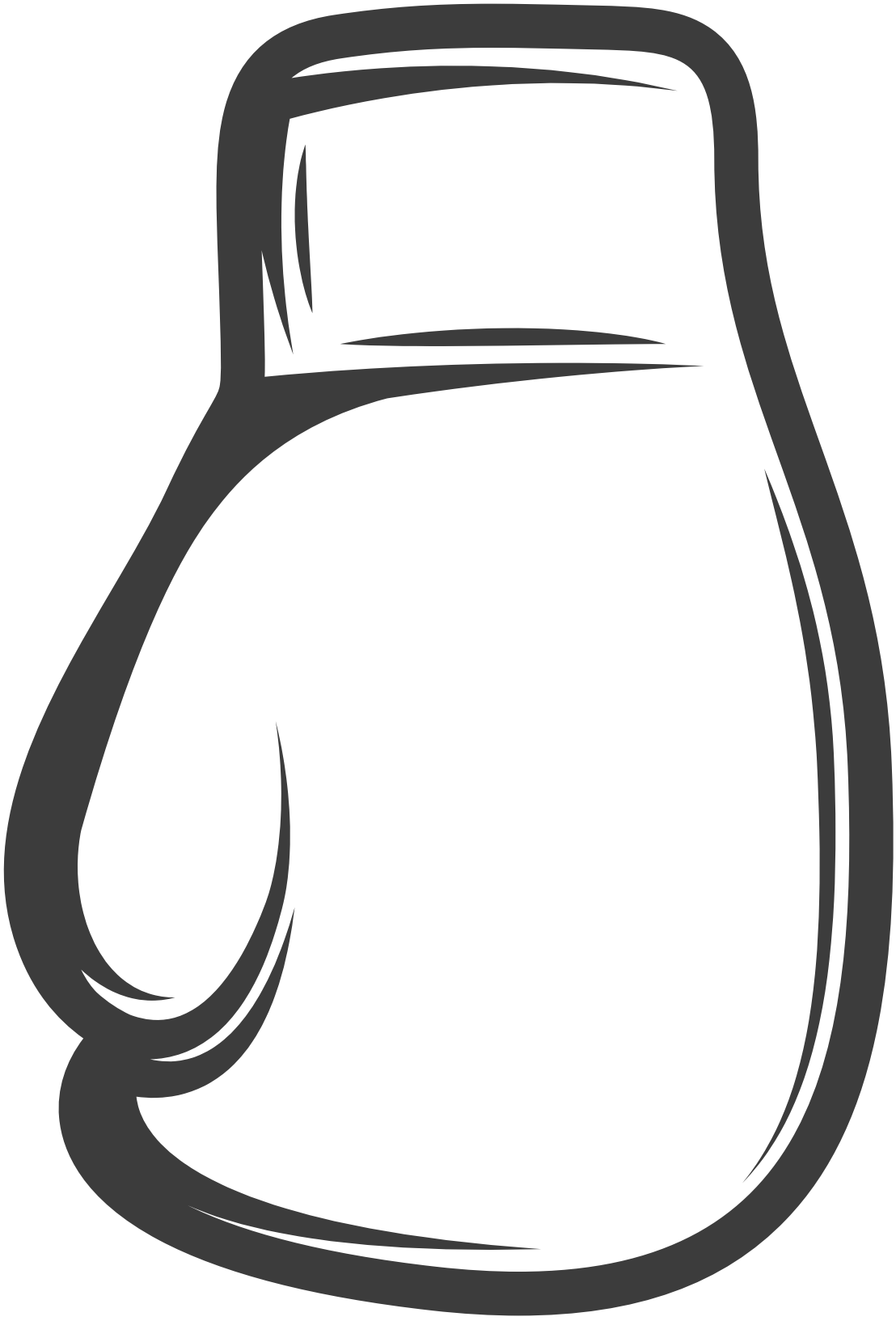
Teniendo en cuenta que es un torneo pensado para fomentar la convivencia no habrá un único ganador. Entrégueles a los estudiantes que no reciban el *cinturón dorado de la convivencia*, una medalla dorada.

La motivación que tuve para participar en los talleres de creación de contenidos fue verlos como un reto personal y profesional, una oportunidad para hacer algo mejor por mis estudiantes. Me mantuve en el proceso gracias a que pude conocer puntos de vista diferentes. Crear contenidos lúdicos y contextualizados es importante para evitar la prevención de que la inclusión en el aula es compleja e irrealizable. El acompañamiento del *Programa Alianza* fue indispensable al darme herramientas para construir esta guía y aplicar la inclusión en mis clases, con creatividad y disposición, apuntándole a las necesidades educativas reales.

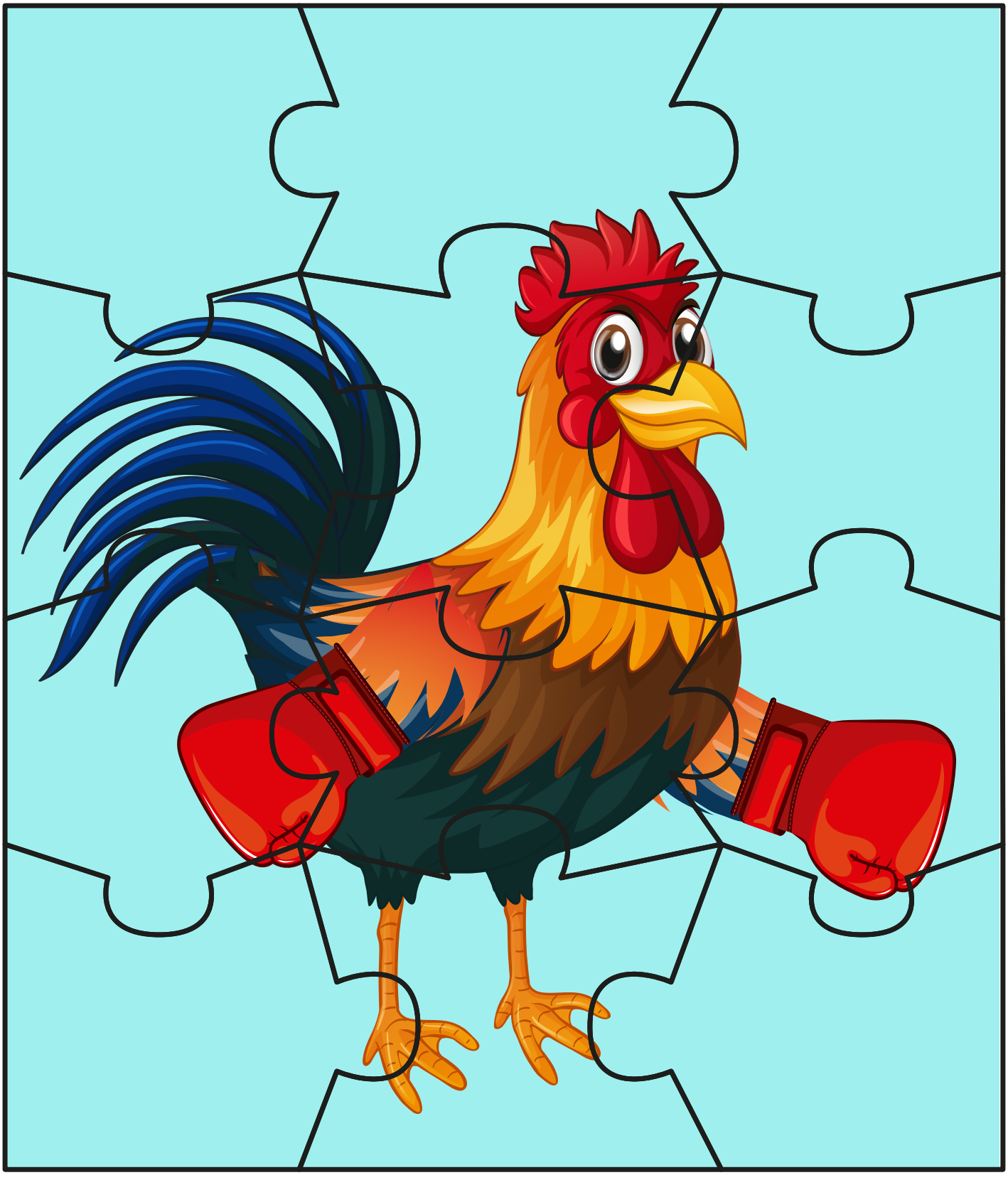
Mis agradecimientos para el *Programa Alianza* y el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA por permitirme participar de la formación y llegar al producto final; a mi formadora Yuliet Tatiana Valderrama Araque por su acompañamiento constante; y a la rectora de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, hermana Azucena Hincapié, por creer en mis capacidades.

Maria Beltry Moreno Toro
Autora

Anexo 1. GUANTE PARA COLOREAR



Anexo 2. ROMPECABEZAS



¿QUÉ SIGNIFICADO TIENE PARA TÍ EL BOXEO? ¿CONSIDERAS QUE PRACTICARLO ES BUENO O MALO? ¿POR QUÉ?

CUANDO TIENES UN CONFLICTO, PROBLEMA O DISGUSTO CON ALGUIEN, ¿CÓMO LO SOLUCIONAS?

SIGUE INTENTANDO

¿QUÉ CREES QUE MOTIVA A UN BOXEADOR PARA PELEAR?

¡FELICITACIONES! TE HAS GANADO OTRA OPORTUNIDAD

¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE MOLESTA O TE HACE ENOJAR CON FACILIDAD?

¿QUÉ ES UN CONFLICTO? EXPLICA CON UN EJEMPLO

¿QUÉ ES PARA TÍ LA CONVIVENCIA? DA UN EJEMPLO

CEDE EL TURNO A UN AMIGO

¿SE PODRÁ UTILIZAR EL BOXEO PARA SOLUCIONAR UN CONFLICTO? JUSTIFICA TU RESPUESTA

POR SER TAN BUEN COMPAÑERO, NO TE TOCA RESPONDER

¿QUÉ SE NECESITA PARA TENER UNA BUENA CONVIVENCIA CON TODOS LOS COMPAÑEROS?

Anexo 3. FICHAS DE CONVIVENCIA

SALUDAR	DAR LAS GRACIAS	PEDIR PERMISO	CUIDAR EL ESPACIO PÚBLICO
PONER LA BASURA EN SU LUGAR	PEDIR EL FAVOR	NO HACER RUIDO	RESPETAR A LOS DEMÁS
ESCUCHAR	TOLERAR LAS DIFERENCIAS	SER PUNTUAL	SER AMABLE
CERO ACOSO ESCOLAR	NO GRITAR	CUMPLIR LOS DEBERES	CERO CHISMES O RUMORES

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

SALUDAR	DAR LAS GRACIAS	PEDIR PERMISO	CUIDAR EL ESPACIO PÚBLICO
PONER LA BASURA EN SU LUGAR	PEDIR EL FAVOR	NO HACER RUIDO	RESPETAR A LOS DEMÁS
ESCUCHAR	TOLERAR LAS DIFERENCIAS	SER PUNTUAL	SER AMABLE
CERO ACOSO ESCOLAR	NO GRITAR	CUMPLIR LOS DEBERES	CERO CHISMES O RUMORES

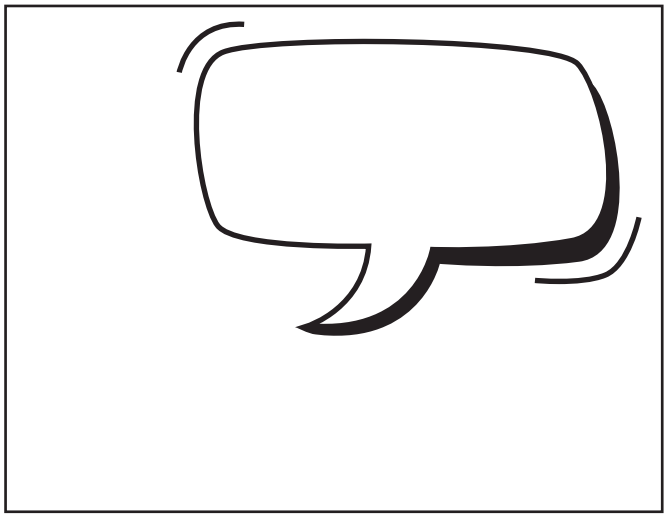
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

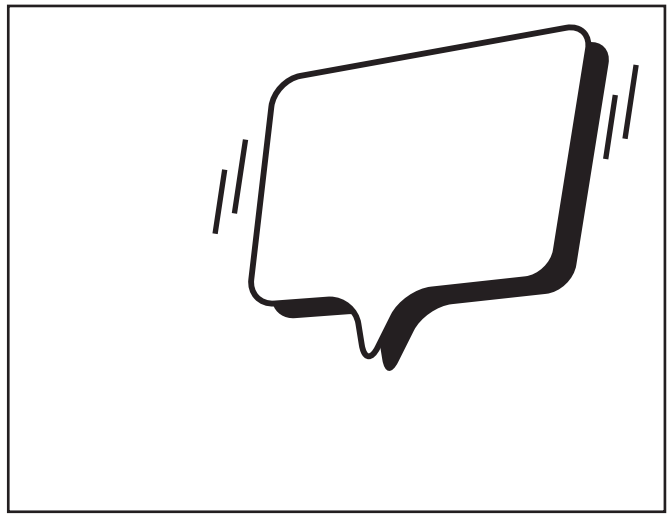
Anexo 4. PUNTOS ALIANZA

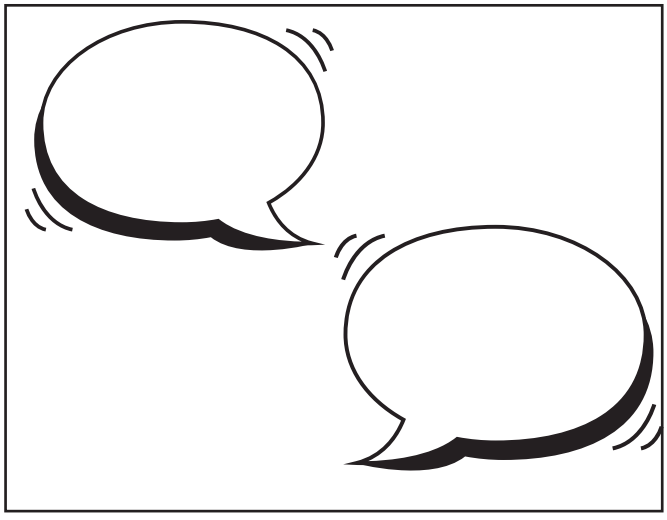
Anexo 5. SOPA DE CONVIVENCIA

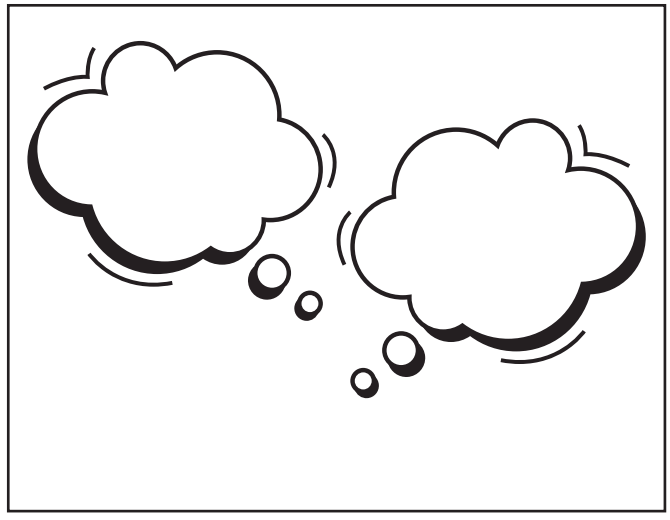
Z	R	C	O	N	T	R	O	L	U	D	A	H	P
N	O	R	M	A	S	M	A	M	Y	T	J	X	C
A	A	M	I	S	T	A	D	V	P	P	P	M	O
T	D	R	E	S	P	E	T	O	E	C	E	R	M
D	O	I	M	E	J	O	R	A	R	O	M	E	P
I	E	L	A	O	F	S	S	W	D	N	O	F	A
Q	F	E	E	L	H	Y	E	W	O	V	C	L	Ñ
H	B	S	J	R	O	J	W	I	N	I	I	E	E
F	L	N	M	A	A	G	P	W	A	V	O	X	R
A	P	S	E	C	A	N	O	D	R	E	N	I	I
D	I	F	E	R	E	N	C	I	A	N	E	O	S
E	Q	B	A	R	M	O	N	I	A	C	S	N	M
A	C	U	E	R	D	O	S	S	A	I	U	A	O
D	I	S	C	I	P	L	I	N	A	A	W	R	S

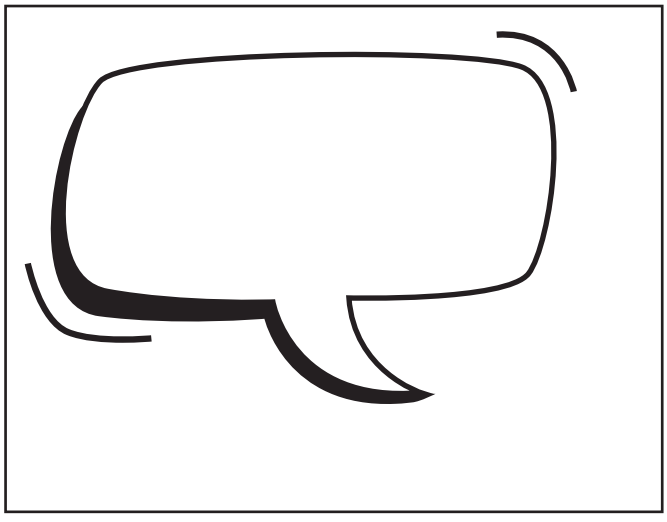
Anexo 6. PLANTILLA PARA HISTORIETA

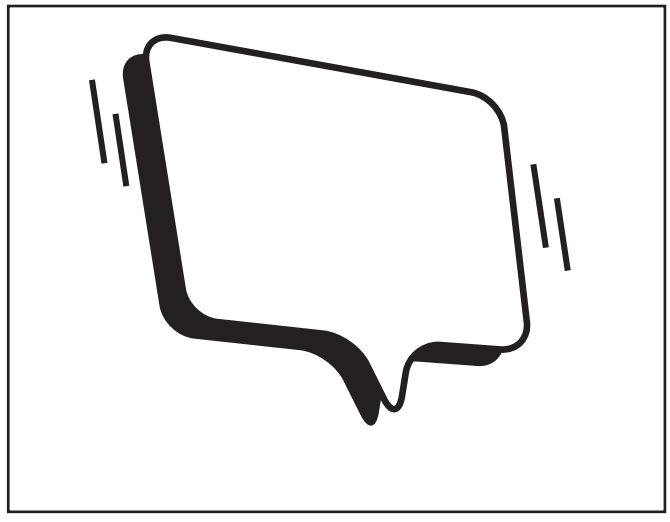












Anexo 7 . CINTURÓN Y MEDALLA

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

elianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
CONVIVO CON
MIS COMPAÑEROS
CON RESPETO,
TOLERANCIA
Y EMPATÍA
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
CONVIVO CON
MIS COMPAÑEROS
CON RESPETO,
TOLERANCIA
Y EMPATÍA
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
CONVIVO CON
MIS COMPAÑEROS
CON RESPETO,
TOLERANCIA
Y EMPATÍA
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Referencias y bibliografía

Galindo González, Rosa María (2012). *Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo.* Revista Apertura, Vol. 4 Núm. 2. Universidad de Guadalajara. México. Recuperado de: http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad.* Chile. Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.* Chile. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (20). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Sociales. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_C.Sociales.pdf

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Un teatro en la escuela

Guía 6

Grado 4°

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes del grado 4°
Tema	El teatro como expresión artística
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Inglés Educación artística Ética y valores
Metodología activa	**Aprendizaje basado en proyectos (ABPr)** Con esta metodología de aprendizaje los estudiantes adquieren un rol activo, fortaleciendo la motivación académica. Además, permite trabajar en equipo las diferentes particularidades que se puedan presentar en el aula y así lograr aprendizajes significativos.
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Pensamiento crítico Creatividad Comunicación Resolución de problemas
DBA*	Reconoce sus habilidades y las de sus compañeros. Interactúa con personas de la institución en dinámicas grupales que favorecen el conocimiento de las expresiones artísticas. Conoce diferentes manifestaciones artísticas y las relaciona con su contexto.
Desempeños esperados	**Expresa** por diversos medios (oral, escrito, visual, gestual) pensamientos, sentimientos, ideas y necesidades de forma coherente en diferentes situaciones de comunicación. **Utiliza** el lenguaje oral y escrito como instrumento para la comunicación en diferentes contextos, la resolución de problemas de la vida cotidiana, el acceso al conocimiento y la participación en la sociedad. **Valora** el lenguaje como elemento fundamental para la construcción de conocimiento, la resolución de problemas y el encuentro con el otro.

Autores
Docentes del Centro Educativo Rural Siete Vueltas en el municipio de San Juan de Urabá:

Carlos José Padilla Mestra, licenciado en Lenguas modernas, docente de inglés.
Ovidio Chaverra Robledo, licenciado en Pedagogía infantil, docente de básica primaria.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Dentro de las instituciones educativas rurales se encuentran diversas formas de expresarse en el aula; algunos estudiantes prefieren la forma verbal, otros la escrita, y unos pocos la expresión corporal. De igual manera, se encuentran quienes quieren expresar lo que saben y también quienes se les dificulta hacerlo, a veces puede ser por miedo, otras por no saber cómo expresar lo que quieren, o porque simplemente no se sienten cómodos con ello. Para los docentes, esto evidencia los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, y además, invita a tener en cuenta las características familiares, sociales y culturales de la zona en que habitan los estudiantes.

Un aspecto importante y muy útil para fortalecer las diferentes formas de expresión en el aula, es conocer cómo las actividades teatrales influyen en la comunicación y el aprendizaje de los estudiantes, pues al enfrentarlos a nuevos roles, a la interacción y a su propia capacidad expresiva, se espera que puedan comprender un tema, representar y reflexionar en torno a su realidad de una forma divertida, al mismo tiempo fortalecer la comunicación, esencial en la formación de un individuo.

Con el fin de desarrollar el lenguaje y la comunicación a través de la expresión artística favoreciendo la participación y el trabajo en equipo, se propone el proyecto escolar Un teatro en la escuela, como una forma de experimentar y jugar con el conocimiento en la construcción del material. El trabajo en equipo en las presentaciones teatrales, el pensamiento crítico y la colaboración durante las actividades, permitirán que los estudiantes desarrollen estrategias en las que deben demostrar sus actitudes y fortalezas a través de la creatividad en la creación de títeres.

Por consiguiente, en aras de otorgar un significado a lo que ocurre en el aula y dar respuesta a una formación acorde con la diversidad de los estudiantes, se formula esta guía de aprendizaje que se fundamenta en tres momentos principales, cada uno de ellos compuestos por diferentes actividades explicadas paso a paso, que dan a los estudiantes la posibilidad de indagar, construir, expresarse de diferentes formas y con materiales, manifestar con claridad sus ideas y escuchar a otros, con la orientación del docente:

1 MOMENTO DE CONOCER QUÉ SABEMOS

Momento para la indagación de saberes previos y preparación para el abordaje de la temática. Comprende las siguientes actividades:

Actividad 1. Proyectando ando
Actividad 2. Conforma tu equipo

2 MOMENTO DE PENSAR, CREAR Y ACTUAR

Momento de desarrollo conceptual, construcción y creatividad donde los estudiantes pondrán en acción todas sus habilidades y destrezas para alcanzar el objetivo final, a través de las actividades:

Actividad 1. Explorando mi identidad teatral
Actividad 2. En la trama
Actividad 3. Preparando mi presentación

3 MOMENTO DE TÍTERES TALENTOS

Momento para presentar el producto final, dar por alcanzados los objetivos propuestos y evaluar el trabajo en equipo, mediante la actividad:

Actividad 1. Luces, cámara, presenta - acción

La metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABPr) permite a los estudiantes aprender de forma activa, acceder al conocimiento a partir de problemas de la vida real que transversalicen las áreas académicas, y adquirir competencias clave del siglo XXI como la creatividad, la colaboración, la comunicación, entre otras.

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- [ ] *Tarjetas con títeres.* Ver **anexo 1**
- [ ] Bolsa
- [ ] *Instrucciones para hacer títeres en 4 pasos.* Ver **anexo 2**
- [ ] *Formato impreso de Nuestra obra de teatro*, por equipo
- [ ] 10 medias
- [ ] 12 hojas de *Foamy* de diferentes colores
- [ ] 2 tarros medianos de silicona líquida
- [ ] Bisturí
- [ ] Tijeras
- [ ] 10 bolas de *Icopor*
- [ ] Pompones de colores o lana
- [ ] 10 pares de ojos móviles
- [ ] Regla
- [ ] 12 palitos de paleta o chuzo
- [ ] 3 pliegos de cartulina de diferentes colores
- [ ] 4 pliegos de cartulina negra
- [ ] Rollo de cinta de enmascarar
- [ ] Rollo de cinta transparente
- [ ] Caja de marcadores de colores
- [ ] 30 colores
- [ ] Block de hojas iris
- [ ] Dado, preferiblemente grande
- [ ] 6 sobres de papel
- [ ] 3 carretes de hilo grueso de diferentes colores
- [ ] Retazos de tela
- [ ] 16 tapas plásticas de rosca
- [ ] 8 tubos de cartón de papel higiénico
- [ ] Lápiz de color blanco
- [ ] Lámpara mediana
- [ ] Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de conocer qué sabemos 1

DURACIÓN: UNA HORA Y 30 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 10

Actividad 1. Proyectando ando

DURACIÓN: 45 MINUTOS

OBJETIVO: Activar los saberes previos que tienen los estudiantes en relación con el teatro.

Paso 1

Por 5 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

» Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.

» Escriba las siguientes preguntas por separado, en diferentes pedazos de papel:

¿Alguna vez has ido al teatro?

¿Cómo te imaginas que es el teatro?

¿Qué se puede encontrar en un teatro?

¿Qué es hacer teatro?

¿Sabes qué es un títere?

¿Cómo son los títeres?

¿Qué formas de expresión conoces?

¿Cómo te gusta expresar tus ideas o lo que sabes?

» Modifique o añada todas las preguntas que considere pertinentes e ingréselas en una bolsa. Esta será la *bolsa preguntona.*

» Recorte las *Tarjetas con títeres* del **anexo 1**.

» Elabore cuatro títeres de diferentes tipos, empleando las *Instrucciones para hacer títeres en 4 pasos* del **anexo 2**. Ocúltelos de los estudiantes poniéndolos en una bolsa oscura.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Pídales a los estudiantes que se ubiquen en el espacio formando un gran círculo. Recuérdeles que cada vez que aceptamos a los demás, sin rechazarlos, sin excluirlos, sin aislarlos, sino valorando y reconociendo sus diferencias, estamos respetando la diversidad y fomentando la educación inclusiva entre nosotros.

Presénteles una por una las *Tarjetas con títeres* explicándoles en qué consiste cada tipo de títere.

Paso 3

Cánteles con el ritmo que usted prefiera, la siguiente canción. Reemplace los nombres de la canción por los de sus estudiantes:

Buenos días amiguitos ahora vamos a jugar
este juego divertido, empieza ya.
Saltando empezamos,
riendo caminamos,
cantando caminamos y no podemos parar
con Karol caminamos
con Yurani caminamos
con Diego caminamos
y con esta todos a parar…

Continuamos bien unidos, hasta
el punto de llegar
con Dayana empezamos y no podemos
parar con Michel ya llegamos,
con Daniel ya llegamos,
con Lina ya llegamos,
con Yulieth ya llegamos y con
esta todos a parar
y con esta todos a parar.

Pídales que lo repitan, hasta que lo aprendan. Deje que le pongan el ritmo y la cantidad de aplausos o palmas que les gusten, pero que lo canten al unísono.

Paso 4

Cuando logren corear la canción, presénteles los cuatro títeres elaborados, manipulándolos uno por uno, como si saludaran y se presentaran.

Póngalos en el centro del círculo, a la vista y alcance de los estudiantes.

Paso 5

Muéstreles la *bolsa preguntona* e invítelos a jugar así:

- Pasen la bolsa de mano en mano mientras cantan, sin dejarla caer.
- Cuando cantando digan: "todos a parar" se detienen todos, y el estudiante que haya quedado con la *bolsa preguntona* en la mano debe sacar una pregunta y leerla en voz alta.
- Para responderla, escogerá uno de los títeres y lo manipulará.
- Repitan la dinámica pasando la *bolsa preguntona* de mano en mano mientras cantan, hasta que se acaben las preguntas.

Aproveche entre respuesta y respuesta, para complementar o corregir lo dicho por los estudiantes, conceptualizando sobre el teatro y sus elementos.

Paso 6

Explíqueles a los estudiantes mientras dibuja en el tablero, que han iniciado el proyecto *Un teatro en la escuela*, y para desarrollarlo de forma ordenada, harán un cuadro de metas.

El cuadro de metas es un calendario que permite escribir los pasos para lograr una meta u objetivo, definir en cuánto tiempo se van a realizar y hacer seguimiento durante el proceso. Ello permite trabajar la autorregulación de tiempos y tareas, respetando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Para este caso, el proyecto *Un teatro en la escuela* está diseñado para realizarse en aproximadamente dos meses, por lo cual en el cuadro de metas se contemplan tres momentos que se dividen en 6 actividades.

Al finalizar una actividad, colocarán una estrella sobre ella como representación de que se cumplió; y en la columna de observaciones, escribirán las fortalezas, dificultades o situaciones importantes que surgieron en el camino.

Momento	Semana / Actividades								Observaciones
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Conocer qué sabemos	Proyectando ando	Conforma tu equipo							
Pensar, crear y actuar			Explorando mi identidad teatral	En la trama		Preparando mi presentación			
Títeres talentos								Luces, cámara, presenta-acción	

Elaboren entre todos un cuadro de metas en forma de cartelera mural, y fíjenlo en una parte visible del aula, para hacer anotaciones cuando inicien y terminen una actividad.

Dibujen y recorten las estrellas del tamaño adecuado para pegarlas sobre las actividades cuando sea necesario.

A través de la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABPr), los estudiantes adquieren diferentes formas de aprender, dado que se les presentan diversas estrategias de aprendizaje. Esto hará que su relación con las actividades sea significativa, permitiendo diferentes formas de crear sus conocimientos, trabajando así la creatividad.

Actividad 2. Conforma tu equipo

DURACIÓN: 45 MINUTOS

OBJETIVO: Explorar por medio de actividades lúdicas, el desarrollo de las habilidades teatrales de los estudiantes.

Paso 1

Por 5 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente, retome las *Tarjetas con títeres* usadas en la actividad anterior e ingréselas en una bolsa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Realice esta dinámica para conformar equipos de cuatro estudiantes:

- En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa al azar, una de las *Tarjetas con títeres* e inmediatamente dirá en voz alta el tipo de títere, retornará la tarjeta a la bolsa y recordará su títere.
- Cuando todos hayan sacado una tarjeta, oriéntelos para que se reúnan por equipos según el títere que les correspondió.
- Verifique que los estudiantes conformen correctamente los equipos de trabajo.
- Los equipos deben inventarse un nombre que los va a identificar por el resto del proyecto.

Paso 3

Propóngales a los estudiantes que dentro de sus equipos, piensen en su personaje favorito: puede ser un superhéroe, uno personaje animado o alguien a quien admiren.

Cuando hayan consensuado un solo personaje por equipo, indíqueles que lo representen a través de un dibujo o en plastilina, según prefieran y lo mantengan en secreto.

Cuando terminen de realizarlos, cada equipo presentará su personaje frente a toda el aula para que los demás adivinen quién es.

Momento de pensar, crear y actuar 2

DURACIÓN: 6 HORAS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 3

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 60

Actividad 1. Explorando mi identidad teatral

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Potenciar en los estudiantes la creatividad y el trabajo en equipo, por medio de la asignación de roles teatrales.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza

Previamente usted como docente, imprima o fotocopie un formato de *Nuestra obra de teatro*, por equipo.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Explíqueles qué es un guion y los elementos que lo componen, apoyándose en el siguiente texto:

EL GUION

Un guion es un escrito que contiene todos los detalles de una historia a ser representada. Incluye la descripción de las actuaciones de los personajes y sus diálogos, las instrucciones del guionista para cada momento y la escenografía.

El guion teatral, al igual que los cuentos, se divide en tres momentos:

1. **Primer acto o inicio:** Da a conocer los personajes y plantea la historia.
2. **Segundo acto o nudo:** Muestra los conflictos o situaciones problema que provocan el drama y el suspenso de la obra.
3. **Tercer acto o desenlace:** Presenta una solución a los conflictos o problemas y concluye la obra.

Paso 3

Retomen los equipos conformados en la actividad anterior.

Explíqueles que para organizar y presentar una obra de teatro es necesario asumir unos roles. Preséntelos a medida que los escribe en el tablero, y permita que voluntariamente se los asignen. Oriéntelos para que tengan en cuenta sus habilidades y preferencias, así como la forma colaborativa de trabajar entre equipos.

GUIONISTAS
Estudiantes que escribirán la obra teatral, y estarán atentos a todas las acciones y lo necesario para desarrollar la obra, incluyendo un trabajo cercano con el director o directora para aclarar o enfatizar sobre lo que se quiere en escena.

ACTORES
Estudiantes que representarán a los personajes dando vida a las situaciones de la obra de teatro, asumiendo su caracterización con la orientación del director o la directora.

ILUMINADOR(A)
Estudiante que planeará y proporcionará la luz y los efectos de iluminación necesarios durante la obra, para destacar los cambios, las situaciones y los sentimientos de los personajes, de acuerdo con los guionistas, el director o directora, los escenógrafos o escenógrafas y tramoyistas.

PRODUCTOR(A)
Estudiante que supervisará que todo esté dispuesto para la obra, y funcionando correctamente, antes y durante la misma.

DIRECTOR(A)
Estudiante líder de la puesta en escena con todos sus detalles, quien escogerá a los actores de acuerdo con sus habilidades y les dará las indicaciones para representar a los personajes.

DISEÑADORES
Estudiantes que idearán y elaborarán el vestuario, peinados y maquillaje de los actores, así como los elementos necesarios para la escenografía.

ESCENÓGRAFOS(AS) Y TRAMOYISTAS
Estudiantes encargados del escenario, incluyendo acondicionamiento total del espacio para la obra y el público, instalación de la escenografía elaborada por los diseñadores y la forma en que esta cambiará, si es necesario, durante la obra, en concordancia con el guion y las actuaciones de los personajes. Se ubicarán detrás del escenario para estar atentos a cambiar la escenografía y a cualquier necesidad que surja durante la representación.

SONIDISTA
Estudiante que acompañará la obra produciendo los sonidos necesarios para destacar los cambios, situaciones y sentimientos de los personajes, incluyendo la música, de acuerdo con los guionistas y el director o la directora.

Cada equipo construirá una obra de teatro original.

Todos deben mantener buena actitud y disposición para colaborar, pues la obra de teatro es un sistema que solamente funciona con la participación de todos, asumiendo responsablemente sus roles.

La metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABPr) facilita y permite una colaboración o enseñanza recíproca entre estudiantes y docentes, donde el pensamiento crítico juega un papel importante, ya que permite debatir diferentes conceptos para llegar a unas conclusiones del saber.

Actividad 2. En la trama

DURACIÓN: UNA HORA

OBJETIVO: Desarrollar con los estudiantes, un proceso escritural que guarde relación con sus situaciones cotidianas, siguiendo la estructura de un guion teatral.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Prepare 6 sobres de papel iguales, enumérelos, por el revés del 1 al 6, y péguelos por el frente en el tablero.

Ejemplo:

» Teniendo en cuenta que los equipos conformados son 4, en los sobres se evidencian 4 situaciones a representar, 2 de los sobres tienen una indicación de volverlo a intentar, lo anterior para que guarden relación con las caras que conforman un dado.

» Escriba las siguientes situaciones por separado, en seis diferentes pedazos de papel, e ingréselos en los sobres correspondientes:

Sobre 1

Hoy llegamos al salón y hay una estudiante nueva. Ella es tímida y casi no habla, ¿Cómo la incluiremos dentro del aula para que se sienta cómoda?

Sobre 2

Vuelvan a intentarlo.

Sobre 3

En la institución educativa hay un fantasma y solamente su equipo se atreverá a buscar la verdad. Creen su propia historia de miedo y resuélvanla.

Sobre 4

Reciban un dulce y vuelvan a intentarlo.

Sobre 5

Creen una obra de teatro con los personajes: un policía, una señora anciana, una señora adinerada.

Sobre 6

Al papá de su amigo se le perdió su gallina favorita. Creen una historia fantástica en donde la encuentren.

» Disponga de un dado.

» Prepare dulces para ofrecerles a los estudiantes.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Retomen los equipos conformados en actividades anteriores.

Pídales que un representante por equipo, tome uno de los sobres pegados en el tablero y lea con sus compañeros el mensaje.

Propóngales que cada equipo presente la situación indicada en el mensaje, diligenciando el formato *Nuestra obra de teatro*, entregándole uno a cada equipo.

Paso 3

Guie a los estudiantes para que a partir de lo consignado en el formato *Nuestra obra de teatro*, escriban su obra completa, con título, las tres escenas que lleva un guion teatral, los puntos claves de la trama, los tiempos, personajes que intervienen en cada escena y otros detalles.

Revise las obras redactadas, y hágales sugerencias sobre el proceso escritural, hasta que guarden correcto lenguaje y coherencia, y así obtener la versión final.

NUESTRA OBRA DE TEATRO

Institución Educativa:

Equipo: **Grado:**

Título de la obra:

Personajes y estudiantes que le dan vida:

Situación problema u objetivo, hazaña o logro de la historia:

Lugar o contexto donde pasan los hechos:

Tipo de títeres a usar (materiales):

Duración de la obra:

Compromisos:

Observaciones y otros:

Actividad 3. Preparando mi presentación

DURACIÓN:
4 HORAS

OBJETIVO: Construir con los estudiantes, los elementos necesarios para la obra.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza

Previamente, usted como docente, imprima o fotocopie una vez por equipo, las *Instrucciones para hacer títeres en 4 pasos* del **anexo 2.**

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Construida la obra y definidos los materiales requeridos para desarrollarla, oriente a los estudiantes a diseñar y construir los títeres y la escenografía, entregándoles las *Instrucciones para hacer títeres en 4 pasos.*

Después de tener todo listo para la obra, destine dos espacios de clases, de entre 30 y 40 minutos, para que cada equipo prepare y ensaye las escenas, movimientos y diálogos, hasta que logren el resultado deseado.

Diseñe un cronograma para el orden de las presentaciones de los equipos.

Momento de títeres talentos 3

DURACIÓN: 2 HORAS Y 10 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 30

Actividad 1. Luces, cámara, presenta- acción

DURACIÓN: 2 HORAS Y 10 MINUTOS

OBJETIVO: Presentar al público la obra construida por los estudiantes, propiciando la respectiva realimentación.

Paso 1

Por 30 puntos Alianza

Previamente, usted como docente, imprima o fotocopie la *Rúbrica de evaluación*, según la cantidad de público que asistirá al teatro a ver las obras.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos. Relaciónelo con el concepto de diversidad.

Es el momento de la presentación. De acuerdo con su contexto y posibilidades, organicen un evento para la presentación de la obra de teatro en el aula, e inviten a varias personas de la comunidad educativa, como docentes sin grupo a cargo, el rector, coordinadores, el personero y algunos estudiantes de otros grados.

Usted, como docente, exponga brevemente al público el proyecto *Un teatro en la escuela*, y seguidamente, de paso a la serie de obras, presentando su título y los estudiantes participantes antes de iniciar cada una de ellas.

Paso 3

Para finalizar, después de dar los agradecimientos y hacer los reconocimientos, entréguele a cada asistente del público, varios formatos de *Rúbrica de evaluación* para que evalúe a cada equipo, es decir, a cada obra. Haga lo mismo con los equipos, para que se co-evalúen entre ellos.

Formato

RÚBRICA DE EVALUACIÓN POR EQUIPO

Título de la obra:

CRITERIO	TOTALMENTE DE ACUERDO	REGULAR	EN DESACUERDO	OBSERVACIONES
El grupo demuestra creatividad al realizar su presentación.				
El grupo tiene una comunicación positiva al momento de presentarse.				
Todos los integrantes participaron mostrando un trabajo colaborativo.				
Dieron una respuesta acertada y positiva a la situación escogida para la presentación.				
Durante la presentación los participantes mostraron iniciativa y apropiación.				

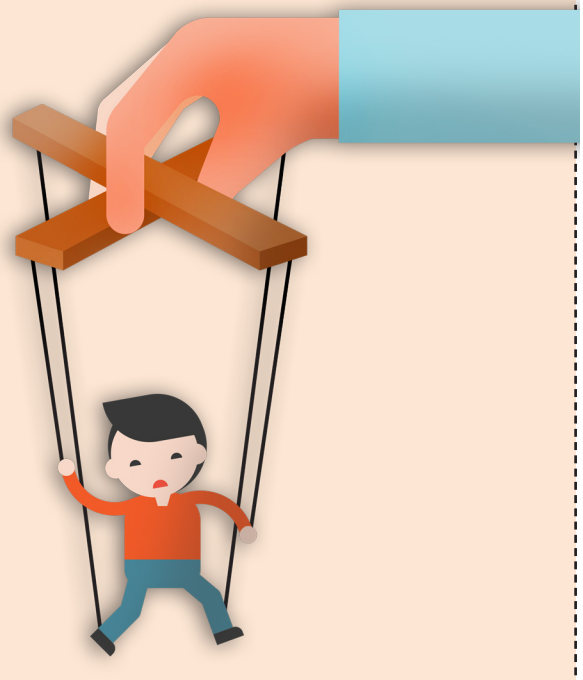
¡Gracias por tu atención y aportes a nuestra formación!

Anexo 1. TARJETAS CON TÍTERES

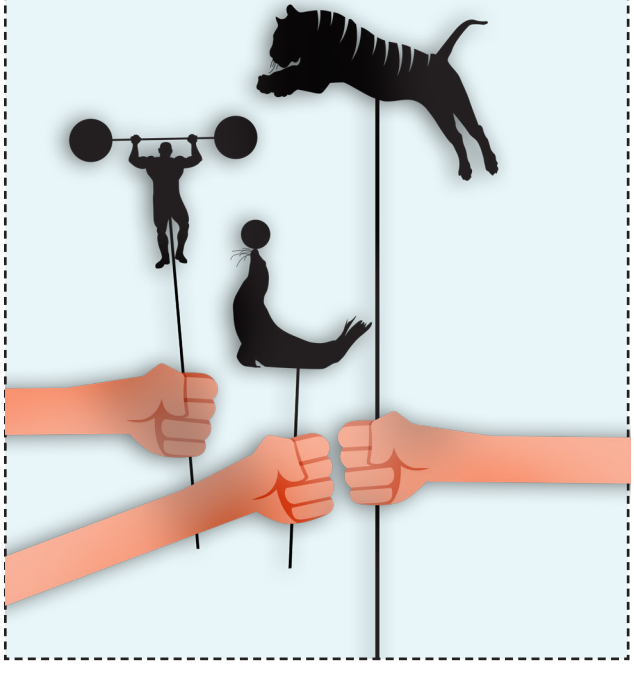
TÍTERE DE MEDIA O CALCETÍN

TÍTERE DE DEDO

TÍTERE DE CUERDA



TÍTERE DE SOMBRA



TÍTERE DE DEDO

También conocidos como dactilares, son un guante que el titiritero usa en un dedo, con las formas de los personajes.

TÍTERE DE MEDIA O CALCETÍN

Son elaborados con una media o prenda similar, donde el titiritero introduce su mano y ubica sus dedos entre el talón y la punta de la media, como si fuera un guante, de modo que los movimientos simulan la boca del títere.

TÍTERE DE SOMBRA

Son figuras planas o bidimensionales unidas a una vara larga y muy delgada, cuya sombra se proyecta en una pantalla o pared mediante un chorro de luz. El titiritero mueve la vara con la mano, para darle movimiento al personaje. Se pueden complementar con las manos y otros elementos. La forma en que se maneja la luz, influye en el tamaño y la definición de las figuras.

TÍTERE DE CUERDA

También conocidos como marionetas, son figuras tridimensionales como muñecos que se mueven mediante un mecanismo de los hilos amarrados a sus extremidades, que terminan en una estructura manipulada por el titiritero.

Anexo 2. INSTRUCCIONES PARA HACER TÍTERES EN 4 PASOS

TÍTERE DE MEDIA O CALCETÍN

Materiales

- Media o calcetín largo
- *Foamy*
- Bola de *Icopor* pequeña y 2 ojos móviles o dos botones grandes de color claro y dos botones pequeños de color oscuro
- Silicona líquida o caliente

- Tijeras, bisturí
- Pompones de colores, lana, plumas, o que quieras para caracterizarlo

Instrucciones

1. Ponte la media en la mano con la que manipularías el títere.

2. Moviendo los dedos, calcula su boca en la planta de la media, recorta un óvalo de ese tamaño en *Foamy*, dóblalo por la mitad y pégalo.

3. Parte por la mitad la bola de *Icopor* y pégale los ojos móviles en el centro de la parte convexa. Pégalos en la parte que cubre los nudillos de tu mano donde consideres. También puedes usar como ojos, los botones, cosiendo con aguja e hilo los dos botones grandes y luego, cosiendo encima de éstos los botones pequeños.

4. ¡Listo! Caracterízalo poniéndole orejas, pelo, sombrero, gafas, lengua, dientes, nariz, labios, brazos, alas… ¡Lo que quieras!

TÍTERE DE DEDO

Materiales

- *Foamy*
- Marcador negro
- Silicona líquida o caliente
- Tijeras, bisturí
- Pompones de colores, lana, plumas, lo que quieras para caracterizarlo

Instrucciones

1. Recorta un cuadrado de 7 centímetros de cada lado en *Foamy*, forma un cilindro alrededor de tu dedo y pégalo para cerrarlo.

2. Quítate el cilindro y córtale el diagonal, las puntas superiores pegadas.

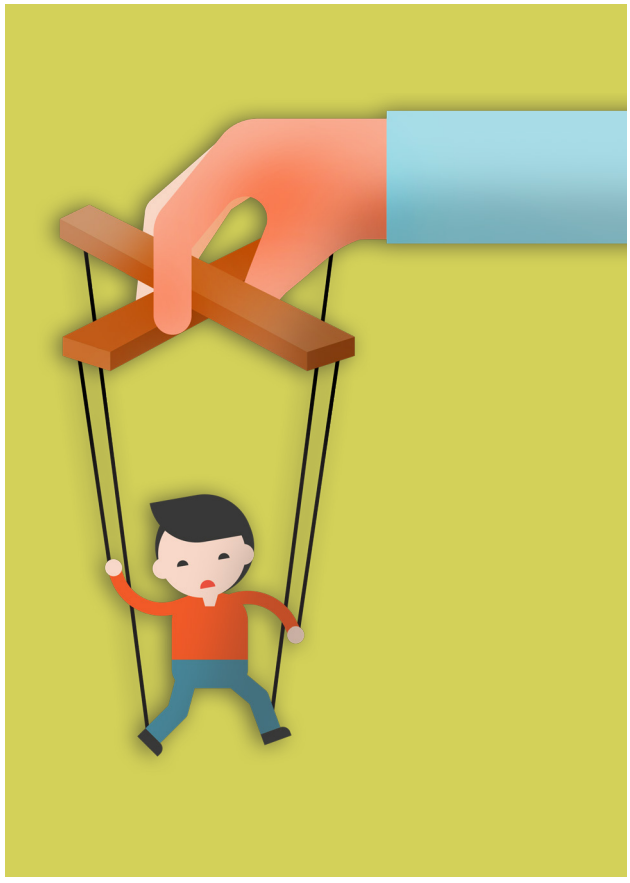
3. Corta un círculo de 3 centímetros de diámetro, dibújale la cara al títere con el marcador negro y pégalo en la parte superior.

4. ¡Listo! Caracterízalo poniéndole orejas, pelo, sombrero, gafas, lengua, dientes, nariz, labios, brazos, alas… ¡Lo que quieras! También puedes hacerlos con tela, papel u otros materiales.

TÍTERE DE CUERDA O MARIONETA

Materiales

- Tubo de cartón (de papel higiénico)
- Hilo grueso o lana
- Palillo largo, palo de pincho, vara delgada o regla
- 2 tapas plásticas pequeñas iguales
- Papel iris o *Foamy*
- Marcador negro
- Silicona líquida o caliente
- Tijeras, bisturí
- Pompones de colores, lana, plumas, lo que quieras para caracterizarlo



Instrucciones

1. Forra el tubo con el papel iris o Foamy y haz dos huecos pequeños en uno de los extremos, separados un centímetro entre sí. Atraviesa el tubo por la mitad con el palo de pincho o algo similar, para hacer otros dos huecos igualmente pequeños.

2. Dibuja, recorta y crea la cabeza del títere. Pégala en la parte superior del tubo, en el extremo opuesto a los huecos.

3. Corta dos tiras de hilo grueso o lana de 30 centímetros y haz un nudo en uno de extremos; abre un hueco pequeño en el centro de cada tapa plástica y ensártale el hilo dejando el nudo por la parte de adentro de las tapas, y respectivamente en el los huecos del extremo del tubo, y haz otro nudo por dentro, ¡son las piernas! Corta dos tiras de 15 centímetros, haz un nudo en cada extremo y ensártalos respectivamente en los huecos de la mitad del tubo, y haz otro nudo por dentro, ¡tiene brazos!

4. Corta tres tiras largas de hilo o cuerda y ata uno de los extremos al palillo largo, palo de pincho, vara delgada o regla, y el otro a un brazo, la cabeza y el otro brazo, respectivamente, levanta la vara y… ¡Dale vida a tu títere! Caracterízalo poniéndole lo que quieras. También puedes hacerlos con tela, papel u otros materiales.

TÍTERE DE SOMBRA

Materiales

- Cartulina negra
- Lápiz de color blanco y lápiz convencional
- Palillo largo o palo de pincho
- Cinta pegante
- Lámpara o linterna

Instrucciones

1. Dibuja la silueta del títere con lápiz, luego con el color blanco y recórtala. Dibújale detalles importantes que lo ayuden a caracterizar y que puedas recortar.

2. Con cinta pegante, pega en la parte media de la silueta, el palillo largo o palo de pincho.

3. ¡Listo! Úsalo en la oscuridad, proyectando una luz de frente al títere para que se proyecte su sombra.

4. ¡Listo! Caracterízalo poniéndole orejas, pelo, sombrero, gafas, lengua, dientes, nariz, labios, brazos, alas… ¡Lo que quieras! También puedes hacerlos con tela, papel u otros materiales.

La profesión del educador contribuye al futuro de la sociedad, más que cualquier otra. Esto nos lleva a ser cada día mejores, a superar nuestros propios límites, a cambiar vidas para el bien de nuestra sociedad.

Agradecemos principalmente a Dios por habernos dado esta oportunidad de formación, creación y mejoramiento; al equipo del Programa Alianza por facilitarnos la construcción de contenidos lúdicos para la enseñanza, mediante los que se descubren fortalezas o falencias, y se estimulan la creatividad, el movimiento y la innovación para enseñar desde el ser, el hacer y el vivir en comunidad; a la Fundación Fraternidad Medellín y a todos sus docentes, por su ayuda; al docente Juan Pablo Ramírez Velásquez por su paciencia; a la mediadora Carolina Diosa Novoa por su buena pedagogía; a Jimmy Alejandro Hernández Tisoy y a Yuliet Tatiana Valderrama de la Estrategia de Educación Inclusiva, por estar ahí día a día; y a Jorge Alberto Ortega y Manuel Esteban Bernal, directores del Centro Educativo Rural, por abrir nuevos y mejores espacios para el conocimiento y esparcimiento de nuestros estudiantes.

Carlos José Padilla Mestra
Ovidio Chaverra Robledo
Autores

Referencias y bibliografía

10tipos.com (2017)*Tipos de teatro de títeres*. Recuperado de: https://10tipos.com/tipos-de-teatro-de-titeres

Escolares.net. *Integrantes de una obra de teatro*. Recuperado de: https://www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/integrantes-de-una-obra-de-teatro

Galindo González, Rosa María (2012). *Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo.* Revista Apertura, Vol. 4 Núm. 2. Universidad de Guadalajara. México. Recuperado de: http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad.* Chile. Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión.* Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). Modelo Educativo. *Equidad e inclusión.* Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Teresa (2018). Estructura del guion. *Mi maestra Teresa tiene blog en Alcalá.* Recuperado de: http://teresatutoraquintob.blogspot.com/2018/04/estructura-del-guion-teatral.html

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula.* Chile. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Leer y escribir bien, hace progresos en mi vida

Guía 7

Grados 1° a 3°

Ficha informativa

Dirigida a	Estudiantes de los grados 1° a 3°
Tema	Aprendizaje y enseñanza de la lecto-escritura
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Matemáticas Ciencias sociales Ciencias naturales Tecnología Ética y valores
Metodología activa	**Aprendizaje basado en proyectos (ABPr)** Esta metodología contribuye a elevar los niveles de motivación de los estudiantes, abordando temas transversales a medida que se desarrollan las actividades o fases del proyecto y promoviendo el trabajo en equipo para aportar sus ideas, escuchar sus opiniones, y llegar a acuerdos con sus compañeros, apropiándose del proceso. Además, jugando un rol activo durante todo el desarrollo del proyecto, son los estudiantes quienes, en busca de dar respuesta a la pregunta problematizadora propuesta, construyen su propio conocimiento y hacen frente a las demandas de la sociedad actual, a partir de la adquisición del código de lectura y escritura.
Habilidades del siglo XXI	Pensamiento crítico Creatividad
DBA*	**1°** Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. **2°** Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias. **3°** Produce textos orales breves de diferente tipo ajustando el volumen, el tono de la voz, los movimientos corporales y los gestos, al temay a la situación comunicativa.
Desempeños esperados	**Avanza** en el nivel de apropiación de la lecto - escritura y el ambiente escolar. **Conoce** las características principales de la fábula La cigarra y la hormiga.

Desempeños esperados

Desarrolla cada actividad propuesta en la guía aplicando herramientas para evaluar y resolver inquietudes, fortaleciendo la interacción con el otro.
Participa en las actividades, desarrollando nuevas situaciones de aprendizaje en el aula de clase.
Fortalece la lecto - escritura, a través de la lectura de imágenes, produciendo textos orales y escritos.
Comprende la diversidad como aspecto relevante dentro de la interacción con sus compañeros a partir de las prácticas educativas, que permiten mejorar la calidad educativa.

Autoras
Docentes de la Institución Educativa Rural El Prodigio, en el municipio de San Luis:

Diana Carolina Patiño Franco, licenciada en Educación preescolar, docente de la sede Las Confusas.
Sandra Bibiana Cardona López, licenciada en Básica primaria con énfasis en Humanidades, lengua castellana e idioma extranjero inglés, magister en Educación, docente de la sede principal.

Con la colaboración de: **Darlenis Maturin Córdoba,** psicóloga, diplomada en pedagogía para profesionales no licenciados.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción

Esta guía basada en el lenguaje y transversal a todas las áreas de conocimiento, busca que los estudiantes se apropien del aprendizaje basado en proyectos, para su proceso de formación en lecto-escritura, fortaleciendo su ambiente escolar, mejorando su rendimiento académico y trabajando en equipo desde el respeto por las diferencias.

Las actividades de esta guía de aprendizaje fomentan procesos de lectura, redacción, composición, ortografía, análisis literario y argumentación, con el interés de alcanzar mayores niveles de mejoramiento académico, motivación y un proyecto de aula que responda a la demanda de la sociedad actual, donde el docente proponga un proceso autorregulado y transversal en las áreas de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, tecnología y ética, favoreciendo la disposición de los estudiantes en el aula de clase.

Además, pretende despertar en los estudiantes el interés sobre algunos seres vivos que se encuentran en el contexto, como los personajes de la fábula *La cigarra y la hormiga*, insectos muy conocidos y poco analizados.

Todo lo anterior a partir de un proyecto escolar fundamentado en la pregunta orientadora:

¿Qué beneficios trae para los estudiantes generar un ambiente escolar donde predomine la motivación y el aprendizaje contextualizado?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:

1 MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para promover en los estudiantes valores como la amistad, la solidaridad y el trabajo en equipo, para el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura mediante las siguientes actividades:

Actividad 1. ¡Todo se vale!
Actividad 2. Mi opinión es importante

2 MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para implementar múltiples estrategias pedagógicas con la fábula *La cigarra y la hormiga*, promoviendo la reflexión, la investigación y la colaboración mediante las siguientes actividades:

Actividad 1. Construyo con imaginación
Actividad 2. Momentos divertidos

3 MOMENTO DE CIERRE

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, mediante la actividad:

Actividad 1. Culmino mi tarea

El principal reto de desarrollar un proyecto escolar con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABPr) es definir, diseñar o plantear un tema y sus preguntas, que sea interesante para los estudiantes, que se desarrolle mediante actividades no convencionales, y como consecuencia, que los mantenga motivados a lo largo del tiempo, desembocando en una experiencia de aprendizaje memorable.

Materiales

Marque con ✅ lo que vaya consiguiendo

- [ ] *Tarjetas con cigarra y hormiga.* Ver **anexo 1**
- [ ] Bolsa
- [ ] 6 formatos impresos de *Hojas*, por equipo. Ver **anexo 2**
- [ ] *Tarjetas con hormigas.* Ver **anexo 3**
- [ ] Formato impreso *Mi nuevo amigo insecto*, por equipo. Ver **anexo 4**
- [ ] Medias tipo calcetines
- [ ] Medias veladas o de seda
- [ ] Algodón
- [ ] Agujas e hilo
- [ ] Botones grandes y pequeños
- [ ] Lana
- [ ] Alambre dulce
- [ ] 10 metros de cinta de papel color café
- [ ] Tela delgada
- [ ] *Tarjetas con rimas.* Ver **anexo 5**
- [ ] Formato impreso de *Semáforo de la representación*, por equipo
- [ ] Lupa, por equipo
- [ ] Formato impreso *Culmino mi tarea*, por equipo. Ver **anexo 6**
- [ ] Hojas de block blancas
- [ ] Tijeras
- [ ] Cinta pegante
- [ ] Cartón, cartulina o algo similar
- [ ] Pegamento
- [ ] Referencias y bibliografía al final de esta guía

Momento de motivación 1

DURACIÓN UNA HORA Y 25 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 20

Actividad 1. ¡Todo se vale!

DURACIÓN 40 MINUTOS

OBJETIVO: Explorar los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre las cigarras y las hormigas, confrontándolos y generando nuevos aprendizajes.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza

Previamente, usted, como docente:

- Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- Recorte las *Tarjetas con cigarra y hormiga* del **anexo 1.**
- Imprima o fotocopie seis *Hojas* del **anexo 2.**

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Muéstreles las *Tarjetas con cigarra y hormiga* para que reconozcan los dos insectos y pídales que digan lo que saben sobre ellos.

A medida que participan, corrija o complemente lo dicho por los estudiantes, conceptualizando sobre estos animales, apoyándose en el siguiente texto:

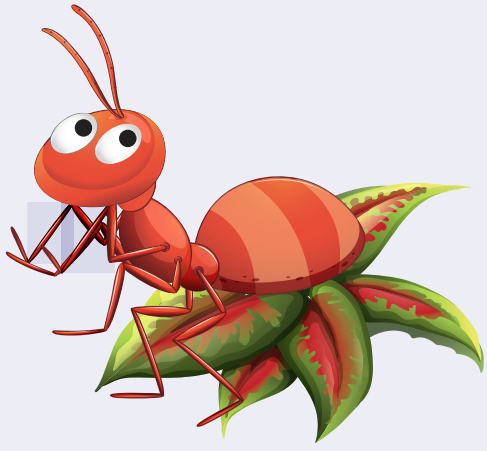
CIGARRA

También conocida en nuestro país como "chicharra", es un insecto que mide más o menos cuatro centímetros, generalmente de color amarillo verdoso, cuerpo formado por cabeza, tórax y abdomen, ojos salientes y dos antenas en su cabeza, cuatro alas membranosas y seis patas con las cuales los machos hace un sonido tipo chirrido, particularmente fuerte y agudo.

Habita en climas templados y tropicales, en la tierra y los árboles, y puede vivir hasta 17 años. Pasa la mayor parte de su vida en la tierra, tan solo alimentándose de la savia de las raíces para poder crecer, y luego, sale a vivir en los árboles para reproducirse y morir.

HORMIGA

Es un insecto que mide aproximadamente menos de un centímetro, generalmente de color negro, cuerpo formado por cabeza, tórax y abdomen con estrecha cintura, dos antenas en su cabeza y seis patas largas.



Tiene un comportamiento social reconocido, pues vive en colonias u hormigueros que construye junto con otras en espacios naturales, donde se dividen las diferentes labores necesarias para subsistir, trabajan en equipo para unir sus fuerzas, y se comunican para resolver problemas. Esto lo hace durante toda su vida, por eso se le conoce como el animal con mayor capacidad de trabajo que existe.

Habita en todo el planeta, excepto en la Antártida y en unas pocas islas remotas o inhóspitas. Hasta hoy se reconocen cerca de 14 mil especies de hormigas, pero pueden ser muchas más. Dependiendo de su especie, puede vivir semanas o hasta 15 años.

Pídales a los estudiantes que se ubiquen en el espacio formando un gran círculo. Recuérdeles que cada vez que aceptamos a los demás, sin rechazarlos, sin excluirlos, sin aislarlos, sino valorando y reconociendo sus diferencias, estamos respetando la diversidad y fomentando la educación inclusiva entre nosotros.

Paso 3

Ingrese las *Tarjetas con cigarra y hormiga* en una bolsa. Realice esta dinámica para conformar dos equipos de trabajo equitativos:

» En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa al azar, una de las *Tarjetas con cigarra y hormiga* e inmedia-

tamente dirá en voz alta el nombre del insecto, retornará la tarjeta a la bolsa y recordará su animal.

» Cuando todos hayan sacado una tarjeta, oriéntelos para que se reúnan formando dos equipos, según el insecto correspondiente.

» Verifique que los estudiantes conformen correctamente los equipos de trabajo.

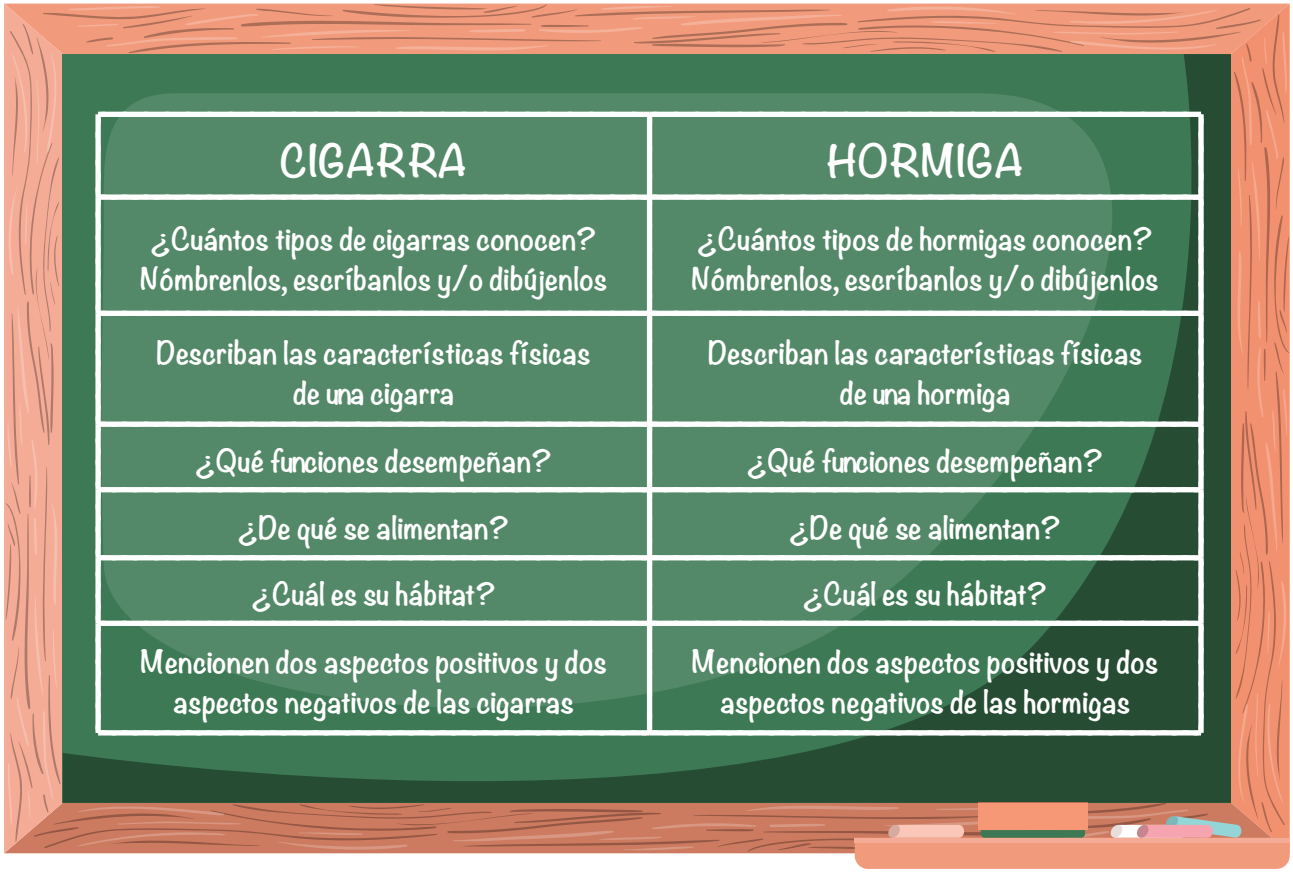
» Cada equipo se llamará como el insecto que los agrupó.

Paso 4

Entréguele a cada equipo seis *Hojas*.

Propóngale al **EQUIPO CIGARRA** que responda las preguntas bajo el título HORMIGA, y al **EQUIPO HORMIGA** que responda aquellas bajo el título CIGARRA. Cada respuesta debe quedar en una de las *Hojas*.

Divida el tablero en dos y escriba de la forma indicada las siguientes preguntas:



Paso 5

De la forma en que estime pertinente, realice una socialización de los resultados. A medida que se desarrolla la socialización, corrija o complemente lo dicho por los estudiantes.

Actividad 2. Mi opinión es importante

DURACIÓN
45 MINUTOS

OBJETIVO: Reforzar la argumentación y postura crítica de los estudiantes con respecto a los conceptos de justicia, empatía y compañerismo.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Léales en voz alta a los estudiantes, la biografía del escritor español Félix María de Samaniego, autor de la fábula *La cigarra y la hormiga*, publicada en 1781.

FÉLIX MARÍA DE SAMANIEGO (1745-1801)
Destacado creador de literatura, poeta, ensayista, dramaturgo y músico, nacido en España y recordado por su rebeldía al ser de familia rica y criticar la política, la religión y la vida privilegiada de algunos. En 1781, hace casi 250 años, publicó su obra más reconocida, con el título *Fábulas en verso castellano para el uso del Real Seminario Bascongado*, una serie de nueve libros con 157 fábulas ilustradas.

Sus fábulas se caracterizaban especialmente por hacer una crítica a la sociedad representada en sus personajes, tener un toque humor y dejar una lección, todo en verso usando palabras comunes. Esta obra fue inspirada en las ya existentes fábulas de Esopo, Fedro, La Fontaine y John Gay. Estos y otros de sus escritos, mostraron sus ideas modernas y reformistas de la sociedad, la política, la moral y la literatura de su tiempo.

Tomado de: wikimedia.org

Invite a los estudiantes a hacer voluntariamente, comentarios sobre la lectura.

Paso 2

Léales en voz alta a los estudiantes, la fábula *La cigarra y la hormiga,* publicada en 1781. Cuénteles que es una adaptación de la original, y muéstreles las respectivas imágenes a medida que lee, para mantener la atención de ellos, y facilitar la comprensión de quienes están en la adquisición del proceso de lectura y escritura.

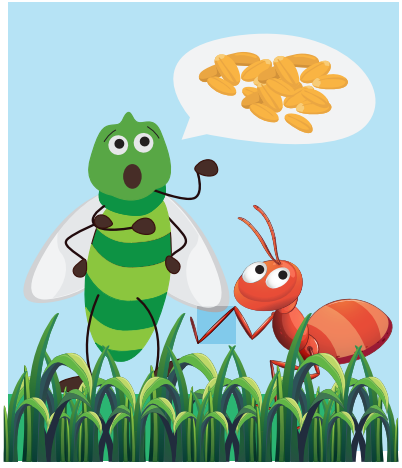
LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Cantando la cigarra
pasó el verano entero,
sin hacer provisiones
para los días de invierno.

Los fríos la obligaron
a guardar silencio
y se quedó sola,
sin casa ni alimento.

La cigarra desesperada,
sin trigo ni cebada,
se fue donde la hormiga
para rogarle alimento.

La hormiga previsora
le respondió al momento:
¡No prestaré lo que gano
con un trabajo inmenso!



Se marchó la cigarra
triste y a paso lento,
pero escuchó a la hormiga
que la llamaba desde adentro.

Vuelve, cigarra holgazana,
te daré mi alimento.
¡Me pagarás cantando,
mientras dura el invierno!

Paso 3

Realice un conversatorio a partir de las siguientes preguntas:

- **¿Qué entendieron de la fábula?**
- **¿Cuáles son sus personajes principales?**
- **¿Qué hacía la cigarra en verano?**
- **Y la hormiga, ¿Qué hacía en verano?**
- **¿Por qué se burlaba la cigarra de la hormiga?**
- **¿Qué creen que cantaba la cigarra?**
- **¿Cuál fue la respuesta de la hormiga a la cigarra?**
- **¿En qué se diferencian los comportamientos de los personajes?**
- **¿Por qué la cigarra no quiere trabajar?**
- **¿Creen que es una actitud justa?**
- **¿Actuarían como la cigarra o como la hormiga?**
- **¿Qué significa el invierno en esta fábula?**
- **Si fueran la cigarra, ¿Qué habrían hecho al ver a la hormiga trabajando?**
- **Si fueran la hormiga, ¿Hubieran ayudado a la cigarra durante el invierno?**
- **¿Qué enseñanza deja la fábula?**

Generar espacios para reflexionar sobre lo leído, permite no solo dar cuenta de los niveles de comprensión que tienen los estudiantes, sino que a su vez posibilita la participación de todos y todas teniendo en cuenta las múltiples formas de representación de la información. Recuerde que puede apoyarse en dibujos, textos, oralidad y expresión corporal, de ese modo, cada estudiante se reconoce con sus propios procesos.

Momento de desarrollo 2

DURACIÓN: 3 HORAS

NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 60

Actividad 1. Construyo con imaginación

DURACIÓN: 2 HORAS

OBJETIVO: Construir con los estudiantes, títeres que representen los personajes principales de la fábula, la hormiga y la cigarra.

Paso 1

Por 30 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

- Recorte las *Tarjetas con hormigas* del **anexo 3** e ingréselas en una bolsa.
- Imprima o fotocopie un formato *Mi nuevo amigo insecto* del **anexo 4**, por equipo conformado.
- Disponga de los materiales suficientes para elaborar los títeres.

Paso 2

Preséntele el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Propóngales hacer títeres de hormigas y cigarras, y motívelos mostrándoles la siguiente foto de cómo podrían quedarles:

Paso 3

Dígales que lo harán con su instrucción, por equipos, y realice esta dinámica para conformar cinco equipos de trabajo equitativos:

- En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa al azar, una de las *Tarjetas con hormigas* e inmediatamente leerá en voz alta lo que dice, retornará la tarjeta a la bolsa y recordará lo leído.
- Cuando todos hayan sacado una tarjeta, oriéntelos para que se reúnan formando equipos, según la tarjeta correspondiente.
- Verifique que los estudiantes conformen correctamente los equipos de trabajo.

Una vez conformados los equipos, indíqueles que cada uno de ellos:

- Se llamará como el tipo de insecto que los agrupó y elaborará un títere correspondiente.
- Nombrará un líder que coordinará las labores de todos, garantizando que participen aportando sus habilidades con buena disposición, hasta obtener el títere.
- Aunque el o la docente dará las instrucciones para un tipo de hormiga y una cigarra, cada equipo debe darle a su insecto las características propias del tipo correspondiente.
- Definirá en consenso un nombre para su insecto, lo escribirá y plasmará de forma creativa en un dibujo.
- Inventará y escribirá las características de su insecto, tales como historia, hábitat, costumbres, entre otras, de acuerdo como haya quedado el títere.
- Diligenciará el formato *Mi nuevo amigo insecto*, para entregar a compañeros de otros grupos.

Paso 4

Organicen el aula de modo que los estudiantes se puedan sentar en el suelo, por equipos, mirando al tablero.

Ubique en el centro del aula los materiales suficientes para elaborar los títeres, de manera que los estudiantes tomen únicamente lo que necesiten, en el momento en el que lo necesiten y lo lleven a su equipo o lo retornen al centro, propiciando así actuar responsablemente frente a los recursos y pensando en los otros.

Explíqueles paso a paso cómo hacer los títeres a medida que usted va construyendo una hormiga y una cigarra. Haga un paso de un títere y luego un paso del otro, alternando sucesivamente para que todos los equipos tengan trabajo y tiempo para desarrollarlo. Fíjese en que algunos pasos son idénticos, por lo tanto, sirven para los títeres de ambos insectos.

Estos son los pasos para elaborar la hormiga:

1. Rellenar la media con el algodón y cerrar con costura, usando aguja e hilo.

2. Dividir la media rellena en tres partes, una más pequeña que la otra,

3. La parte más pequeña es la cabeza. Para ponerle los ojos, coser con aguja e hilo dos botones blancos o de color claro, y luego, coser sobre estos botones, dos botones más pequeños de color oscuro.

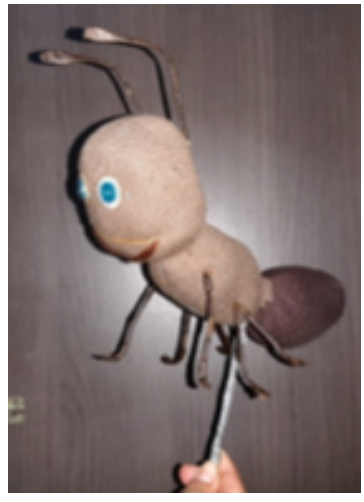
4. Con una aguja más gruesa y lana, coser un semicírculo bajo los ojos, formando la boca.

5. Cortar dos tiras iguales de alambre, meter con fuerza en la cabeza y doblar sus puntas. Esta son las antenas.

6. Cortar tres tiras iguales de alambre de aproximadamente 30 centímetros y atravesarlas por separado, a lo largo de la parte de la mitad. Doblar sus puntas. Estas son las patas.

7. Forrar todos los alambres con cinta o tela.

8. Insertar un alambre más grueso en la parte final del cuerpo y… ¡ A jugar!



Estos son los pasos para elaborar la cigarra:

1. Rellenar la media con el algodón y cerrar con costura, usando aguja e hilo.

2. Tomar una tercera parte de la media y cerrarla usando el alambre. Estos son el tronco y la cabeza.

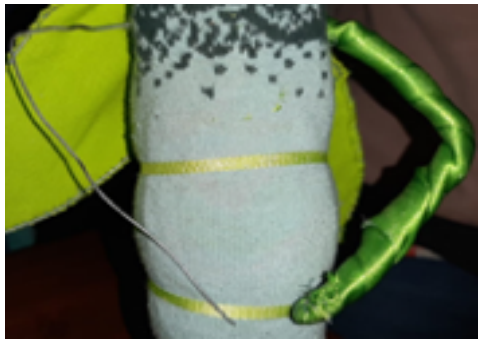
3. La parte más pequeña es la cabeza. Para ponerle los ojos, coser con aguja e hilo dos botones blancos o de color claro, y luego, coser sobre estos botones, dos botones más pequeños de color oscuro.

4. Con una aguja más gruesa y lana, coser un semicírculo bajo los ojos, formando la boca.

5. Cortar dos tiras iguales de alambre, meter con fuerza en la cabeza y doblar sus puntas. Esta son las antenas. Forrar con cinta o tela.

6. Cortar 5 tiras de lana, cinta o cordón y amarrarlas al cuerpo formando anillos.

7. Cortar 3 tiras iguales de alambre de aproximadamente 30 centímetros y atravesarlas por separado, a lo largo de la parte de la mitad. Doblar sus puntas. Estas son las patas. Forrar con cinta o tela.

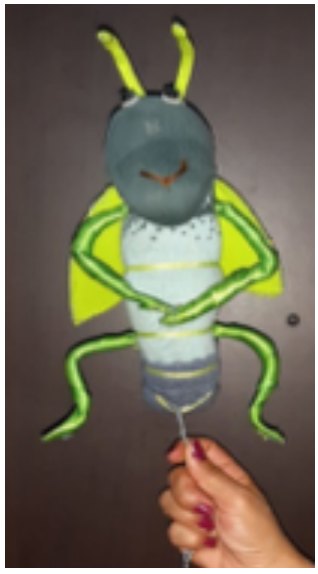


8. Dibujar sobre tela verde o amarilla, 4 alas iguales y recortar.

9. Cortar 2 tiras iguales de alambre de aproximadamente 30 centímetros y doblar con la forma de las alas.

10. Forrar el alambre de las alas con la tela cortada, coser con hilo y aguja y pegar en lo que sería la espalda, con el alambre y costura.

11. Insertar un alambre más grueso en la parte final del cuerpo y… ¡ A jugar!



Paso 5

De la forma en que estime pertinente, realice una socialización de la actividad y sus resultados, a partir de la presentación de cada títere y lo escrito por los equipos en el formato *Mi nuevo amigo insecto*. A medida que se desarrolla la socialización, corrija o complemente lo dicho por los estudiantes.

Guarden los títeres para próximas actividades.

Actividad 2. Momentos divertidos

DURACIÓN: 60 MINUTOS

OBJETIVO: Potenciar la creatividad de los estudiantes a través de la expresión corporal, oral y gestual.

Paso 1

Por 30 puntos Alianza

Previamente, usted como docente:

» Recorte las *Tarjetas con rimas* del **anexo 5** e ingrésalas en una bolsa.

» Imprima o fotocopie un *Semáforo de la representación* por equipo.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Ubíquense en el aula formando un gran círculo.

Retomen los equipos conformados en la actividad anterior y los títeres elaborados.

Propóngales divertirse con la **expresión oral y corporal,** y explíqueles estos conceptos. Jueguen así:

- Un representante de cada equipo sacará de la bolsa, al azar, una de las *Tarjetas con rimas.*
- De acuerdo con lo que haya salido en la tarjeta, el equipo representará el texto con los títeres necesarios, y exagerando con la vocalización de la letra indicada, de forma divertida.
- El juego termina cuando todos hayan hecho su representación.

Paso 3

Entréguele a cada equipo un *Semáforo de la representación* y explíqueles cómo diligenciarlo, así:

- Escriban en el espacio frente al color **verde,** lo que destacan de su representación.
- Escriban frente al color **amarillo**, aquello que hicieron bien, pero pudieron haberlo hecho mejor.
- Escriban frente al **rojo**, aquello que deben mejorar.

Realice una mesa redonda para conocer las opiniones de los estudiantes a partir de lo que escribieron en el *Semáforo de la representación.*

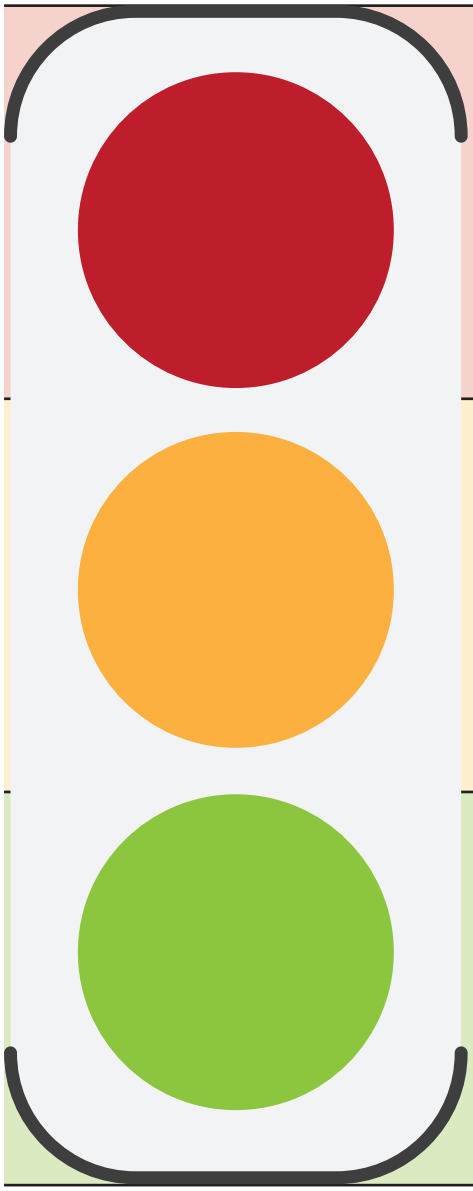
Al terminar las intervenciones, indíqueles a los equipos que intercambien su *Semáforo de la representación* con otro, que revisen la escritura, redacción y ortografía, y lo devuelven al equipo original.

Formato

SEMÁFORO DE LA REPRESENTACIÓN

Institución Educativa:

Equipo: **Grado:**



Momento de cierre 3

DURACIÓN: 1 HORA Y 20 MINUTOS

NÚMERO DE ACTIVIDADES:1

TOTAL PUNTOS ALIANZA: 20

Actividad 1. Culmino mi tarea

DURACIÓN: UNA HORA Y 20 MINUTOS

OBJETIVO: Contrastar las hipótesis y creencias de los estudiantes con la realidad.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza

Previamente, usted como docente

- Imprima o fotocopie un formato de *Culmino mi tarea* del **anexo 6**, por equipo.
- Disponga de una lupa por equipo y los materiales suficientes para elaborar los frisos.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos conformados en la actividad anterior.

Desplácense fuera del aula, para hacer un recorrido al aire libre, en busca de observar hormigas y cigarras.

Entréguele a cada equipo una lupa para la observación, y un formato de *Culmino mi tarea*, lean las preguntas para asegurarse de que todos las comprendan, e indíqueles que deben contestarlas en consenso.

Explíqueles que las deben responder en equipo al finalizar el recorrido, poniendo mucha atención durante el mismo.

¡A buscar y observar!

Paso 3

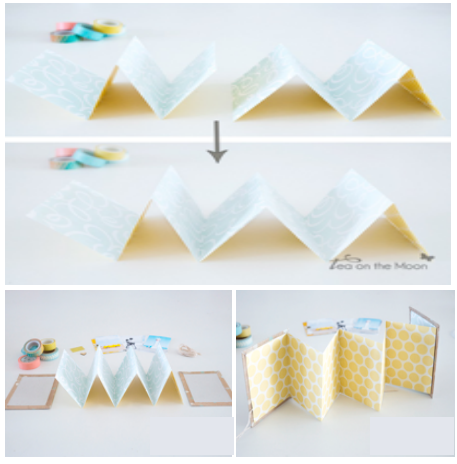
Una vez culminado el recorrido, regresen al aula y organícenla de modo que los estudiantes se puedan sentar en el suelo, por equipos, mirando al tablero.

Mientras los equipos responden las preguntas en el formato *Culmino mi tarea,* ubique en el centro del aula materiales suficientes para elaborar los frisos, de manera que los estudiantes tomen únicamente lo que necesiten, en el momento en el que lo necesiten y lo lleven a su equipo o lo retornen al centro, propiciando así actuar responsablemente frente a los recursos y pensando en los otros.

Explíqueles que cada equipo elaborará un friso escolar o libro acordeón, así:

- Doblen 10 hojas de papel tamaño carta por la mitad, como creando un libro.
- Alineen las 10 hojas y peguen con cinta adhesiva doble, de modo que vaya quedando una sola tira.
- Para las portadas, corten dos cartones del tamaño de la hoja y empapélenlos con el diseño seleccionado. Peguen las portadas en los extremos de la tira y ciérrenlo como un acordeón.
- El friso debe plasmar las preguntas, respuestas y dibujos complementarios de cada una.

Ejemplo:



Fuente: Begoña Romeu, blog.panasonic.es, 2020.

Paso 4

De la forma en que estime pertinente y posible según su contexto e intención pedagógica, realice una socialización para poner en manifiesto las hipótesis de los estudiantes al inicio de la guía, las respuestas encontradas a partir de la observación y la realimentación del docente.

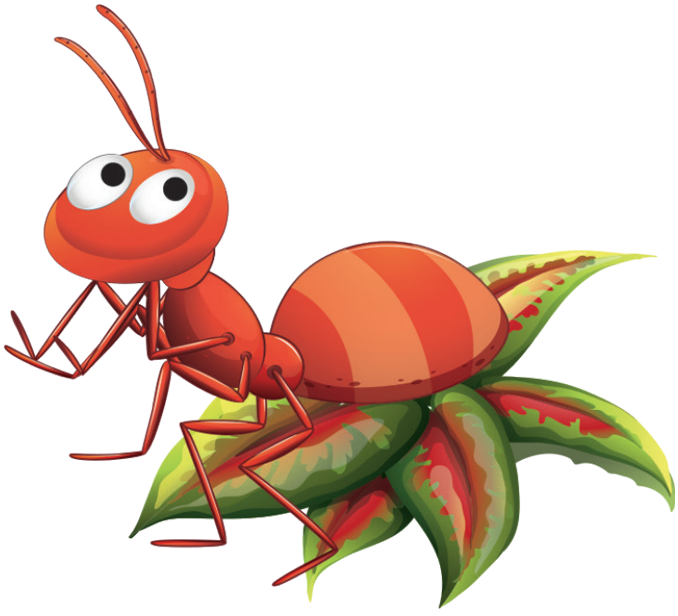
Queremos agradecer al *Programa Alianza* por aportar a la equidad educativa con nosotras, y a la profesional Yuliet Tatiana Valderrama Araque por mostrarnos desde una óptica diferente, el contexto laboral y el de los estudiantes, así como también el abordaje de estrategias curriculares para el fortalecimiento de las habilidades y competencias básicas en el aula frente a la lecto-escritura.

Diana Carolina Patiño Franco
Sandra Bibiana Cardona López
Autoras

Anexo 1. TARJETAS CON CIGARRA Y HORMIGA

CIGARRA

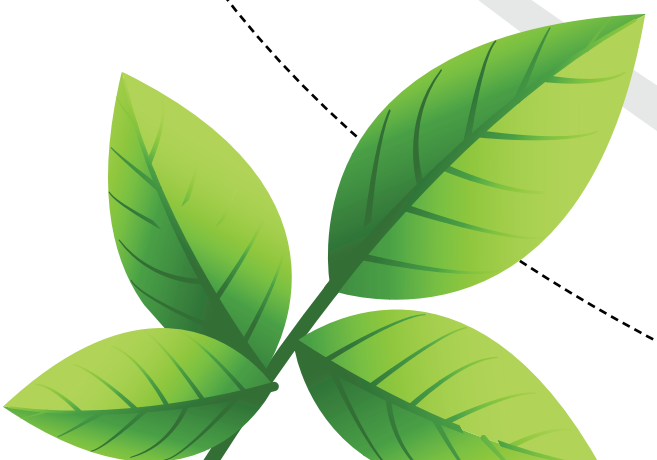
HORMIGA



alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

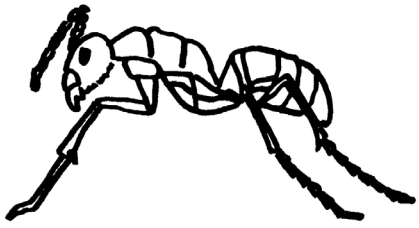
alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 2. HOJAS

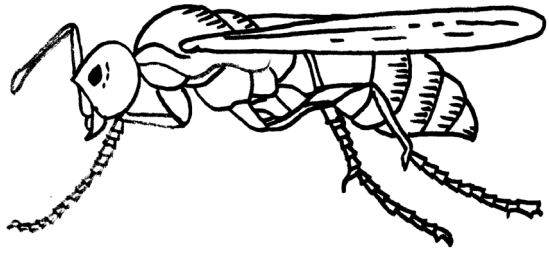


Anexo 3. TARJETAS CON HORMIGAS

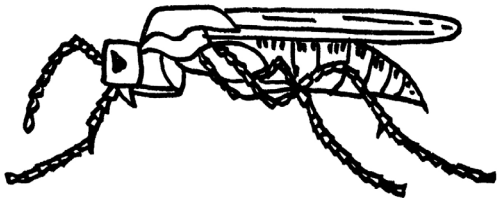
HORMIGA ARRIERA



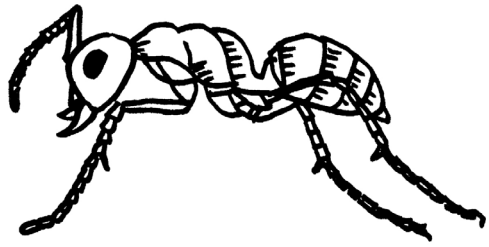
HORMIGA REINA



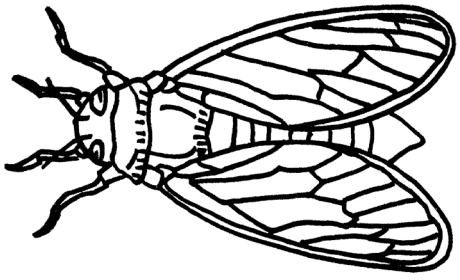
HORMIGA MACHO



HORMIGA SOLDADO



CIGARRA



¡VUELVE A JUGAR!

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

alianza
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

Anexo 4. MI NUEVO AMIGO INSECTO

MI NUEVO AMIGO INSECTO

Mi nuevo amigo insecto es:

Institución Educativa:

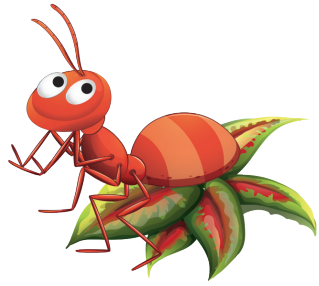
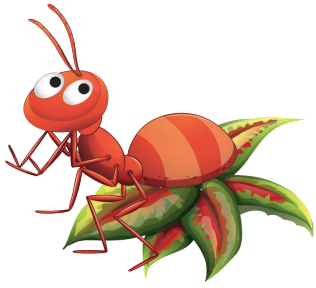
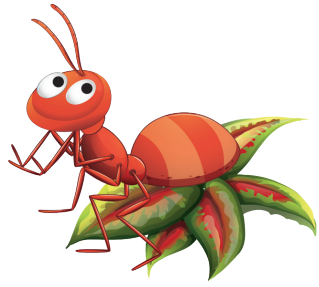
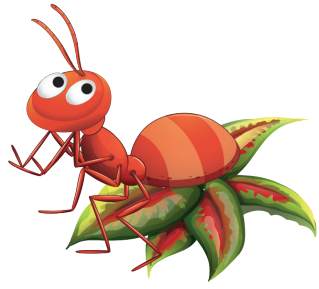
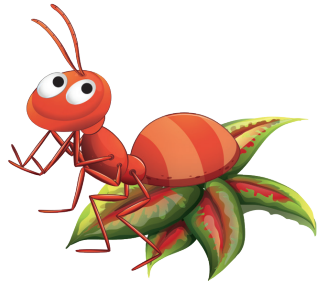
Equipo: **Grado:**

Esta hormiga se caracteriza por:

Lo más divertido de elaborar un títere en forma de hormiga fue:

¡Leer y escribir bien, hacen progresos en nuestras vidas!

Anexo 5. TARJETAS CON RIMAS

A		A	
E		E	
I		I	
O		O	
U		U	

EL INVIERNO LLEGARÁ
PARA PODER DESCANSAR
MIENTRAS TANTO
ME PONDRÉ A TRABAJAR

SÓLO ME GUSTA CANTAR
Y NO QUIERO TRABAJAR

MÁS RICO BEBER CAFÉ
Y SIN TENER NADA
QUÉ HACER

QUÉ RICO ES APRENDER
Y DE LOS LIBROS CONOCER

IR POR LA VIDA ASÍ
DE NADA TE VA A SERVIR
HAZ UN ALTO EN EL CAMINO
Y BUSCA QUÉ TRASMITIR

REÍR Y REÍR
ME HACE MUY FELIZ
SIN NINGÚN COMPROMISO
ADQUIRIR

TE DARÉ CON
UN COSCORRÓN
A VER SI APRENDES
LA LECCIÓN

ESTAR RELAJADO
ES LO MEJOR
Y COMIENDO
BAJO EL SOL

UNA AMIGA NUEVA
PRONTO YO TENDRÉ
UNIFICANDO
NUESTRAS FUERZAS
Y EL MISMO INTERÉS

UN DÍA TRABAJARÉ
Y A TI ME UNIRÉ
DURANTE LA PRIMAVERA
CONTIGO VIAJARÉ

Anexo 6. CULMINO MI TAREA

CULMINO MI TAREA

Mi nuevo amigo insecto es:

Institución Educativa:

Equipo: **Grado:**

Es más grande la hormiga o la cigarra? ¿Por qué creen que es así?

Lo más divertido de elaborar un títere en forma de hormiga fue:

¿Cuál hábitat será más seguro? ¿Por qué?

¿Son peligrosas las hormigas? Justifiquen su respuesta:

¿Cómo prevenir una picadura de hormiga?

¿Cómo es el sonido la cigarra? Describan todos los detalles que puedan:

¿De qué se alimentan las cigarras?

¿Cómo se imaginan un hormiguero por dentro?

¿Cómo creen que nacen las cigarras y las hormigas?

¿Todas las hormigas y las cigarras son hembras?

Quiénes viven más tiempo, ¿las cigarras o las hormigas?

¿Qué fue lo que más les gustó del recorrido?

¿Qué no les gustó del recorrido?

¿Se evidenció el trabajo en equipo? Justifiquen su respuesta

¿Cuál fue el mayor aprendizaje que obtuvieron en el desarrollo de las actividades?

Referencias y bibliografía

Ficha CIGARRA. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/12FKvN65FTPrfkdx-tw6Bk4TPdW27p3lWi/view?usp=sharing

Ficha HORMIGA. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1233Ut9lw8qOWt-Qi1LoZkKiGPVIBk9MEu/view?usp=sharing

Formato CUMINO MI TAREA. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/12aeJj-JKLW29q_XtxHiyTNRQNIAS79KgL/view?usp=sharing

Fuentes, Mirna. (2016). *El friso. Medios gráficos escolares*. El Salvador. Recuperado de: http://mirnacevallos.blogspot.com/2016/06/el-friso.html

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Cuaderno de trabajo - Lenguaje - Grado 2°*. Colombia. Recuperado de: https://es.calameo.com/read/0054097469183b96490e1

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2*. Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2018). *Comprendiendo los conceptos de diversidad e inclusión en nuestra comunidad*. Chile. Recuperado de: https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2018/07/H9-Comprension-diversidad-e-inclusion.pdf

Palacios Fernández, Emilio. *Portal Félix María de Samaniego*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/portales/felix_maria_de_samaniego/

Plan International (2017). *Política global Igualdad de género e inclusión*. Recuperado de: https://www.plan.org.co/wp-content/uploads/2018/09/politica_de_genero_2017.pdf

Secretaría de Educación Pública, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cencia y la Cultura (UNESCO) (2018). *Modelo Educativo. Equidad e inclusión*. Recuperado de: https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/mx_0109.pdf

Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *Inclusión y aceptación de la diversidad en el aula*. Chile. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/inclusi%C3%B3n-y-aceptaci%C3%B3n-de-la-Diversidad-en-el-aula_continua1.pdf

Dirección técnica

cta
Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia

Aliado

Fundación
Fraternidad
Medellín