



**PROGRAMA PARA LA MEJORA DEL ÉXITO  
EDUCATIVO EN LA COMUNIDAD DE  
CASTILLA Y LEÓN**

**LENGUA CASTELLANA Y  
LITERATURA**





B2023/03268	<b>DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS PARA LA PROMOCIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y METACOGNITIVAS EN EL ALUMNADO PARTICIPANTE EN MEDIDAS DEL PROGRAMA PARA LA MEJORA DEL ÉXITO EDUCATIVO EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN</b>
-------------	---

Este contrato se encuentra dentro de las actuaciones que la Junta de Castilla y León realiza en ejecución del Programa de Bienestar Emocional en el ámbito educativo, cuya **propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos fue** aprobada mediante **Acuerdo de 2 de noviembre de 2022, de la Conferencia Sectorial de Educación**, y publicado mediante Resolución de 14 de diciembre de 2022, de la Secretaría de Estado de Educación (BOE» núm. 306, de 22 de diciembre de 2022)

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional**





**PROGRAMA PARA LA MEJORA DEL ÉXITO  
EDUCATIVO EN LA COMUNIDAD DE  
CASTILLA Y LEÓN**

**LENGUA CASTELLANA Y  
LITERATURA**

Vanessa Ortega-Quevedo

Cristina Gil-Puente

José Carlos Zarzuela Velasco

Ruth Pinedo González

Abdellah Essalhi Rakrak

Esta obra está sujeta a una licencia internacional Creative Commons:  
Reconocimiento- No Comercial- Sin obra derivada



# LENGUA

## Introducción

Bienvenidos a este viaje

¡Comencemos este emocionante viaje hacia el desarrollo de habilidades metacognitivas!

¿Qué son los enfoques basados en el pensamiento y la comprensión?

¿Qué es la cultura del pensamiento?

Estrategias cognitivas para la comprensión

Rutinas de pensamiento

¿Cómo podemos integrar el enfoque del pensamiento con otras metodologías activas?

Aprendizaje cooperativo

Gamificación

Aprendizaje basado en el juego

## Sesiones con rutinas de pensamiento

Sesión 1. Leo, pienso y me pregunto

Sesión 2. ¿Cuánto saben los cantantes de lengua?

Sesión 3. Participo en "La tertulia"

Sesión 4. El más rápido en el análisis morfológico

Sesión 5. ¿Realmente son tan simples las oraciones?

Sesión 6. Fotografía verbal

## Referencias bibliográficas

### ANEXOS:

1. Listado de dinámicas de grupo
2. Ficha de evaluación
3. Analogía visual de los materiales
4. Juegos



## Bienvenidos a este viaje

Bienvenidos/as a esta serie de materiales educativos diseñados especialmente para promover y desarrollar habilidades metacognitivas (intelectuales y socioemocionales) a través del enfoque basado en el pensamiento y la comprensión de los/as estudiantes de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria en el marco del **Programa para la mejora del éxito educativo** en la Comunidad de Castilla y León.

En esta etapa de su educación, es fundamental brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para que se conviertan en aprendices autónomos y críticos. La metacognición se refiere a la capacidad de las personas para conocer su propio pensamiento, es decir, para ser conscientes de sus propios procesos de aprendizaje. En este sentido, fomentar las habilidades metacognitivas implica ayudar a los estudiantes a comprender cómo procesan la información y cómo pueden regular y dirigir su propio aprendizaje de manera más efectiva. Al promover las habilidades metacognitivas, buscamos potenciar el pensamiento crítico, la autonomía y la autorregulación socioemocional de los estudiantes. Estas habilidades no solo son fundamentales para el éxito académico, sino también para su desarrollo personal y profesional a lo largo de sus vidas. A medida que los estudiantes adquieran estas habilidades metacognitivas, estarán mejor preparados para afrontar los desafíos de aprendizaje, tomar decisiones informadas y adaptarse a nuevas situaciones. Además, se fomentará una actitud de aprendizaje continuo, en la que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje.

Estos materiales están diseñados para ser utilizados tanto por los docentes como por los estudiantes, y están estructurados de manera gradual y progresiva para abordar diferentes aspectos de la metacognición. A lo largo de esta serie, se presentarán estrategias, actividades y recursos que permitirán a los estudiantes desarrollar su autorreflexión, su planificación y la evaluación de

su propio aprendizaje. Los materiales están diseñados de manera que integran diferentes metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego, gamificación, etc. que favorecen la motivación y participación de los estudiantes. Además, se dividirán en cuatro materias (lengua, matemáticas, inglés y contenidos transversales) y todos ellos tendrán una estructura equivalente compuesta por dos bloques:

1. **SESIONES CON RUTINAS DE PENSAMIENTO:** En este bloque se encontrarán ejemplos concretos de uso de rutinas de pensamiento para reforzar el aprendizaje de cada materia (matemáticas, lengua, inglés y bloque transversal) y consejos y materiales para la aplicación de rutinas de pensamiento de forma autónoma por parte del docente.

2. **JUEGOS:** En este bloque se plantearán ejemplos concretos de juegos para promover el desarrollo de las funciones ejecutivas, habilidades transversales y el aprendizaje de contenidos de cada materia.

Esperamos que estos materiales educativos sean de gran utilidad tanto para los docentes como para los estudiantes de 1º de la ESO. Con su uso y aplicación constante, estamos seguros de que se abrirán nuevas puertas hacia un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

**¡Comencemos este emocionante viaje hacia el desarrollo de habilidades metacognitivas!**

# PENSA Trip: Agencia de viajes

## LUGARES QUE VISITAS

Contenidos curriculares

## CURIOSIDAD POR LO NUEVO

Amor por aprender. Pasión por enseñar.

¿Dónde quieres VIAJAR?

## GUÍA TURÍSTICO

El docente viaja con su grupo de turistas por los lugares y caminos del aprendizaje.

## TIPO DE VIAJE

Metodologías activas que permitan un viaje individualizado.

Para comprender mejor los materiales que aquí os presentamos consideramos necesario explicar el sustento teórico en el que se fundamentan. Para facilitar esta comprensión hemos creado esta analogía visual que puede utilizarse también para explicar a los/as estudiantes cómo se organizará el trabajo en las sesiones del programa (**ANEXO 3**).

Con esta analogía queremos simbolizar el aprendizaje como un viaje, para ello, con la pregunta **¿Dónde quieres viajar?** nos focalizamos en la idea de que el estudiante puede decidir hacia dónde quiere viajar (qué quiere aprender). Es importante señalar que con el enfoque del pensamiento y la comprensión podemos atender los diferentes intereses de los/as estudiantes y de esta manera motivar hacia el aprendizaje.

En este viaje, el **guía turístico** (docente) acompaña a su grupo de **turistas** (estudiantes) por los diferentes caminos y lugares a los que quieren llegar. Este viaje no será un viaje organizado, donde todo está planificado y se visitan siempre los mismos lugares, pasando de un monumento a otro sin tiempo para disfrutar y buscar las curiosidades del lugar. No será un viaje donde los tiempos los marcan otros y deciden a qué lugar ir, en qué orden, cuánto tiempo estaremos y qué veremos. Nuestro **viaje es personal, individualizado**, nuestros turistas serán los protagonistas, investigarán sobre lo que quieren visitar, darán respuesta a sus **curiosidades** y se pasarán el **tiempo** que necesiten en cada lugar. No será un viaje "estándar" sino un viaje "personalizado". Para lograr este tipo de viaje el guía turístico necesitará manejar información para **organizar un viaje personalizado** (metodologías activas) a través de **las rutas y los lugares que se quieren visitar** (contenidos curriculares).

Todos estos elementos quedan enmarcados en cómo trabaja **la agencia de viajes PensaTrip** (enfoque del pensamiento) que organiza esta nueva tipología de viajes personalizados. Esta agencia cuenta con los **guías turísticos más innovadores**, que nunca olvidan su **cámara de fotos** para

registrar cada lugar visitado (Documentación del aprendizaje), sus **prismáticos** (observar de cerca), sus **gafas de buceo** (para profundizar e ir más allá), su **mapa** (para no perderse en el proceso de enseñanza-aprendizaje), su **mochila** (donde guardar sus recursos educativos como rutinas de pensamiento, dinámicas de grupo, juegos, etc.), **pasaporte** (progreso a lo largo de los cursos y etapas educativas), la **brújula** (las rutinas de pensamiento), etc.

Todo esto **permitirá a nuestro grupo de estudiantes tener el viaje de su vida.**

Los materiales de cada materia cuentan con **dos bloques:**

1. SESIONES CON RUTINAS DE PENSAMIENTO
2. JUEGOS

El **primer BLOQUE** de sesiones con RUTINAS DE PENSAMIENTO se presentan con una estructura fija que explicamos a continuación:



# Título

## Introducción

- Breve introducción a la sesión.
- Conexión de la sesión con el currículum.

**Establecemos un buen clima:** Dinámica de grupo

## Sesión en RUTA

**Fase 1ª. Diagnóstico:** Detección de conocimientos previos.

### Fase 2ª. Sesión

1. Antes de la rutina.
2. Rutina de pensamiento.

Fases de la rutina:

- ¿Cómo explicar la rutina a tus estudiantes?
  - Tiempo estimado de duración.
  - Posibles agrupamientos para realizar la rutina.
  - Consejos o sugerencias para el desarrollo de la rutina.
3. Después de la rutina.

### Fase 3ª. Cierre

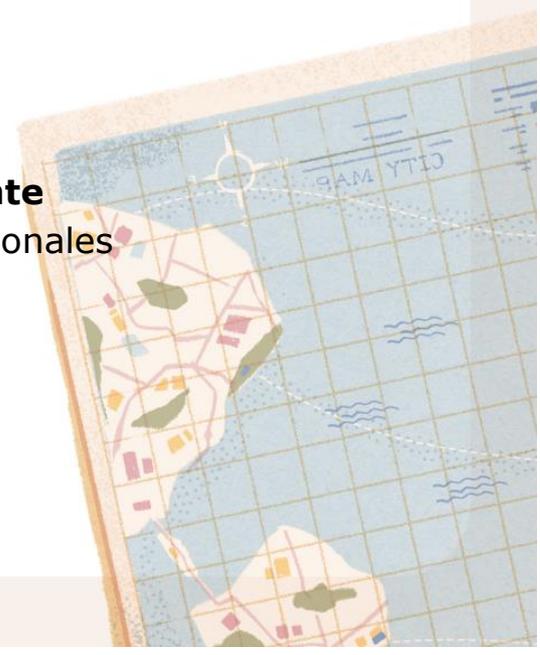
En la fase de cierre puede haber varias opciones:

- Actividad de resumen (Ej. Rutina El titular).
- Juegos (Transversal o vinculados con la materia).
- El despertar de la curiosidad (El docente o los propios estudiantes buscan y comparten curiosidades relacionadas con la sesión).

## Materiales

### Información complementaria para el docente

- Habilidades metacognitivas y socioemocionales que se promueven en la sesión
- Evaluación de la sesión



Las sesiones con rutinas de pensamiento se presentan siguiendo un **orden** que se recomienda seguir, pero se han planteado de tal manera que, si el docente así lo considera, se puedan realizar con otro orden. Todas las sesiones se presentan con una **dinámica de grupo inicial** de una duración breve (10-25 minutos) para comenzar todas las sesiones con un clima de grupo y un estado emocional positivo (**ANEXO 1**).

Se ha denominado **sesión en RUTA** a las fases centrales de la sesión en las que se desarrollan diferentes rutinas de pensamiento infusionadas con los contenidos de cada materia. En esta parte de la sesión se proporciona información útil para desarrollar correctamente la rutina con los estudiantes (ej. Instrucciones, tiempo estimado, agrupamientos, etc.).

Todas las sesiones cuentan con una última **fase de cierre** en la que se plantean actividades breves con un enfoque lúdico cuyo objetivo es sintetizar y organizar los contenidos tratados a lo largo de la sesión. Se proponen tres actividades al docente para que pueda elegir la que considere más adecuada, y son:

- El titular: individual y/o grupal.
- Ronda/s de algunos de los juegos propuestos en los materiales (**ANEXO 4**).
- El despertar de la curiosidad.

Se ha incluido una sección denominada **Información complementaria para el docente** en la que se presenta un listado con las habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales que se promueven en cada una de las sesiones:

### **Habilidades cognitivas**

- *Estrategias cognitivas (Describir, explicar, relacionar, preguntar, evaluar, etc.):* habilidades cognitivas necesarias para procesar de forma profunda y eficiente la información.

- *Resolución de problemas*: habilidad para identificar y definir problemas, generar estrategias para abordarlos, implementar soluciones y evaluar los resultados.

- *Creatividad*: habilidad para generar ideas originales, combinar conceptos de manera innovadora, encontrar soluciones no convencionales y pensar fuera de lo común.

- *Pensamiento crítico y ético*: capacidad de evaluar de manera crítica la información, comprender problemas éticos y tomar decisiones responsables en diferentes entornos y situaciones.

### **Habilidades metacognitivas**

- *Autorreflexión*: capacidad de reflexionar sobre el propio proceso de pensamiento, identificar fortalezas y debilidades, y ajustar las estrategias de aprendizaje en función de los resultados.

- *Planificación y organización*: habilidad para establecer metas claras, diseñar un plan de acción, organizar el tiempo y los recursos, y monitorear el progreso hacia el logro de los objetivos.

- *Supervisión de una/o mismo y de la tarea*: capacidad de evaluar el propio nivel de comprensión y dominio de un tema, identificar áreas de dificultad y aplicar estrategias de estudio efectivas.

### **Habilidades socioemocionales**

- *Autorregulación*: habilidad para mantener la motivación, manejar la frustración, superar obstáculos y perseverar en la búsqueda de los objetivos académicos.

- *Inteligencia emocional*: capacidad de reconocer, comprender y regular las propias emociones y las emociones de los demás, así como utilizar estas habilidades para establecer relaciones saludables y gestionar conflictos.

- *Empatía*: habilidad para ponerse en el lugar de los demás, comprender sus perspectivas, necesidades y sentimientos, y actuar de manera compasiva y solidaria.

- *Trabajo en equipo*: capacidad de colaborar efectivamente con otros, comunicarse de manera clara, escuchar activamente, resolver conflictos y alcanzar metas de manera conjunta.

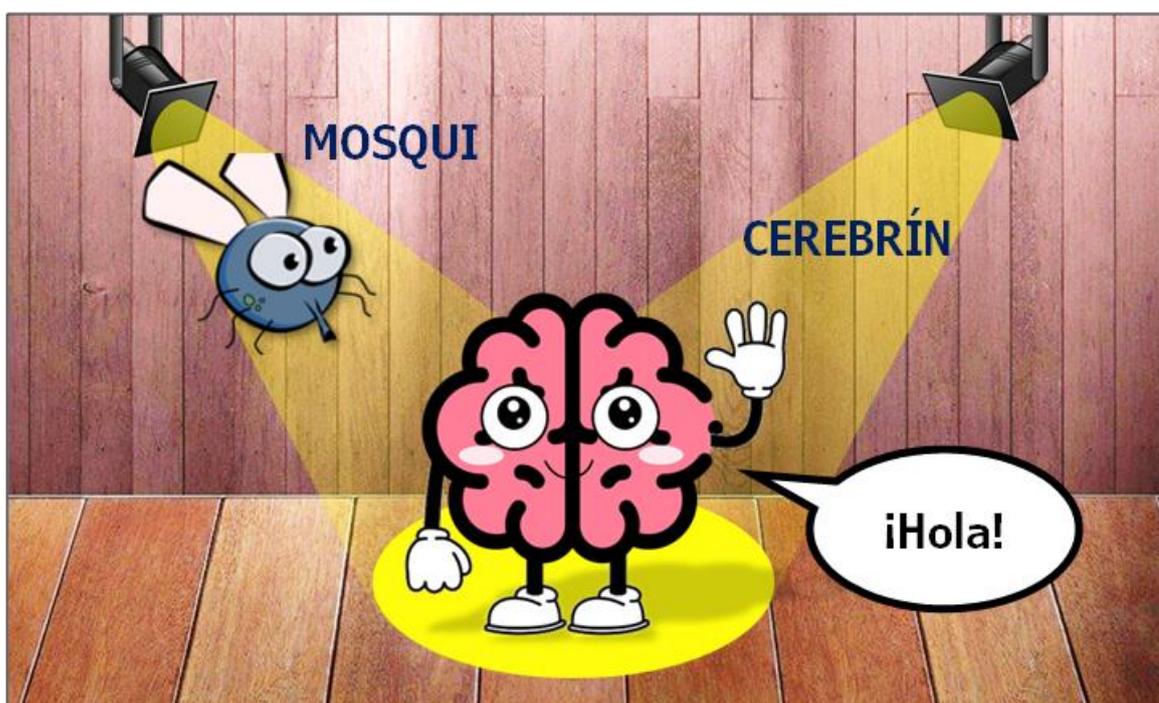
- *Toma de decisiones éticas*: habilidad para reconocer y considerar las implicaciones éticas de las decisiones, evaluar las consecuencias a largo plazo y actuar de manera responsable y moralmente correcta.

También se plantea una propuesta de **evaluación** breve que tiene un doble objetivo, por una parte, visibilizar el aprendizaje y la comprensión del estudiante de la sesión y por otra, evaluar las actividades propuestas en la propia sesión. Se ha diseñado una ficha de evaluación (**ANEXO 2**) para recoger evidencias del aprendizaje y del desarrollo de las sesiones. Esta información nos permitirá conocer si los/as estudiantes están comprendiendo correctamente los contenidos y, además, realizar las modificaciones necesarias en aquellas cuestiones que no funcionan bien o que no son percibidas positivamente por los estudiantes.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora se sugiere **el uso de medios y redes sociales**, que pueden ser las del propio centro (Ej. Aula virtual o Teams) o redes sociales generales (Ej. Instagram, TikTok, etc.). Se propone elaborar, junto con los estudiantes, píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa, del centro o del docente. Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión, con los materiales o productos que han elaborado, etc. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter. Se sugiere utilizar la etiqueta #ExitoEducativoCyL y etiquetar los @perfiles de la Junta de Castilla y León, los @perfiles del centro o un @perfil que se cree el profesor sin identificación personal para visibilizar el trabajo realizado en el marco del Programa para la mejora del éxito educativo.

El **segundo BLOQUE** propone diversos juegos de mesa cuya fundamentación teórica es promover habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales de forma infundada con contenidos de las diferentes materias. Todos los juegos cuentan con materiales imprimibles que pueden ser plastificados para mayor durabilidad. Además, se integran elementos (Ej. Cartas sin contenido) para que el docente pueda ampliar o modificar el uso de los juegos que se proponen con la participación de sus estudiantes.

A lo largo de este viaje contaremos con dos personales, **Mosqui** y **Cerebrín**, que nos harán el camino más divertido presentándonos sus chistes y viñetas cómicas.



Finalmente, se han incluido una serie de **símbolos** a lo largo de los materiales que tienen el objetivo de llamar la atención del docente sobre algunos aspectos importantes para favorecer una mayor comprensión, y son:

- **Icono de Variante:** cuando encuentres este símbolo significará que se te ofrecen otras variantes, modificaciones, etc. a la rutina, dinámica o juego de la sesión. 
- **Icono de Rutina de pensamiento:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización de una rutina de pensamiento y puedes encontrar el organizador gráfico de la misma en el anexo correspondiente (**ANEXO 5**). 
- **Icono de Estructura cooperativa:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización de una estructura cooperativa y puedes encontrar el organizador gráfico de la misma en el anexo correspondiente (**ANEXO 5**). 
- **Icono de Documenta:** cuando encuentres este símbolo significará que debes documentar esa fase de la rutina de pensamiento o de la actividad. La documentación puede ser fotografiando, escaneando, etc. las ideas que han surgido de la actividad. 
- **Icono de Refuerza:** cuando encuentres este símbolo significará que, como docente, debes reforzar las ideas, preguntas, producciones, etc. de tus estudiantes. 
- **Icono de Visibiliza:** cuando encuentres este símbolo significará que, como docente, debes dar visibilidad a esa parte de la sesión. 
- **Icono de Juega:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización de un juego o gamificación. 

- **Icono de *Speaking*:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea una actividad de conversación.



- **Icono de *Listening*:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea una actividad de escucha.



- **Icono de *Busca el extraño*:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización una actividad de búsqueda de un extraño.



- **Icono *Bibliografía*:** cuando encuentres este símbolo significará que en ese punto del texto se encuentra una referencia bibliográfica.



## ¿Qué son los enfoques basados en el pensamiento y la comprensión?

Los enfoques pedagógicos basados en el pensamiento o la comprensión son paradigmas educativos que se centran en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, priorizando la construcción activa de conocimiento y la comprensión profunda de los conceptos en lugar de la simple memorización y repetición de información (Vygotsky, 1978). Estos enfoques buscan promover la adquisición de habilidades de pensamiento crítico y la capacidad de aplicar el conocimiento en situaciones diversas (Ritchhart *et al.*, 2014).

En el marco de estos enfoques, el aprendizaje es concebido como un proceso activo y significativo, en el cual los estudiantes son considerados como participantes activos en su propia educación. Se fomenta la interacción entre los alumnos y el docente, así como también entre los propios estudiantes, para promover la construcción conjunta del conocimiento (Ritchhart, 2015).

Uno de los pilares fundamentales de los enfoques pedagógicos basados en el pensamiento es el desarrollo de habilidades metacognitivas, es decir, la capacidad de reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y autorregularlo (Swartz, 2014). Los estudiantes son guiados para que sean conscientes de sus estrategias de estudio, de cómo abordan los problemas y cómo pueden mejorar su comprensión y resolución de situaciones complejas.

Dentro de estos enfoques, se utilizan estrategias didácticas que estimulan la indagación, la resolución de problemas, el análisis crítico, el debate y la discusión, así como la aplicación práctica de los conocimientos en contextos reales. También se busca fomentar el pensamiento divergente, es decir, la capacidad de generar múltiples soluciones y perspectivas ante un mismo problema (Salmon *et al.*, 2019). Es importante destacar que estos enfoques pedagógicos no reemplazan por completo la necesidad de aprender conceptos y contenidos específicos, pero buscan integrarlos en un contexto significativo y

funcional, de manera que los estudiantes puedan comprender su relevancia y aplicabilidad en diferentes situaciones.

Los enfoques basados en el pensamiento o la comprensión son aproximaciones educativas que enfatizan el desarrollo del pensamiento crítico, la construcción activa de conocimiento y la capacidad de comprender y aplicar los conceptos en contextos reales, con el objetivo de formar estudiantes autónomos, reflexivos y con habilidades para resolver problemas de manera efectiva (Ritchhart *et al.*, 2014; Ritchhart, 2015; Swartz, 2014; Vygotsky, 1978).

## ¿Qué es la cultura del pensamiento?

Crear una cultura de pensamiento en el aula se refiere a establecer un entorno educativo que promueva y valore el pensamiento crítico, reflexivo y profundo entre los estudiantes. Es una concepción pedagógica que busca transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el énfasis se coloca en el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas del alumnado, así como en la construcción significativa del conocimiento (Ritchhart, 2015).

Dentro de una cultura de pensamiento, el docente asume el rol de facilitador y guía, orientando a los estudiantes en el desarrollo de estrategias metacognitivas que les permitan reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y autorregularlo (Swartz *et al.*, 2014). Esto implica enseñarles a ser conscientes de sus propios pensamientos, emociones y enfoques para abordar los desafíos académicos (Ritchhart, 2015; Vygotsky, 1978).

Este proceso requiere la sinergia de ocho fuerzas culturales que potencian el aprendizaje y el desarrollo intelectual de los estudiantes. En primer lugar, se encuentra la **interacción**, donde el alumnado es alentado a debatir, compartir ideas y colaborar en el desarrollo conjunto del conocimiento (Aguilar, 2010).

Fomentar el trabajo cooperativo y el intercambio de ideas para enriquecer la comprensión colectiva es un objetivo fundamental y para ello es necesario crear un **ambiente** seguro y propicio para que los alumnos se sientan cómodos expresando sus ideas, planteando preguntas y compartiendo sus perspectivas. Es fundamental que los estudiantes se perciban como miembros activos y valiosos de la comunidad de aprendizaje, donde sus opiniones son valoradas y respetadas. Este ambiente debe propiciar buenas **oportunidades** para aprender y pensar, por lo que fomentar la curiosidad es fundamental para crear una fuerza impulsora, que incentive a los estudiantes a explorar diversos temas con entusiasmo. El uso de metodologías activas en el aula es una de las mejores opciones para crear buenas oportunidades para pensar y para ello se requiere

invertir el **tiempo** suficiente, la visibilización de las **expectativas** que tiene el docente sobre el aprendizaje de sus estudiantes y el uso de un **lenguaje** de pensamiento. El docente es un guía y diseña buenas oportunidades para pensar y aprender mediante el uso de metodologías activas en el aula, además usa un lenguaje de pensamiento que no solo promueve habilidades metacognitivas, sino que también ayuda al estudiante a autorregular su aprendizaje, de esta forma el docente ejerce un **modelado** adecuado en sus estudiantes.

Finalmente, para instaurar una cultura de pensamiento en el aula, es necesario que el docente fomente una serie de prácticas y estrategias educativas que incentiven el pensamiento activo y la participación intelectual de todos los estudiantes. Esto puede lograrse a través de la fusión de **rutinas de pensamiento** y metodologías activas que estimulen el análisis crítico, la resolución de problemas, la indagación, el debate y la discusión, entre otras habilidades cognitivas (Hattie, 2017; Ritchhart, 2015).

El fomento de una cultura de pensamiento en el aula también involucra el uso de preguntas poderosas y el estímulo a la exploración profunda de los contenidos, en lugar de centrarse exclusivamente en la memorización superficial. Se busca que los estudiantes desarrollen conexiones significativas entre los conceptos, lo que contribuye a una comprensión más sólida y duradera del conocimiento (Butler *et al.*, 2020).

## Estrategias cognitivas para la comprensión

Una estrategia cognitiva es un proceso mental consciente y planificado que emplea un individuo para facilitar y mejorar su pensamiento y aprendizaje. Estas estrategias implican la activación y coordinación de recursos cognitivos, como la atención, la memoria, la comprensión y el razonamiento, con el propósito de abordar eficazmente tareas académicas o problemas complejos (Salmon, 2019; Swartz *et al.*, 2013; Swartz *et al.*, 2014).

Las estrategias cognitivas son herramientas mentales que permiten a los estudiantes procesar la información de manera más efectiva, acceder a conocimientos previos, construir conexiones significativas, resolver problemas, recordar y aplicar lo aprendido en distintos contextos. Estas habilidades metacognitivas son adquiridas y perfeccionadas a través de la experiencia y la práctica, lo que lleva a una mejora en la eficiencia y efectividad del aprendizaje (Hattie, 2017). El uso apropiado de estas estrategias implica la toma de decisiones conscientes y flexibles sobre cuándo y cómo aplicarlas, de acuerdo con las demandas específicas de las tareas o los objetivos de aprendizaje (Butler *et al.*, 2020; Cañas *et al.*, 2021).

Las estrategias cognitivas o movimientos de pensamiento que se presentan a continuación no suponen un listado exhaustivo, pero ofrece una amplia gama de habilidades cognitivas que pueden utilizarse en el aula para fomentar la comprensión profunda y significativa de los contenidos. Al integrar estas prácticas en la enseñanza, se estimula el desarrollo de habilidades intelectuales esenciales en los estudiantes, lo que contribuye a formar individuos más competentes y comprometidos con su proceso de aprendizaje.

A continuación, podrás encontrar un listado de habilidades cognitivas que hemos integrado en las diferentes sesiones y juegos que componen este material:

**Preguntar.** Esta habilidad cognitiva consiste en la formulación de preguntas abiertas y reflexivas que estimulan la indagación y el pensamiento crítico. Los estudiantes aprenden a plantear interrogantes significativos que

guían su exploración y comprensión. Existen diferentes tipos de preguntas, por un lado, preguntas más superficiales, que implica la memorización y recuerdo de un dato concreto (ej. ¿Cuál es el nombre del pico más alto de la península ibérica? Mientras que existen otras preguntas más complejas que implican procesos cognitivos más complejos como la evaluación de datos, la relación de ideas, etc. (ej. ¿Cómo crees que podrías aplicar el pensamiento crítico en tu día a día para tomar decisiones más informadas y fundamentadas?).

**Razonar con evidencias.** Esta habilidad cognitiva hace referencia a la construcción lógica de argumentos respaldados por evidencias y razonamientos sólidos. Razonar con evidencias implica ir más allá de la aportación de opiniones, son opiniones que se han construido a partir de datos, evidencias, etc.

**Sintetizar o resumir.** Este proceso cognitivo consiste en extraer la información, las ideas o los elementos principales de un conjunto de datos mayor (ej. Texto, capítulo, noticia, etc.). La extracción de datos principales es un proceso mental necesario para seleccionar datos útiles para resolver problemas, tomar decisiones, etc.

**Concluir.** Concluir es el proceso cognitivo mediante el cual se extraen juicios finales o inferencias a partir de la información, evidencias o argumentos analizados previamente. Es el acto de cerrar un razonamiento o discurso, llegando a una determinada afirmación o resolución que se considera válida y coherente con las premisas o datos proporcionados. La conclusión representa el resultado final del pensamiento crítico y de la reflexión sistemática sobre un tema o problema específico.

**Hacer analogía o símil.** Una analogía es un recurso cognitivo que consiste en establecer una comparación explícita o implícita entre dos elementos o situaciones diferentes, con el propósito de resaltar similitudes o semejanzas entre ellos. En este proceso, se utiliza una relación conocida y

familiar para ilustrar o explicar una relación menos conocida o más compleja. La analogía busca mejorar la comprensión de un término complejo a través de la familiaridad y comprensión previa del otro concepto.

**Explicar o interpretar.** Explicar es un proceso cognitivo que tiene como objetivo transmitir información o conocimiento de manera clara, coherente y comprensible. Durante la explicación, el emisor utiliza palabras, ejemplos, ilustraciones u otros recursos para presentar conceptos, ideas o fenómenos de forma detallada y estructurada, con el fin de facilitar la comprensión y el aprendizaje del tema abordado. Una explicación efectiva implica adaptar el lenguaje y el nivel de detalle según las características y conocimientos previos de la audiencia, así como utilizar ejemplos y analogías relevantes que ayuden a clarificar conceptos complejos.

**Relacionar o conectar.** Esta habilidad cognitiva consiste en establecer relaciones significativas entre conceptos previamente aprendidos y nuevos conocimientos. Los estudiantes vinculan ideas, temas y disciplinas, lo que profundiza su comprensión y relevancia.

**Observar y describir.** Describir es una habilidad cognitiva que implica la representación verbal detallada y precisa de un objeto, persona, lugar, situación o fenómeno. En este proceso, se utilizan palabras y frases cuidadosamente seleccionadas para retratar con claridad las características, atributos y cualidades distintivas del objeto o tema en cuestión. La descripción busca transmitir una imagen mental vívida y comprensible, permitiendo al receptor visualizar y comprender el elemento descrito de manera objetiva y completa. La descripción puede utilizarse como una estrategia para mejorar la comprensión de lectura y la expresión escrita, ya que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades para transmitir información de manera clara y precisa.

**Aplicar contenidos.** Aplicar un contenido es el proceso cognitivo mediante el cual se utilizan los conocimientos, habilidades o conceptos adquiridos previamente para la resolución de un problema práctico. Implica transferir y adaptar el aprendizaje teórico a situaciones reales que demandan la aplicación efectiva del contenido aprendido. Al aplicar un contenido, se muestra la capacidad para utilizar el conocimiento de manera significativa y funcional, yendo más allá de la mera memorización.

La aplicación de contenidos es un paso crucial en el proceso de aprendizaje, ya que permite verificar la comprensión profunda y la asimilación efectiva de los temas estudiados.

**Evaluar evidencias, argumentos y acciones.** Este movimiento del pensamiento es un proceso analítico y reflexivo mediante el cual se examina y valora críticamente la calidad, relevancia y validez de la información presentada, los razonamientos expuestos o las actuaciones llevadas a cabo. Esta actividad cognitiva implica la aplicación de criterios objetivos y fundamentados para determinar la fiabilidad y coherencia de las afirmaciones, acciones o datos, así como su pertinencia respecto al contexto en el que se presentan (ej. Ante la afirmación “El cambio climático es un mito” se debe recoger datos y evidencias al respecto, analizar la veracidad de diferentes fuentes, contrastar los datos en diferentes fuentes, analizar los argumentos, etc.).

**Recordar.** Es un proceso cognitivo que implica la recuperación consciente y activa de información almacenada en la memoria a largo plazo, permitiendo al individuo evocar y reconstruir mentalmente conocimientos previamente adquiridos para su uso y aplicación en diversas situaciones.

**Tener en cuenta diferentes puntos de vista.** Tener en cuenta diferentes puntos de vista es un proceso cognitivo que implica considerar y analizar diversas perspectivas, opiniones o interpretaciones sobre un tema, problema o situación determinada. En este proceso, se valora la diversidad de

opiniones y se busca comprender las distintas maneras en que las personas perciben y abordan un mismo asunto. Tener en cuenta diferentes puntos de vista fomenta el pensamiento crítico y la apertura mental, ya que permite cuestionar supuestos, enriquecer el análisis y desarrollar una visión más completa y objetiva del tema en cuestión.

**Investigar.** Es el proceso de búsqueda activa de información, el planteamiento de preguntas, la recopilación y análisis de datos, y la formulación de conclusiones basadas en la evidencia. Este proceso fomenta el pensamiento crítico y la autonomía intelectual.

**Identificar patrones.** Identificar patrones es un proceso cognitivo que implica reconocer y comprender regularidades en un conjunto de datos, elementos o fenómenos. En este proceso, se analiza la información presentada y se buscan similitudes, tendencias o secuencias consistentes que se repiten a lo largo del tiempo o en diferentes situaciones. La habilidad para identificar patrones es una capacidad esencial en el pensamiento analítico y en la resolución de problemas, ya que permite encontrar estructuras subyacentes y significativas en los datos observados.

**Generar posibilidades y alternativas.** Generar posibilidades y alternativas es un proceso cognitivo y creativo que implica producir diversas opciones, ideas o soluciones en respuesta a un problema o desafío determinado. En este proceso, se utiliza la imaginación y el pensamiento divergente para explorar diferentes enfoques y escenarios posibles con el objetivo de encontrar nuevas perspectivas o estrategias. La generación de posibilidades y alternativas es un aspecto esencial del pensamiento creativo y del proceso de toma de decisiones informadas.

**Planificar.** Planificar es un proceso intelectual que involucra la formulación detallada y sistemática de acciones a seguir para alcanzar un objetivo específico. En este proceso, se establecen metas claras, se identifican

recursos necesarios, se organizan tareas y se definen plazos y secuencias de actividades. La planificación es una herramienta fundamental en la gestión y organización de proyectos, actividades académicas, tareas cotidianas y procesos de toma de decisiones.

**Identificar datos, opiniones o prejuicios.** Identificar datos, opiniones o prejuicios es un proceso analítico y crítico que implica distinguir entre información objetiva y verificable (datos), juicios subjetivos o valoraciones personales (opiniones) y creencias arraigadas y sesgos (prejuicios). En este proceso, el individuo evalúa la fuente, el contenido y el contexto de la información para determinar su fiabilidad, objetividad y fundamentación.

En el ámbito académico identificar datos, opiniones o prejuicios es fundamental para la adquisición de información precisa y la formación de una perspectiva informada y equilibrada sobre un tema. Esto implica la aplicación de otras estrategias cognitivas como la contrastación y verificación de evidencias y la consideración de diferentes puntos de vista para obtener una comprensión más completa y objetiva.

**Aclarar prioridades o condiciones.** Aclarar prioridades es un proceso cognitivo que implica identificar y establecer de manera clara y consciente las metas, objetivos o tareas que tienen mayor importancia o urgencia en un determinado contexto o situación. En este proceso, se evalúa la relevancia y el impacto de las diferentes opciones y se determina el orden de importancia para enfocar los esfuerzos y recursos de manera efectiva.

**Hacer generalizaciones.** Hacer generalizaciones es un proceso cognitivo que implica extrapolar o extender conclusiones, patrones o características observadas en un conjunto de casos particulares a una categoría más amplia o a situaciones similares. En este proceso, el individuo identifica similitudes o regularidades en las observaciones y las aplica a una población más grande o a contextos diversos, con el objetivo de obtener una perspectiva más abarcadora o predictiva.

## Rutinas de pensamiento

Las rutinas de pensamiento, según el enfoque del Pensamiento Visible del Proyecto Zero de la Universidad de Harvard, son estrategias y patrones de pensamiento sistemáticos y estructurados que se utilizan con el propósito de promover y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Estas rutinas están diseñadas para ayudar al alumnado a mejorar su capacidad de observar, analizar, interpretar y conectar ideas, fomentando así una comprensión más profunda y significativa de los contenidos y temas que se están abordando en el aula (Ritchhart *et al.*, 2014).

Las rutinas de pensamiento proporcionan un marco cognitivo que guía a los estudiantes en la exploración y el análisis de diversas perspectivas, la formulación de preguntas fundamentales, la identificación de patrones y la construcción de conexiones entre diferentes conceptos. Al seguir estas rutinas de manera consistente, el alumnado adquiere una estructura mental que les permite organizar y abordar el conocimiento de manera más sistemática y efectiva.

El enfoque del Pensamiento Visible busca, además, hacer visible el pensamiento de los estudiantes y facilitar la metacognición, es decir, la reflexión sobre su propio pensamiento y aprendizaje. Al utilizar las rutinas de pensamiento, los estudiantes pueden expresar sus ideas, razonamientos y argumentos de manera más clara y fundamentada, lo que permite al docente y a sus compañeros comprender y evaluar mejor el proceso de pensamiento en sí mismo.

El Proyecto Zero de la Universidad de Harvard ha desarrollado [diversas rutinas de pensamiento](#) que se aplican en diferentes contextos educativos y disciplinas, y que pueden ser adaptadas para adecuarse a las necesidades y objetivos específicos de cada aula. Estas rutinas son una herramienta valiosa para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y analítico, y para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de una mayor comprensión y visibilidad de su propio pensamiento.

## ¿Cómo podemos integrar el enfoque del pensamiento con otras metodologías activas?

### Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una metodología ideal para promover una cultura del pensamiento y de cooperación en el grupo-clase ya que impacta directamente en la promoción de una de las fuerzas culturales, la **interacción**. La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En este caso, los objetivos comunes estarán relacionados con la comprensión de contenidos o materia, para ello se pueden utilizar las estructuras cooperativas junto con las rutinas o los movimientos de pensamiento.

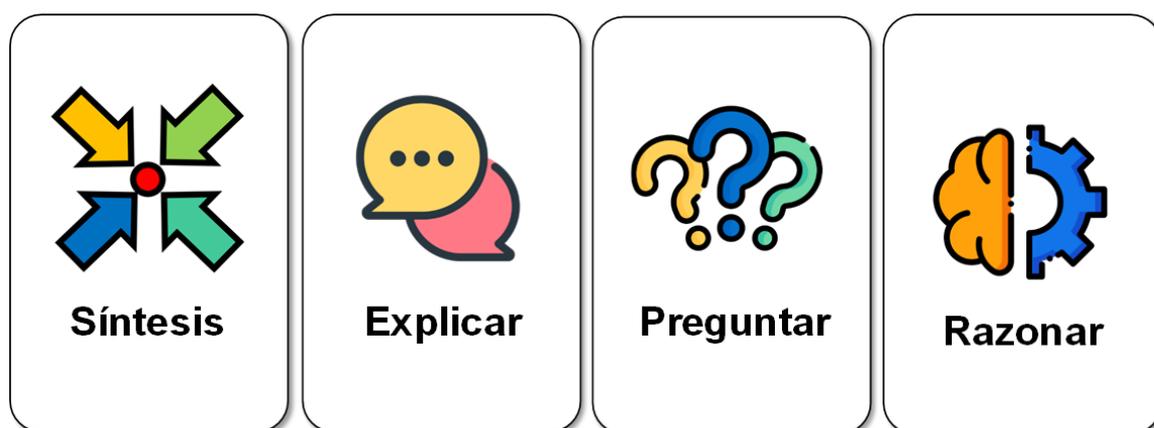
El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás (Johnson, Johnson, & Holubec, 1999). En este sentido, el aprendizaje cooperativo sería una metodología que fomenta especialmente fuerzas culturales del pensamiento como la interacción, el ambiente y el lenguaje.

Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo son: (1) la interdependencia positiva, (2) la interacción cara a cara, (3) la responsabilidad individual, (4) las técnicas interpersonales o de equipo y (5) la evaluación grupal (Johnson *et al.*, 1999). En el momento en que el docente integra una rutina del pensamiento con las estructuras cooperativas se está fomentando el pensamiento y aprendizaje profundo en el grupo. Una estructura cooperativa como el 1-2-4 puede ser un formato ideal para plantear una rutina del pensamiento, como puede ser Veo-Pienso-Me pregunto. En el 1 cada uno de los participantes realiza la rutina individualmente, en el 2 comparte con otro estudiante y llegan a un consenso, y en 4 se repite el proceso en grupo. De esta forma, a partir de la reflexión individual se llega a una reflexión grupal más completa y en la que se han tenido en cuenta los diferentes puntos de vista.

## Gamificación

Con la integración de las mecánicas del juego en el aula podemos promover el pensamiento del alumnado con el fin de conocer los procesos cognitivos que aplicamos al pensar, mejorar su habilidad para pensar, o reforzar positivamente cuando lleva a cabo o comparte su pensamiento.

Es posible gamificar el pensamiento, en cualquier etapa educativa y en cualquier área del conocimiento, utilizando los movimientos de pensamiento como punto de partida. En la Universidad de Valladolid se ha llevado a cabo una experiencia en este sentido (Pinedo, García-Martín y Rascón, 2019) de manera que se han elaborado unas tarjetas para promover la comprensión y visibilización de los movimientos del pensamiento (**Figura 1**). Durante las sesiones presenciales en el aula, el docente otorga las diferentes tarjetas al alumnado cuando movilizan y visibilizan alguno de los movimientos de pensamiento. Por ejemplo, un alumno realiza una buena pregunta al profesor y el profesor le entrega la tarjeta denominada "Preguntarse y hacer preguntas". Con las tarjetas se pueden obtener puntos, obtener condecoraciones o recompensas.



*Figura 1. Cartas de los movimientos de pensamiento.*

Mediante la gamificación del pensamiento se promueve una cultura del pensamiento en el aula ya que se aprende y se utiliza un lenguaje de pensamiento, se clarifican las expectativas del docente, se facilita la interacción

y participación para compartir ideas, preguntas, explicaciones, etc. Además, se valoran y refuerzan, de forma continua y sistemática, los procesos cognitivos que lleva a cabo el alumnado y el esfuerzo que supone realizarlos. El docente, cuando lleva a cabo sus explicaciones puede visibilizar y verbalizar sus propios movimientos del pensamiento de manera que usa un lenguaje de pensamiento y se presenta como un modelo adecuado para su alumnado realizando estos procesos mentales de forma consciente.

### Aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego es una metodología activa que se fundamenta en la utilización de juegos para fomentar la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en los estudiantes. En este enfoque, el proceso de enseñanza y aprendizaje se presenta de manera lúdica, interactiva y motivadora (García *et al.*, 2020). El objetivo principal del aprendizaje basado en el juego es potenciar la participación del estudiante en el proceso educativo, promoviendo su compromiso y entusiasmo por aprender. A través de la incorporación de elementos como los desafíos, la resolución de problemas y la exploración, se busca estimular el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la toma de decisiones informadas (Arias *et al.*, 2014).

Esta metodología puede emplearse en diferentes contextos educativos, desde la educación infantil hasta niveles más avanzados, e incluso en la formación de adultos. Asimismo, puede adaptarse a diversas disciplinas y áreas de conocimiento, facilitando el proceso de asimilación y comprensión de contenidos complejos a través de un enfoque más entretenido y significativo para los estudiantes (García *et al.*, 2020).

La integración del enfoque basado en la comprensión con el aprendizaje basado en el juego es una estrategia pedagógica que busca combinar la

profundidad conceptual y el entendimiento significativo de los contenidos académicos con la motivación, la interactividad y la participación que ofrecen los juegos educativos. Esta fusión pretende proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y efectiva, permitiéndoles abordar los contenidos de manera más profunda y contextualizada mientras se involucran en un entorno lúdico y estimulante (Blasco, 2018; Sani *et al.*, 2019).

Para ello es esencial diseñar actividades y dinámicas de juego que se alineen con los objetivos de comprensión del currículo. Esto implica identificar los conceptos clave que se pretenden enseñar y diseñar escenarios de juego que promuevan el análisis, la síntesis y la aplicación de esos conocimientos en situaciones relevantes y realistas.

En segundo lugar, se debe considerar el rol del docente como guía y facilitador durante el proceso. El profesor tiene la tarea de asegurarse de que los juegos educativos se conecten adecuadamente con los contenidos curriculares y proporcionen oportunidades para reflexionar sobre los conceptos y establecer conexiones entre diferentes áreas de conocimiento. Además, el docente debe estar atento para ofrecer retroalimentación y orientación cuando sea necesario para asegurar que los estudiantes adquieran una comprensión sólida.

Además, es relevante vincular el aprendizaje derivado de los juegos con aplicaciones prácticas en la vida real. Los estudiantes deben ser capaces de transferir lo que aprenden en el contexto del juego a situaciones reales y significativas. De esta manera, se promueve una comprensión más profunda y duradera de los contenidos, ya que los estudiantes ven la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo.

La integración del enfoque basado en la comprensión con el aprendizaje basado en el juego combina la adquisición profunda de conocimientos y habilidades con la motivación y el compromiso que proporcionan los juegos

educativos. Esta sinergia entre ambas metodologías permite una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva, facilitando el desarrollo integral de los estudiantes y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales (Blasco, 2018; García *et al.*, 2020; Sani *et al.*, 2019).

The background is a solid green color with a repeating pattern of white, faint icons. These icons include a pencil, a speech bubble, a document with lines, a lightbulb, a pair of scissors, and a book, all arranged in a grid-like fashion.

# **LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**

# ¿DÓNDE QUIERES VIAJAR?

## SESIÓN 1

LEO, PIENSO, ME  
PREGUNTO

## SESIÓN 2

¿CUÁNTO SABEN  
LOS CANTANTES  
DE LENGUA?

## SESIÓN 3

PARTICIPO EN  
"LA TERTULIA"

## SESIÓN 4

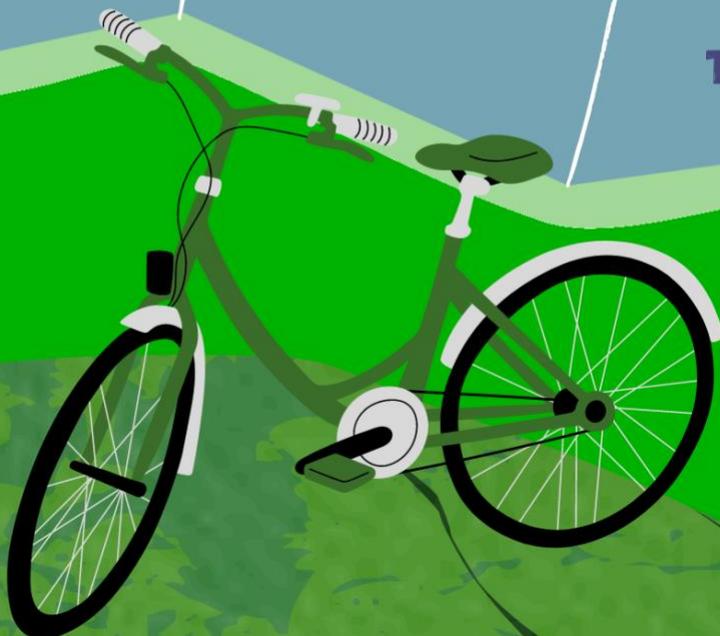
EL MÁS RÁPIDO  
EN EL ANÁLISIS  
MORFOLÓGICO

## SESIÓN 5

¿REALMENTE SON  
TAN "SIMPLES" LAS  
ORACIONES?

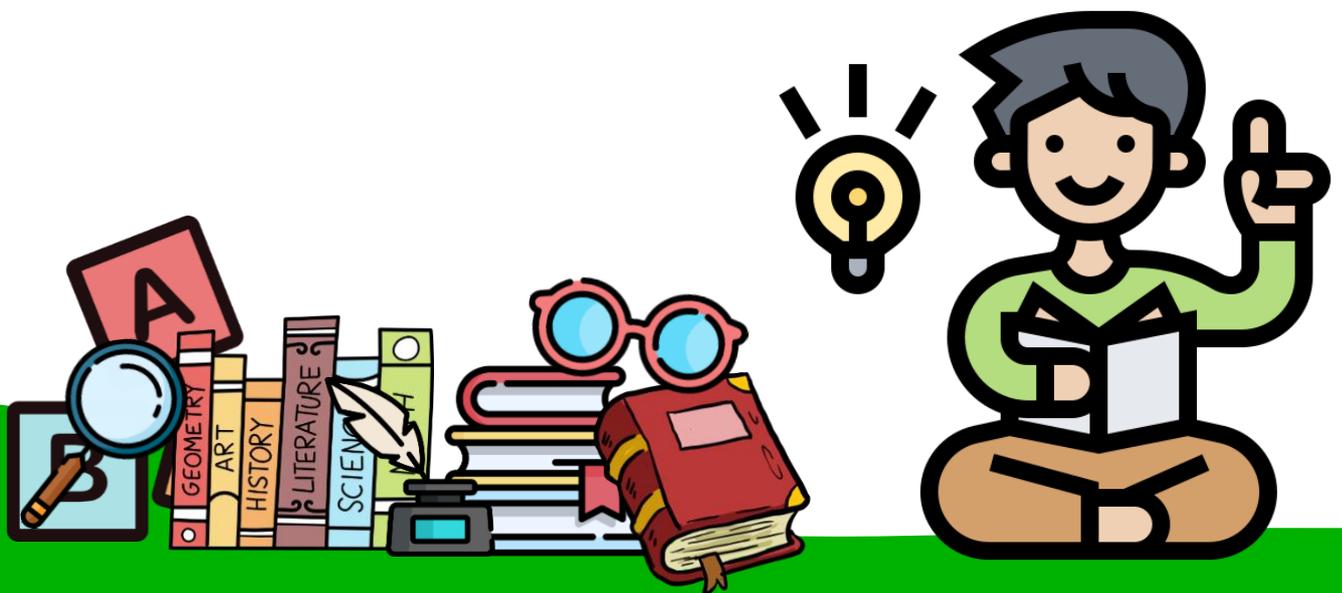
## SESIÓN 6

FOTOGRAFÍA  
VERBAL



# 1ª Sesión

## LEO, PIENSO, ME PREGUNTO



## Introducción

La sesión está diseñada para fomentar la comprensión lectora como base para el desarrollo de ideas más profundas; generar interpretaciones y explicaciones; demostrar con evidencias y generar curiosidad en los estudiantes.

La actividad propuesta incluye una rutina que pertenece al bloque para presentar y explorar ideas, es una adaptación de la rutina **Veo-Pienso-Me pregunto** (Ritchhart *et al*, 2014).



Al comienzo de esta rutina los estudiantes dedican unos minutos en silencio a leer detenidamente un breve texto, esto les ofrece la oportunidad de "leer" con detenimiento, comprender lo que leen e interpretarlo de forma que tengan tiempo suficiente para adquirir la nueva información, pensar sobre ella y sintetizarla, posteriormente podrán "hacerse preguntas" en base a lo que han leído. Estas preguntas adicionales que realizan los propios estudiantes permiten guiar una futura indagación.

También se propone la rutina **"El titular"** correspondiente al bloque de sintetizar y organizar ideas. Consiste en extraer la esencia de la lectura realizada en una frase como si fuera el titular de un periódico.

La sesión se centra en el desarrollo de las siguientes competencias:



**Seleccionar y leer** de manera progresivamente autónoma obras diversas como fuente de placer y conocimiento.

**Configuración de un itinerario lector**

Evolución progresiva en cuanto a diversidad, complejidad y calidad de las obras.

**Compartir experiencias de lectura**

Construcción de una identidad lectoría propia y disfrute de la dimensión social de la lectura.

### Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"rompe hielo y de presentación"**, en concreto la dinámica titulada **"¿cómo eres?"** (ver Anexo 1).

## Sesión en RUTA

### Damos comienzo a la primera etapa de esta ruta

#### Fase 1ª. Diagnóstico (5 minutos)

Para iniciar este viaje los estudiantes seleccionan el texto a leer de entre los preseleccionados por el docente (las temáticas deben ser variadas para atender todas las inquietudes). Lectura atenta de forma individual/grupal según el número de asistentes.

#### Fase 2ª. Sesión (50 minutos)

Rutina de pensamiento: **"Leo, pienso, me pregunto"** (ver Anexo 5)



1. **Leo (individual)**. Lectura atenta del texto (20 minutos).
2. **Pienso (individual o en pequeño grupo)**. El alumnado tiene que establecer conexiones entre lo leído y su bagaje personal (10-15 minutos).
3. **Me pregunto (individual o en pequeño grupo)**. El alumnado tiene que redactar preguntas derivadas de la lectura (10-15 minutos).

Elaborar una breve presentación sobre la lectura estructurada en tres diapositivas (individual o grupal según el número de alumnos):

1. **La diapositiva número uno** debe contener una presentación sobre la lectura utilizando la rutina **"el titular"** (ver Anexo 5).
2. **Diapositiva número dos**. En esta diapositiva los estudiantes tienen que recoger las conexiones establecidas entre la lectura y su bagaje personal para presentárselas a sus compañeros. En esta fase el grupo presentador tiene que interactuar con el gran grupo para determinar si ellos tienen conexiones similares u otras. De esta forma se añadirán las conexiones de todo el gran grupo construyendo una reflexión mayor y alcanzando ideas más profundas.
3. **Diapositiva número tres**. En esta diapositiva se tienen que recoger las preguntas redactadas en la rutina **leo-pienso-me pregunto**. En este caso se intentará resolver las preguntas entre todo el grupo. Según el



tiempo disponible se puede permitir la búsqueda de información o simplemente el debate con el conocimiento del gran grupo.

La rutina pertenece al bloque presentar y explorar ideas (Ritchhart *et al*, 2014).

- **Objetivos didácticos** de la rutina de pensamiento:
  - Fomentar la comprensión lectora como base para el desarrollo de ideas más profundas.
  - Generar interpretaciones y explicaciones.
  - Demostrar con evidencias.
  - Generar curiosidad en los estudiantes.
- **Agrupamiento recomendado:** puede ser variable en función del alumnado que asista a la sesión. Si el grupo está conformado por pocos alumnos se puede trabajar algunos aspectos de forma individual o por parejas. Sin embargo, si el grupo tiene una ratio elevada habrá que trabajar en grupos de 4-5 componentes intentado generar dichos grupos en función de los intereses en las lecturas recomendadas, es decir, los estudiantes que elijan el mismo texto pueden formar grupos.

## Fases de la rutina

Es importante seleccionar el contenido/lectura apropiada. Debe tener elementos importantes que los estudiantes puedan detectar y tener en cuenta. Una prueba de si esa lectura es la adecuada podría ser ¿si la leo varias veces podré descubrir cosas nuevas?, ¿Me genera curiosidad?, ¿Cómo puedo conectar la lectura con mi entorno?

Una vez seleccionada la lectura el docente presenta el organizador gráfico de la rutina (**ver Anexo 5**) y explica en qué va a consistir cada una de las fases, de esta forma prepara a los estudiantes para la actividad.

En la **fase del "leo"** es importante dar el tiempo suficiente para leer y tomar nota de los detalles. Esto les dará las bases necesarias para hacer las interpretaciones y les brinda la oportunidad de ser conscientes de lo que están leyendo. El docente también puede hacer contribuciones como si fuera uno más, de esta forma ejerce de modelo de pensamiento, incentiva la participación y fomenta la conversación o discusión. Esta fase dependerá

también de la organización del aula. Si se trabaja en grupo, se pueden compartir los aspectos identificados entre todos y ponerlos en común.

En la siguiente **fase "pienso"**, se puede preguntar a los estudiantes qué interpretan después de la lectura, en qué les hace pensar y qué perciben. El objetivo es construir diferentes niveles de interpretación más que hacer un simple resumen de lo que han leído. Es importante ofrecer a los discentes la oportunidad de ampliar o generar alternativas a la lectura, y realizar preguntas a lo que los discentes propongan **¿Qué te hace decir eso?** Esto motiva a generar evidencias que sustenten sus respuestas y fomenta la argumentación.

En la **fase "me pregunto"** se solicita a los estudiantes que compartan lo que se preguntan teniendo en cuenta lo que han leído y lo que han pensado (sería interesante que llevara a cabo la **dinámica cooperativa 1-2-4**, que cada uno plantee preguntas de forma individual, que las comparta con un compañero y, por último, con su grupo para ponerlas en común con el resto de la clase). Quizás resulte complicado diferenciar entre lo que "piensan" y lo que se "preguntan", para evitar esta confusión puede sugerirles que "*preguntarse*" consiste en plantear preguntas que van más allá de las interpretaciones que han hecho al realizar la lectura (ej. "*Me pregunto si realmente ha dicho la verdad...*") y las ideas que surgen de la lectura ("*Me pregunto si cuando habla de las gotas de lluvia en su rostro, se referiría a las lágrimas, porque estaba en casa...*")



En esta rutina es importante que los alumnos compartan su pensamiento en cada uno de los pasos antes de pasar al siguiente, pueden resultar discusiones interesantes, lo que va a permitir ir construyendo aprendizaje y comprensión a partir del pensamiento del grupo.

### **Tiempo sugerido para la consecución de cada una de las fases de la rutina**

En la fase del "**leo**" es importante dejar tiempo para realizar una lectura atenta del texto, por lo que dependerá de la extensión y del nivel de comprensión lectura del alumnado. Como **máximo 20 minutos**.

Para las fases del "**pienso**" y "**me pregunto**" se recomienda de **10 a 15 minutos** aproximadamente dependiendo de las características del grupo.

## Fase 3ª. Cierre (60 minutos)

Cerramos la primera etapa de esta aventura con las siguientes actividades:

1. **Se realizan las diapositivas** utilizando como base el organizador gráfico de la rutina de pensamiento. Se deja libertad a los grupos para el diseño y formato de la presentación. Para ajustar la temporalización de esta actividad se debe tener en cuenta que es necesario un tiempo de 60 minutos para la siguiente actividad.
2. **Presentación y puesta en común.** Se intentan ampliar las conexiones y responder a las preguntas (resolución de estas a modo de debate). Si las preguntas no se responden: posible propuesta de investigación por parte del docente. Teniendo en cuenta una subdivisión en cuatro grupos, se contará con 15 minutos de tiempo para cada uno de ellos.



### Materiales

- Organizador gráfico **Leo-Pienso-Me pregunto (Anexo 5)**.
- Organizador gráfico **Titular (Anexo 5)**.
- Selección de texto (a realizar por el docente).



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS



## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**



# 2ª Sesión

¿CUÁNTO SABEN LOS  
CANTANTES DE LENGUA Y  
DE LOS RECURSOS  
LINGÜÍSTICOS?



## Introducción

En la sesión que se presenta se analizan textos orales, en este caso una canción actual que con seguridad los y las estudiantes habrán escuchado. El análisis se llevará a cabo a través de diferentes actividades y dinámicas como *role playing*, rutinas de pensamiento (Ritchhart *et al*, 2020) como **"Tomo nota"** o **"El titular"** y destrezas de pensamiento como **Compara y Contrasta** (Swartz *et al*, 2008).



Con ello se pretende que el estudiante, por un lado, extraiga la información más relevante relacionada con la temática a estudiar (en este caso concreto, las figuras literarias) y la intención del emisor cuando canta, y por otro que a la vez desarrolle un pensamiento eficaz.

Durante esta sesión se trabajarán las siguientes competencias del área:



**Comprender e interpretar** textos orales recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorar su forma y su contenido, para construir conocimiento y ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio.

**Comprensión de un texto oral según la intención del lector**

Comprensión oral. Sentido global del texto sencillo, intención del emisor, selección y retención de la información relevante.

**Estrategias de comprensión y análisis crítico de textos orales**

Recursos lingüísticos básicos y la adecuación del registro a la situación de comunicación.

### Establecemos un buen clima:

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"cohesión grupal"**, en concreto la dinámica titulada **"papel de periódico"** (ver Anexo 1).

## Sesión en RUTA

**Damos comienzo la segunda etapa de esta ruta.**

### Fase 1ª. Diagnóstico (10 minutos)

Se muestra el vídeo de la canción “Vol. 53” de Bizarrap y Shakira (Código QR):

A través de los primeros visionados y escuchas de la canción los estudiantes tendrán que rescatar los conocimientos previos que tienen sobre “dobles sentidos” y recursos lingüísticos. Para visibilizar y recoger estos conocimientos previos emplearemos la rutina de pensamiento **“Tomo nota”**. Esta rutina se utiliza como estrategia para fomentar la discusión, el objetivo principal sería sintetizar, preguntar y captar la esencia de aquello que han escuchado. Por consiguiente, durante la escucha de la canción los estudiantes tendrán que ir tomando nota de todos aquellos recursos lingüísticos que crean estar escuchando.



### Fase 2ª. Sesión (60 minutos)

Durante esta parte de la sesión se realizarán varias actividades para repasar e identificar los dobles sentidos y los recursos lingüísticos. Tras la puesta en común de la rutina **“Tomo nota” (ver Anexo 5)** tendremos una idea clara de qué recuerdan los estudiantes sobre los contenidos a trabajar. Como es probable que sus conocimientos previos no sean suficientes para seguir con la sesión en este momento se puede hacer un breve repaso teórico de los mismos. Este repaso tiene que ser una pequeña píldora de conocimiento, ya que mediante el siguiente juego podrán continuar estableciendo la conexión entre las figuras retóricas y su significado.



Algunas de las figuras literarias que se proponen son: anáfora, metáfora, metonimia, paralelismo, símil o comparación, animalización, apócope, énfasis, ironía, calambur, apóstrofe, bimetración, epanadiplosis y quiasmo.



Seguidamente se puede continuar repasando los contenidos sobre figuras retóricas mediante **un juego dominó de figuras retóricas (ver material de la sesión)**. Este juego tiene las mismas normas y

formato que el dominó convencional, pero para relacionar fichas en lugar de emplear números, se empleará el nombre de la figura retórica o un ejemplo de la misma.

Una vez repasada la teoría se continuará trabajando con la canción de Bizarrap y Shakira a través de la realización de un *role playing* y de la destreza de pensamiento **Compara-Contrasta**. La aplicación de destreza de pensamiento será una de las claves de esta sesión, se pedirá a los estudiantes que comparen y contrasten de manera eficaz adoptando un papel determinado. Estos papeles serán los entregados a modo de *role playing*. Necesitamos que un alumno o grupo de alumnos asuma el papel de alguien que no conoce la situación entre Shakira y Piqué, que no sepa absolutamente nada de sus gustos, trabajos, relación... o que finja no saberlo. Mientras que otro grupo tomará el papel de aquellos conocedores de todos los aspectos relacionados con la vida y situación de estos dos personajes (Shakira y Piqué).



El primer reto que plantea la actividad es que cada estudiante desde su papel escuche la canción y registre el significado de la letra de la canción desde su rol utilizando el organizador gráfico titulado **¿qué entiendo desde mi rol? (ver Anexo 5)**.

El segundo paso de la rutina, ya dejando el *role playing* a un lado, sería comenzar a contrastar los significados encontrados. Para ello podemos invitar al alumnado a seguir el siguiente esquema (Swartz *et al*, 2008):



- ¿En qué se parecen?
- ¿En qué se diferencian?
- ¿Cuáles son las similitudes y diferencias más importantes?
- ¿Qué conclusión sacamos de ambos significados, según las similitudes y diferencias encontradas?

### Fase 3ª. Cierre (50 minutos)



Por primera vez en la sesión entregamos al alumnado la letra impresa de la canción "Vol. 53". En este caso les vamos a solicitar que, con ayuda de los recursos que encontrarán en este código QR, identifiquen los recursos lingüísticos que contiene la canción.



Finalmente, los estudiantes podrán autoevaluar el ejercicio mediante los siguientes vídeos de TikTok:



**Finalizamos la 2ª etapa de nuestra ruta.**

### Rutinas y destrezas de pensamiento

Durante esta sesión vamos a emplear varias **rutinas y destrezas** de pensamiento, por lo que pasamos a presentar la información más relevante de cada una de ellas de cara a su implementación:

## 1. Rutina de pensamiento "Tomo nota"

### Fases de la rutina

Esta rutina se puede utilizar para enfocar la esencia y consolidar temas claves después de una actividad realizada y no mientras está sucediendo. Esto permite a los estudiantes participar sabiendo que después habrá momentos para poner en común y consolidar sus respuestas.

La duración aproximada es de 20 minutos durante la clase. Se entregará a los estudiantes una hoja en blanco en la que tendrán que responder a la siguiente pregunta ¿qué figuras retóricas has localizado en la canción?

Pide a los estudiantes que escriban sus hallazgos de forma anónima y posteriormente lo compartan en pequeño grupo para que comenten, discutan lo que han escrito y unifiquen la información para compartirla con el gran grupo. Por último, entre todos extraer conclusiones y hacer un listado lo más completo posible de las figuras literarias localizadas.

El docente tendrá el papel de guía y apoyo a lo largo de la actividad.

## 2. Destreza de pensamiento "Compara-Contrasta"

- **Objetivos didácticos de la destreza de pensamiento:** Tomar conciencia e identificar la información que nos revela las diferencias entre lo que entiende del texto oral una persona conocedora de la situación vivida por la emisora del mensaje y aquellas personas ajenas a este contexto.
- **Agrupamiento recomendado.** La actividad se llevará a cabo en grupos pequeños. Por ejemplo, se puede formar un grupo de 4 estudiantes y que 2 de ellos asuman un rol y 2 el rol contrario.

### Fases de la destreza

Tal y como se presenta en el desarrollo de la actividad, en el aula se presentará esta tarea en distintas fases. En un primer momento se explicará el juego de roles y se concienciará al alumnado que interpretará cada rol que tienen que asumir fielmente el papel que les haya tocado para interpretar el sentido de la canción. Seguidamente se les presentará el organizador gráfico "**qué se entiende desde mi rol**" como medio de registro para que puedan plasmar aquello que van interpretando al escuchar la canción. En esta fase es recomendable que los grupos de estudiantes con cada rol empleen cascos para poder escuchar la canción



detenidamente y de forma autónoma, de manera que puedan parar la canción para tomar notas y escuchar varias veces algunos fragmentos.

Finalmente, se pone en común y se contrasta la información registrada en los distintos roles. Para ello presentaremos a los estudiantes un segundo organizador gráfico con un esquema que les ayudará a sistematizar la comparación identificando semejanzas, diferencias y llegando a una conclusión sobre la información contrastada.

- **Tiempo sugerido** para la consecución de cada una de las fases: de la destreza. Para la primera fase de la destreza de pensamiento dedicaremos unos 20 minutos y para la segunda fase entre 30-40 minutos.
- **Materiales de apoyo:** organizador gráfico "qué se entiende desde mi rol" y esquema compara-contrasta.

## Cierre



Para dar por finalizada la sesión pondremos en común todo lo abordado mediante la rutina "El titular". Esta rutina ya la hemos empleado anteriormente, se incluye en el bloque de sintetizar y organizar ideas y consiste en extraer la esencia de la lectura realizada en una frase como si fuera el titular de un periódico. Para su realización propondremos al alumnado la elaboración de un titular que sintetice aquello que han aprendido y que dé respuesta a la pregunta que da título a la sesión (¿Cuánto saben los cantantes de lengua y de los recursos lingüísticos?). Como condición, el titular deberá incluir una figura retórica de las trabajadas en las actividades.

## Materiales

- **Juego dominó** de figuras retóricas (ver material de apoyo).
- **Enlaces** proporcionados en la descripción de la actividad.
- Organizadores gráficos de las rutinas o destrezas: **Letra de canción, "¿Qué se entiende desde mi rol?" y "Tomo nota" (ver material de apoyo) y "Compara-Contrasta" y "El titular" (ver Anexo 5).**

# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS

## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**





*“Tus  
cabellos  
de oro”.*

**APÓCOPE**

*¡Llueve a  
cántaros!*

**METÁFORA**

*“Es tan  
corto el  
amor  
y tan largo*

**HIPÉRBOLE**

*El **kikirikí**  
del gallo  
me  
despertó.*

**ANTÍTESIS**

*“Quién lo  
soñara,  
quién lo  
sintiera,  
quién se  
atreviera”.*

**ONOMATOPEYA**

*“Tus labios  
son rojos  
como  
**como**  
rubíes”*

**ANÁFORA**

*“A Dafne ya  
los brazos le  
crecían...”*

**COMPARACIÓN**

*La ciudad  
de la luz,  
París.*

**HIPÉRBATON**

**¡Primer!**

**PERÍFRASIS**





EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS



*“Pasó, pasé;  
miró, miré;  
vio, vila...”*

**ANIMALIZACIÓN**

*“Con sed in-  
sa-cī-a-ble”*

**ASÍNDETÓN**

*“Hay un palacio  
y un río y  
un lago y un  
puente viejo,  
y fuentes...”*

**DIALEFA**

*“El cabello  
que\_al  
oro\_oscurece”.*

**POLISÍNDETON**

*“Tus ojos son  
dos luceros”.*

**SINALEFA**

*¿Acaso no  
es, el mar,  
inmenso a  
la vista?*

**METÁFORA**

*“Se comió  
dos platos”*

**INTERROGACIÓN**

*“Tu frente  
serena y firme,  
tu risa suave y  
callada”.*

**METONÍMIA**

*“Como cada  
noche, los  
obreros vuelan  
hacia sus  
nidos”.*

**PARALELISMO**

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS



*“No dormía,  
descansaba  
la vista”*

**ONOMATOPEYA**

*“Si el **Rey**  
**no** muere, el  
**Reino**  
muere.”*

**IRONÍA**

*“Olas gigantes  
que os rompéis  
bramando...  
¡Llevadme  
con vosotras!”*

**CALAMBUR**

*“Mi fin es  
llegada, llegado  
es mi descanso  
y tu pasión,  
llegado es mi  
alivio y tu*

**APÓSTROFE**

*“Hurra,  
cosacos del  
desierto,  
hurra”.*

**BIMEMBRACIÓN**

*Ni son todos  
los que **están**,  
ni **están** todos  
los que **son**.*

**EPANADIPLOSIS**

*“Las olas  
despiadadas  
fueron el lecho  
de **aquella**  
tragedia”*

**QUIASMO**

*“...reunidos  
como tres  
pájaros en una  
rama,  
ilusionados y  
tristes...”.*

**ÉNFASIS**

*“El  
ropopompón  
del  
tamborilero”.*

**ANIMALIZACIÓN**





EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS

EL  
DO MI | NÓ

DE LAS  
FIGURAS  
RETÓRICAS



# SESIÓN #53



Oh, oh  
 (Pa' tipos como tú-uh-uh-uh-uh)  
 Perdón, ya cogí otro avión  
 Aquí no vuelvo, no quiero otra decepción  
 Tanto que te la das de campeón  
 Y cuando te necesitaba diste tu peor versión

Sorry, baby, hace rato  
 Que yo debí botar ese gato  
 Una loba como yo no está pa' novato'  
 Una loba como yo no está pa' tipos como tú-uh-uh-uh-uh  
 Pa' tipos como tú-uh-uh-uh-uh  
 A ti te quedé grande y por eso estás  
 Con una igualita que tú-uh-uh-uh-uh  
 Oh-oh, oh-oh

Esto es pa' que te mortifique'  
 Mastique' y trague', trague' y mastique'  
 Yo contigo ya no regreso  
 Ni que me llores, ni me suplique'  
 Entendí que no es culpa mía que te critiquen  
 Yo solo hago música, perdón que te salpique

Me dejaste de vecina a la suegra  
 Con la prensa en la puerta y la deuda en  
 Hacienda  
 Te creíste que me heriste y me volviste más  
 dura  
 Las mujeres ya no lloran, las mujeres facturan

Tiene nombre de persona buena  
 Claramente no es como suena  
 Tiene nombre de persona buena  
 Claramente  
 Es igualita que tú-uh-uh-uh-uh  
 Pa' tipos como tú-uh-uh-uh-uh  
 A ti te quedé grande y por eso estás  
 Con una igualita que tú-uh-uh-uh-uh  
 Oh-oh, oh-oh

Del amor al odio hay un paso  
 Por acá no vuelva', hazme caso  
 Cero rencor, bebé, yo te deseo que  
 Te vaya bien con mi supuesto reemplazo  
 No sé ni qué es lo que te pasó  
 'Tás tan raro que ni te distingo  
 Yo valgo por dos de 22  
 Cambiaste un Ferrari por un Twingo  
 Cambiaste un Rolex por un Casio  
 Vas acelerao', dale espacio  
 Ah, mucho gimnasio  
 Pero trabaja el cerebro un poquito también  
 Fotos por donde me ven  
 Aquí me siento un rehén, por mí todo bien  
 Yo te desocupo mañana y si quieres  
 traértela a ella, que venga también

Tiene nombre de persona buena  
 (uh-uh-uh-uh-uh)  
 Claramente no es como suena (uh-uh-uh-uh-uh)  
 Tiene nombre de persona buena  
 (uh-uh-uh-uh-uh)  
 Y una loba como yo no está pa' tipos  
 como tú-uh-uh-uh-uh  
 Pa' tipos como tú, uh-uh-uh-uh  
 A ti te quedé grande y por eso estás  
 Con una igualita que tú-uh-uh-uh-uh  
 Oh-oh, oh-oh  
 A ti te quedé grande y por eso estás  
 Con una igualita que tú, uh-uh-uh-uh  
 (it's a wrap)  
 Oh-oh, oh-oh  
 Ya está, chao

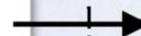
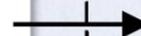


# TOMO NOTA



FRASE

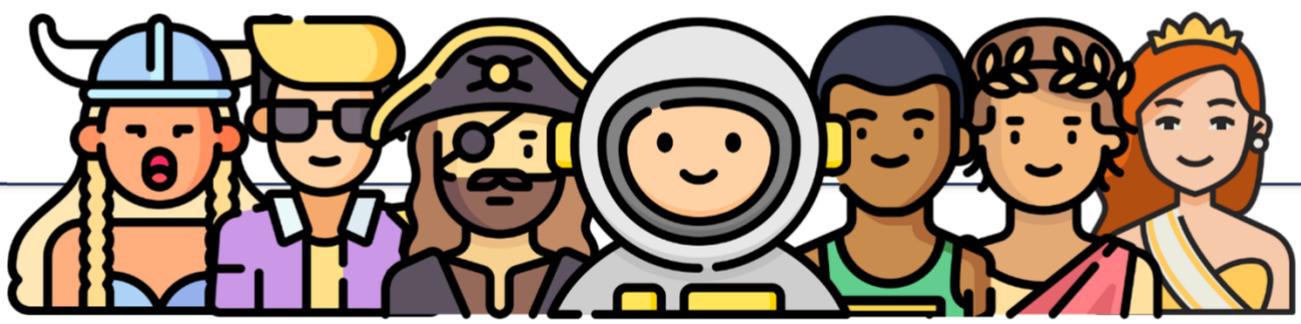
RECURSO LITERARIO



# ¿Qué entiendo desde mi rol?

¿Qué o quién eres?:

¿Qué significado tiene \_\_\_\_\_ desde tu punto de vista?



# 3ª Sesión

**PARTICIPO EN “LA  
TERTULIA”: EL PROGRAMA  
PARA LEER Y COMPARTIR**



## Introducción

En la propuesta que se presenta se fomenta la comprensión e interpretación de textos escritos de diferentes temáticas, de los que extraerá la información más relevante y la intención del emisor.

Para ello se utilizará la tertulia dialógica (Aguilar *et al*, 2010) con el objetivo de establecer un diálogo con el alumnado en base a lecturas compartidas en el aula. De forma transversal se llevarán a cabo rutinas de pensamiento como una adaptación de la rutina **oración-frase-palabra** (Ritchhart *et al*, 2014).



Las tertulias dialógicas son unas de las medidas de éxito educativo que se aplica en centros comunidad de aprendizaje. Sin embargo, estas medidas pueden aplicarse en programas como el que nos ocupa, pues permiten fomentar el aprendizaje, la reflexión y la convivencia entre los participantes. En las comunidades de aprendizaje se parte de los principios del aprendizaje dialógico (diálogo igualitario, inteligencia cultural, transformación, dimensión instrumental, creación de sentido, solidaridad e igualdad de diferencias) para la construcción del conocimiento por eso en esta sesión será de especial importancia tener en cuenta estos aspectos.

Lo óptimo para desarrollar una tertulia dialógica es seleccionar un libro o texto y realizar una lectura previa a la sesión de tertulia. Sin embargo, si esto no es posible porque no se estime oportuno que el alumnado realice tareas fuera de las horas del programa se les puede dejar media hora para que realicen la lectura atenta del texto o capítulo de libro.



La sesión se centra en el desarrollo de las siguientes competencias:

**Captar** el sentido global de textos sencillos de diferentes ámbitos

**Analizar la información más relevante**

Comprender e interpretar el sentido global de textos escritos y multimodales.

**Descubrir la intención del emisor**

Comprender e interpretar la intención del mensaje transmitido.

### Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"rompe hielo"**, en concreto la dinámica titulada **"la telaraña de la confianza"** (ver Anexo 1).

## Sesión en RUTA

### Damos comienzo a la tercera etapa de nuestro viaje

#### Fase 1ª. Diagnóstico (45 minutos)

Leer el texto seleccionado por el docente de forma individual.

**Rutina de pensamiento: oración-palabra-pregunta.** Esta rutina es una adaptación de "oración-frase-palabra" correspondiente al bloque de rutinas para explorar ideas más profundamente.



- El objetivo principal de la rutina es ayudar al estudiante a involucrarse, a encontrar el sentido al texto y captar la esencia de lo que el texto y el emisor le transmite. También se pretende promover la interacción entre el grupo y compartir diferentes puntos de vista que den lugar a la generación de preguntas de interés sobre la lectura realizada.
- Se recomienda que la lectura la realicen de forma individual y posteriormente realicen la rutina en pequeños grupos de cuatro a seis personas.

#### Fases de la rutina:

- Dar a los estudiantes tiempo para leer el texto seleccionado, motivándolos a que realicen una lectura comprensiva, y que vayan resaltando aquello que les llame la atención (no es necesario que conozcan de antemano que van a realizar la rutina).
- Una vez que han leído el texto, se pide que cada alumno seleccione una oración significativa (que le haya ayudado a comprender el texto, que le haya enganchado, emocionado o le haya provocado); una palabra que haya captado su atención o bien le haya impactado y por último una pregunta que le haya surgido después de la lectura. Es importante resaltar que no hay ninguna respuesta correcta.
- El estudiante debe registrar cada oración, cada palabra y cada pregunta.
- Se preparan para la participación en la tertulia.

## Consejos/sugerencias para el desarrollo de la rutina.

- Seleccionar un texto que sea rico en contenido, con ideas y conceptos que inviten a la interpretación y la discusión. La temática puede ser variada, incluso se puede basar en los intereses del alumnado.
- El texto no debe ser muy extenso para que los estudiantes realicen una lectura comprensiva y no superficial.

## Fase 2ª. Sesión. Tertulia dialógica (45 minutos)

Tras realizar la rutina de pensamiento se asignan roles a los estudiantes. El reparto de roles será el siguiente:



**Presentador o presentadora:** su deber es presentar el texto del que se ha realizado la lectura y apoyar al moderador cuando este lo requiera, por ejemplo, cuando el moderador tenga que intervenir o para incentivar a todos los compañeros para que participen. También realizará el cierre de la sesión.

**Moderador o moderadora:** su misión es dirigir la tertulia, asignar los turnos de palabra, ordenar las ideas presentadas y asegurarse que todo el mundo participa. Si la participación es baja se sugerirá a los compañeros que se compartan las oraciones escritas en la rutina de pensamiento, después se hace lo mismo con las palabras y por último las preguntas.

**Secretario o secretaria:** su deber es registrar las ideas de interés que se han comentado durante la tertulia, las conexiones que se han realizado, así como las dudas que se hayan resuelto. Para facilitar la labor de registro y que los alumnos y las alumnas con este rol puedan participar también activamente en la tertulia se nombrarán al menos dos secretarios por sesión.

**Participantes:** su misión es participar en la tertulia compartiendo aquello que han registrado en la rutina, así como cualquier inquietud o duda que haya surgido a partir de la lectura.

Una vez asignados los roles se cede el control de la sesión al presentador y al moderador para que los propios estudiantes dirijan, registren y realicen la puesta en común de la rutina de pensamiento. Será el presentador quien cierre la puesta en común cuando se cumpla el tiempo estimado de duración. Para ello felicitará el trabajo realizado por los integrantes del grupo y cederá el control del grupo de nuevo al docente para seguir con la actividad de cierre.

### Fase 3ª. Cierre (20 minutos)

Tras la realización de la tertulia se dividirá la clase en grupos y empleando los registros realizados por los secretarios se realizará un acta de lo más importante transcurrido en la sesión. Para ello se pueden emplear las siguientes variantes:



**Generar un póster/infografía** con las principales ideas presentadas de forma que se puedan ir coleccionando estos pósteres y al final del curso se pueda realizar una exposición con todos ellos.

Variantes:

**Crear una cuenta de Twitter** de la clase para ir generando hilos con la referencia de los textos leídos y las principales ideas registradas en las tertulias. Se pueden publicar con el siguiente #ExitoEducativoCyL. para que otros grupos del programa de éxito académico puedan verlos.

**Llegamos al final de la tercera etapa y cogemos fuerza para empezar la cuarta, ¡ánimo!**

### Materiales

- Organizador gráfico de la rutina **Oración-palabra-pregunta** (**ver material de apoyo**).



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
  - INTELIGENCIA EMOCIONAL
  - EMPATÍA
  - TRABAJO EN EQUIPO
  - TOMA DE DECISIONES ÉTICAS
- 

## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**



# ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

**ORACIÓN:**

Bla, bla,  
bla!

**PALABRA:**

bla!

**PREGUNTA:**



# 4ª Sesión

EL MÁS RÁPIDO EN EL  
ANÁLISIS MORFOLÓGICO



## Introducción

En la sesión que se presenta se abordará el análisis morfológico repasando sustantivos, adjetivos, adverbios y determinantes. Para ello se empleará una **rutina de pensamiento** denominada "**Generar-Clasificar-Conectar-Elaborar: mapas conceptuales**" (Ritchhart *et al*, 2014) y una adaptación de un conocido **juego de mesa** el *Speed "Cups"*. 

Con ello se pretende que el alumnado repase los conocimientos que tiene sobre de una forma profunda, mediante la realización del mapa conceptual durante la rutina de pensamiento. Pero que además lo pueda poner en práctica de una forma lúdica, a través del juego.

Durante esta sesión se trabajarán las siguientes **competencias del área**:



**Movilizar** el conocimiento sobre la estructura de la lengua y sus usos.

**Identificar y analizar las clases de palabras**

Análisis de las clases de palabras. El sustantivo y el adjetivo.  
El determinante (clasificación). El adverbio.

### Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de "**cohesión**", en concreto la dinámica titulada "**reto de la torre de papel**" (**ver Anexo 1**).

## Sesión en RUTA

**Continuamos nuestro viaje, ya estamos muy cerca de conseguir nuestro objetivo.**

### Fase 1ª. Sesión (50 minutos)

**Rutina de pensamiento: Generar-Clasificar-Conectar-Elaborar: mapas conceptuales.**

Esta es una rutina perteneciente al **bloque de rutinas para sintetizar y organizar ideas**. Es frecuente que los estudiantes tengan dificultades para organizar sus pensamientos y recordar contenidos que llevan trabajando desde hace varios cursos. Realizar esta rutina les ayudará a poner en orden sus ideas para que puedan explicarlas al resto de compañeros y aplicarlas en el juego. El objetivo principal al implementar esta rutina es:



- Activar el conocimiento previo de los alumnos sobre la temática a abordar durante la sesión.

Para realizar esta actividad es necesario dividir al alumnado en grupos de trabajo.

#### Fases de la rutina:

- En primer lugar, se dividirá al alumnado en **cuatro grupos de trabajo**. A cada grupo de trabajo se les asignará un tipo de palabra de entre los siguientes: sustantivos, adjetivos, determinantes y adverbios.
- Seguidamente los estudiantes comenzarán a realizar una lista donde recojan todo lo que saben sobre el tipo de palabras que se les ha asignado **¿Qué son? ¿Cuándo o para qué se utilizan? ¿Cómo se pueden clasificar? ¿Hay distintos tipos?...**
- Una vez que todos los estudiantes han realizado su lista con los conocimientos previos sobre la temática pasamos a sugerirles que la completen con la teoría recogida en sus libros de texto de Lengua Castellana y Literatura. Para llevar a cabo esta fase de la actividad debemos sugerir al alumnado que traiga sus libros de texto o bien facilitarles algún libro de texto con los que cuente el docente o el centro.

- Una vez los estudiantes han completado sus conocimientos previos con la teoría registrada en los libros de texto ha llegado el momento de construir el mapa conceptual.
- Finalmente, cada uno de los grupos tiene que exponer el mapa conceptual al resto de sus compañeros haciendo énfasis en todos los aspectos esenciales.

## Fase 2ª. Sesión (60 minutos)

### Juego de mesa: "Conos de Colores" (ver Anexo 4)

A continuación, pondremos en práctica los contenidos repasados mediante un juego (ver el ejemplo para implementar en el área de lengua). Para ello se dividirá de nuevo la clase en **cuatro grupos de juego** diferentes y se seguirán las instrucciones indicadas en el **Anexo 4**.



## Fase 3ª. Cierre (60 minutos)

Tras la realización de la sesión empleando los mismos grupos se realizará la rutina de pensamiento "**El titular**" con el fin de que el alumnado sintetice el trabajo realizado durante la sesión.



**Hemos cruzado el ecuador de nuestro viaje iya nos queda menos!**

### Materiales:

- Libros de texto de Lengua Castellana y Literatura (o bien a proporcionar por el docente o bien solicitar que el alumnado los lleve a la sesión).
- Juego "**Conos de Colores**".
- Organizadores gráficos de la **rutina generar-clasificar-conectar-elaborar**: mapas conceptuales y "**El Titular**" (ver Anexo 5).



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS



## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

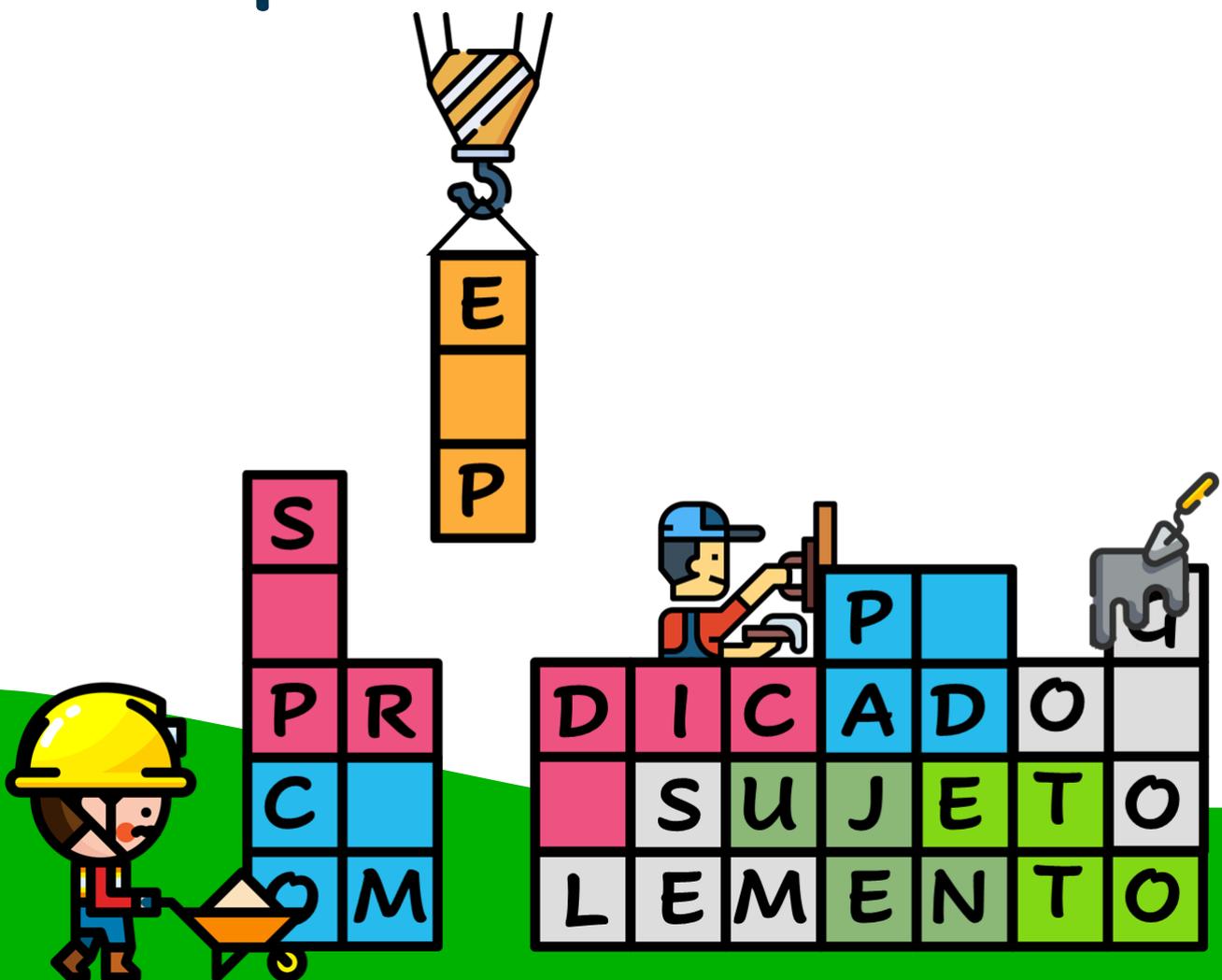
Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**



# 5ª Sesión

¿Realmente son tan “simples” las oraciones?



## Introducción

Esta sesión llevará a cabo una actividad centrada en trabajar el análisis sintáctico de oraciones simples.

En primer lugar, la sesión comenzará con una dinámica de grupo, que pretende la mejora del clima y confianza entre el alumnado. En segundo lugar, dará comienzo a una breve fase de diagnóstico en la que se pretende conocer y analizar los posibles conocimientos previos que tenga el alumnado sobre esta temática. A partir de los resultados obtenidos se propondrá la lectura de un texto que el docente considere de interés y se explicará la rutina de pensamiento **"el titular"** (Ritchhart, 2014) para elaborar diferentes tipos de oraciones simples basadas en la lectura, de estas se seleccionarán al menos una de cada tipo para analizarlas posteriormente. 

En último lugar, se llevará a cabo una dinámica basada en el juego, en la que los estudiantes deberán identificar las diferentes funciones sintácticas presentes en las oraciones seleccionadas en la fase anterior.

## Vinculación curricular

Durante esta sesión se trabajarán las siguientes **competencias del área**:



### Movilizar el conocimiento sobre la estructura de la lengua y sus usos.

**Identificar tipos de oraciones simples y analizarlas sintácticamente**

Tipos de oraciones simples. Identificación y análisis de sus constituyentes (sujeto, predicado y sintagmas)

## Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"comunicación"**, en concreto la dinámica titulada **"Círculo de palabras"** (ver Anexo 1).

## **Sesión en RUTA**

**¡Ya casi lo tenemos! El viaje llega a su fin.**

### **Fase 1ª. Diagnóstico (15 minutos)**

En esta fase el profesor expone/proyecta oraciones de diferentes tipos (enunciativas, imperativas, exclamativas, exhortativas, interrogativas, dubitativas y desiderativas) y pregunta a los estudiantes a qué tipo corresponden sin aportar más información. De esta forma se podrá analizar el nivel del que se parte para realizar las siguientes actividades.

### **Fase 2ª. Rutina de pensamiento (85 minutos)**

#### **1. Antes de la rutina**

Se asignará una lectura breve que resulte de interés para los estudiantes, será el docente en que la elija en base sus intereses o el de los propios estudiantes.

#### **2. Rutina de pensamiento: "El Titular"**

Esta rutina se incluye en el bloque de sintetizar y organizar ideas y consiste en extraer la esencia de la lectura realizada en una oración como si fuera el titular de un periódico.



Para su realización propondremos al alumnado la elaboración de varios titulares que sinteticen de diferentes formas aquello que han leído. Como condición, cada titular deberá redactarse como si fuera un tipo diferente de oración (uno por cada tipo de oración que se quiera trabajar), es decir, un titular de la lectura en forma de oración enunciativa, otro exclamativa, otro interrogativa...

El objetivo principal al implementar esta rutina consiste en activar el conocimiento previo de los alumnos sobre la temática a abordar durante la sesión e identificar los diferentes tipos de oraciones simples.

Para realizar esta actividad se puede trabajar de forma individual o en pequeños grupos de trabajo.

### Fases de la rutina:

- Una vez realizada la lectura, los estudiantes (de forma individual o en grupo) comenzarán a elaborar sus titulares. El docente dará las pautas a seguir, como qué tipo/s de oraciones simples deberán redactar.
- Cuando los estudiantes han elaborado sus titulares se pondrán en común y se clasificarán según el tipo de oraciones (el docente solo guía, es el estudiante en que clasifica cada uno de sus titulares).  Esta fase tiene que ser visual, se puede hacer la presentación de oraciones escribiéndolas en la pizarra previamente dividida en zonas según el tipo de oración, o bien utilizando post-it para escribir la oración, o recursos tecnológicos...
- Se debate si las oraciones están bien elaboradas, si cada una de ellas corresponde al tipo de oración en el que se ha incluido o sería necesario realizar modificaciones tanto en la redacción como en la clasificación.
- Por último, una vez finalizado el debate y realizadas las modificaciones pertinentes (siempre que se hayan fundamentado y todo el grupo esté de acuerdo) se considera como definitiva la clasificación y se procede a continuar con el siguiente paso.

### 3. Después de la rutina

El docente selecciona al menos una oración de cada tipo de las obtenidas en la fase anterior y se **analizarán a través de un juego con tarjetas "Juego y analisis"**.



#### ¿Cómo se juega?

El docente elige una oración de las seleccionadas y de forma aleatoria entrega una de las tarjetas a un estudiante o grupo de estudiantes (según se decida). Ya se conoce qué tipo de oración es, pero ahora corresponde analizarla sintácticamente.

Para ello el alumno extraerá una tarjeta del mazo (estará dado la vuelta para que no puedan ver el contenido de esta) y tendrá que identificar el constituyente de la oración que refleje la tarjeta en la frase con la que se esté trabajando en ese momento, es importante que lo fundamente, se puede realizar la pregunta **¿qué te hace decir eso?** 

La respuesta y resultado del análisis se podrá debatir y analizar con el grupo, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista hasta llegar a un acuerdo.

Podría darse el caso de que la oración no tenga el contenido de la tarjeta, esto también se deberá justificar. Posteriormente se extraería otra tarjeta y así hasta finalizar el mazo.

Esta dinámica se repite con cada una de las frases que considere el docente.

### Fase 3ª. Cierre de la sesión (10 minutos)

A modo de conclusión con el fin de poder visibilizar y reflexionar sobre el aprendizaje de cada uno de los alumnos se propone la siguiente actividad.



Cada estudiante deberá reflejar de forma oral o escrita al menos dos **conceptos clave** sobre la sesión. Se podrán escribir en la pizarra o realizar una nube de palabras con recursos informáticos, finalmente se reflexionará sobre el resultado obtenido, generando conexiones y explicaciones entre los diferentes conceptos.

#### Materiales

- Tarjetas del juego "**Juego y analisis**" (ver material de apoyo)
- Organizador gráfico "El Titular" (**Anexo 5**).



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
  - INTELIGENCIA EMOCIONAL
  - EMPATÍA
  - TRABAJO EN EQUIPO
  - TOMA DE DECISIONES ÉTICAS
- 

## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**



**SUJETO**

**PREDICADO**

**VERBO**

**ATRIBUTO**

COMPLEMENTO  
**DIRECTO**

COMPLEMENTO  
**PREDICATIVO**

COMPLEMENTO  
**CIRCUNSTANCIAL**

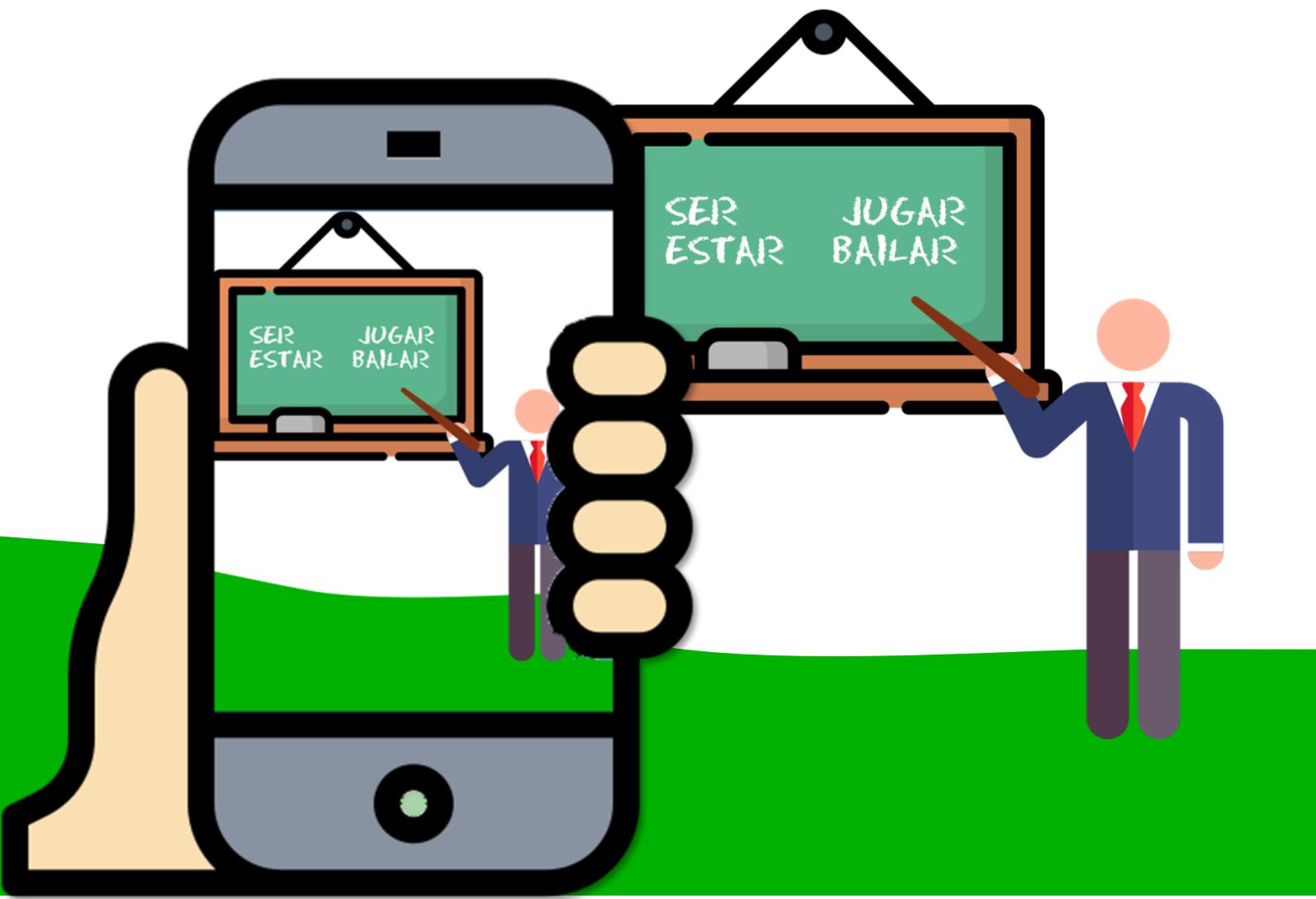
COMPLEMENTO  
**INDIRECTO**

COMPLEMENTO  
**AGENTE**

JUEGO Y  
ANALIZO

# 6ª Sesión

## Fotografía verbal



## Introducción

En esta sesión se va a trabajar la planificación, redacción y narración oral de historias. Para ello se va a seguir una dinámica de escritura creativa que permite la creación de historias.

Estas historias serán reinterpretadas por distintos grupos de compañeros que adaptarán el texto inicial a otra tipología textual. De narración se pasará a cómic y de cómic se pasará a narración oral. Este estilo permitirá, al final de la sesión, comprobar cómo ha evolucionado la historia desde la versión inicial a la final, la dinámica es la misma que la del tradicional juego del **"teléfono roto"**.

Durante esta sesión se trabajarán las siguientes **competencias del área**:



### Producir textos escritos y orales multimodales

#### Producir textos escritos

Planificación y redacción de textos escritos coherentes, cohesionados, adecuados y correctos atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido (narrativa y comic).

#### Producir textos orales

Realizar narraciones y exposiciones orales sencillas con diferente grado de planificación

### Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"comunicación"**, en concreto la dinámica titulada **"círculo de palabras"** (ver Anexo 1).

## Sesión en RUTA

**Nuestro viaje termina, nos queda tan solo una etapa, ¡vamos a por ella!**

### Fase 1ª. Diagnóstico (20 minutos)

Se puede comenzar la sesión con unas partidas al juego "ImaginArte" para seguir practicando aspectos comunicativos, la expresión oral, etc.



### Fase 2ª. Sesión (65 minutos)

#### - **Objetivos didácticos de la sesión:**

- Promover el movimiento del pensamiento de la descripción.
- Promover el pensamiento creativo.
- Promover habilidades socioemocionales y comunicativas.

#### - **Agrupamiento recomendado:** Individual – Parejas.

#### **Fases:**

- 1.** Cada persona, de forma individual, **elige una foto** que tenga en su galería de fotos del móvil o dispositivo electrónico, en el caso de que esté permitido en el centro educativo el uso de estos dispositivos. La elección de esta foto tiene que ser atendiendo al criterio de originalidad o interés de la foto. En aquellos casos en los que no sea posible usar dispositivos móviles se permitirá a los participantes buscar una foto en la pizarra digital/ordenador de aula. Una vez que todas las personas han elegido una foto se juntarán por parejas.
- 2.** La "pareja de fotos" se utilizarán como estímulo creativo. La pareja debe fusionar ambas imágenes para redactar una historia creativa y poner un título a su historia. Se establecen 30 minutos para que cada pareja redacte este relato el cual puede tomar las características que el docente decida o en formato libre.
- 3.** Cuando ha pasado el tiempo establecido cada pareja **pasará su relato** siguiendo el orden de las agujas del reloj, sin enseñar las fotos originarias del mismo, a la siguiente pareja. Esta segunda pareja tomará este relato como punto de partida de una historia dibujada o cómic, es decir, deben dibujar la historia en otro papel en formato de cómic, con viñetas. Para esta fase contará con 25 minutos.
- 4.** Cuando ha pasado el tiempo establecido cada pareja pasará su cómic siguiendo el orden de las agujas del reloj, sin enseñar el relato, a la

siguiente pareja. Con el cómic como base cada pareja debe **poner un título al cómic y elaborar un resumen de forma oral**. Para esta fase se contará con 10 minutos.

5. Para terminar, **se comparan** los títulos originales de la historia creativa y de la fase final. Los autores/as originarios de la historia creativa determinan si el resumen y título final son fieles o no a la historia de origen.



### Fase 3ª. Cierre (20 minutos)

**Actividad final:** se elaboran **titulares** de la sesión que resuman las sensaciones experimentadas y las lecciones aprendidas.

**Nuestro viaje ha terminado. ¡Felicidades por el trabajo realizado!**

### Materiales:

- Organizador gráfico **“El Titular” (Anexo 5)**



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS



## ¿Cómo evaluar esta sesión?

Para la evaluación de la sesión puedes utilizar la ficha de evaluación que te proponemos en el **Anexo 2**.

Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora te sugerimos la elaboración junto con tus estudiantes de píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa (ver la explicación de esta actividad en la introducción al material).



Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o Twitter.

Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyL**.

**Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.**



## Referencias bibliográficas

- Aguilar, C., Alonso, J., Padrós, M., y Pulido, M. (2010). Lectura dialógica y transformación en las comunidades de aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 67(24), 1.
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48.
- Benito, L., & Pinedo, R. (2021). Trabajar el pensamiento en educación primaria a través de rutinas y metodologías activas: una propuesta novedosa e inclusiva. En A. Buzón-García, Olga; Romero-García, Carmen; Verdú (Ed.), *Innovaciones metodológicas con TIC en Educación* (pp. 114–138). Editorial Dykinson S.L.
- Blasco, S. (2018). *Educar jugando. Un reto para el siglo XXI* (Simón Blasco PErales, Ed.; 2ª). Nexo Ediciones.
- Bourassa, M. (2013). Which one doesn't belong? <http://wodb.ca/index.html>
- Butler, L., Ronfard, S., & Corriveau, K. (Eds.). (2020). *The Questioning Child: Insights from Psychology and Education*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/9781108553803
- Cañas, M., Pinedo, R., & García, N. (2021). La promoción y la enseñanza de las habilidades del pensamiento profundo y visible en las sesiones de Educación Física en Educación Primaria. *Retos*, 2041(41), 387–398. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.84139>
- García M., N., Pinedo G., R., Caballero, C., & Cañas E., M. (2020). Inclusión educación a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. In *Educación para el Bien Común Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente* (pp. 819–827). Octaedro.
- Hattie, J. (2017). "Aprendizaje visible" para profesores. *Maximizando el impacto en el aprendizaje*. Ediciones Paraninfo.
- Hattie, J. & Donoghue, G. M. (2016). Learning strategies: a synthesis and conceptual model. *Npj Science of Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.1038/npjscilearn.2016.13>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*.

- Keen, E., y Georgescu, M. (2016). Orientaciones. Para combatir el discurso de odio en internet a través de la educación en derechos humanos. En *No Hate Speech Movement. Instituto de la Juventud*.
- Oficina Nacional de Lucha Contra los Delitos de Odio (ONDOD) (2022). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*. Ministerio del Interior.
- Pinedo, R., Acebes de Pablo, A., García-Martín, N., & Cañas, M. (2018). Uso de Twitter para fomentar el pensamiento y aprendizaje en la formación inicial del profesorado. En M. Morales, S., Vidal, F. y Mut (Ed.), *Nuevo paradigma comunicativo: Lo 2.0, 3.0 y 4.0* (pp. 383–396). Gedisa.
- Pinedo, R., García-Martín, N., & Rascón, D. (2019). Gamificar el pensamiento: cómo favorecer la participación y el aprendizaje en educación superior. In J. D. B. C. J. R. T. A. B. Báez (Ed.), *Diseñando la nueva docencia del siglo XXI* (Ediciones, pp. 255–265). Pirámide.
- Project Zero. (2014). *Project Zero's Thinking Routine Toolbox*. <https://pz.harvard.edu/thinking-routines>
- Ritchhart, R. (2015). *Creating cultures of thinking. The 8 forces we must master to truly transform our schools*. Jossey-Bass. A Wiley Brand.
- Ritchhart, R., & Church, M. (2020). *The power of making thinking visible. Practices to engage and empower all learners*. Jossey-Bass. A Wiley Brand.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2014). *Hacer visible el pensamiento. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes*. Paidós.
- Ruiz, P., & Gómez, M. (2017). *Los juegos de mesa como estimulación neurocognitiva para favorecer las dificultades de aprendizaje centradas en la comprensión lectora*.
- Salmon, A., C. Campo, S., & X. Barrera, M. (2019). Opportunities in the Odds; Exploring Adult-Child Interactions and Their Effects on Children's Cognitive and Learning Progress. *Early Childhood Education, February*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.82515>
- Sani, A., Rochintaniawati, D., & Winarno, N. (2019). Enhancing students' motivation through brain-based learning. *Journal of Physics: Conference Series, 1157(2), 022059*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022059>
- Swartz, R. J., Costa, A. L., Beyer, B. K., Reagan, R., & Kallick, B. (2013). El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI. En *Biblioteca Innovación Educativa* (Biblioteca). Ediciones SM.

Swartz, J. R., Costa, A. L., Beyer, B. K., Reagan, R., & Kallick, B. (2014). Metacognición: pensar sobre cómo pensamos. En *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. Ediciones SM.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

## ANEXO 1. Dinámicas de grupo

El inicio de una sesión educativa se percibe como una etapa esencial, ya que determina en gran medida el ambiente de trabajo, un aspecto fundamental para que produzca el aprendizaje. En un formato tradicional, las sesiones comienzan con una introducción teórica o presentación del contenido, pero actualmente está reconocido el enorme potencial de las dinámicas de grupo como inicio. Estas dinámicas destacan por su capacidad para generar un ambiente positivo en el aula que facilitará la participación promoviendo la interrelación y el aprendizaje de todos los estudiantes.

Las dinámicas que se presentan a continuación se clasifican en cinco tipos, pero poseen aspectos comunes basados en la finalidad con las que se plantean. No sólo pretenden “romper el hielo”, sino que pretenden ir más allá, generando bases de confianza de grupo y respeto mutuo, lo cual facilitará la comunicación abierta e intercambio de ideas entre los compañeros. Otro elemento fundamental, se basa en el trabajo cooperativo, donde es necesario que las habilidades sociales se vean potenciadas en un ambiente que incite a ello, por lo que va más allá del fin educativo, orientándose hacia un aprendizaje para la vida.

En definitiva, la presentación de estas dinámicas de grupo busca romper desde el inicio con la monotonía de los comienzos de las sesiones y que desde el primer momento capten tanto la atención y motiven al alumnado, para hacerlo partícipe de su proceso de aprendizaje a lo largo de la sesión. Para ello, se debe de buscar la dinámica ideal, acorde con los objetivos y necesidades de la sesión y del grupo-clase. A continuación, se presenten las diferentes tipologías y posibles dinámicas de cada una de ellas.

- 1. Dinámicas rompehielo y de presentación:** Estas dinámicas se utilizan para romper el hielo y permitir que los miembros del grupo se conozcan entre sí.
- 2. Dinámicas de cohesión:** Estas dinámicas tienen como objetivo promover la cohesión grupal y el trabajo en equipo. Incluyen actividades que fomentan la colaboración, la comunicación efectiva y la confianza mutua.
- 3. Dinámicas de comunicación:** Estas dinámicas se centran en mejorar las habilidades de comunicación verbal y no verbal de los participantes. Pueden incluir juegos de escucha activa, ejercicios de expresión corporal o prácticas de asertividad.

- 4. Dinámicas de resolución de problemas:** Estas dinámicas están diseñadas para desarrollar habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones en grupo. Pueden implicar la resolución de casos prácticos, la búsqueda de soluciones creativas o la simulación de situaciones problemáticas.
- 5. Dinámicas de confianza:** Estas dinámicas buscan fortalecer la confianza y la empatía entre los miembros del grupo. Incluyen actividades de apoyo mutuo, ejercicios de confianza caída, o compartir experiencias personales.

Recuerda que estas clasificaciones son generales y muchas dinámicas pueden tener elementos que se solapan en diferentes categorías. La elección de la dinámica adecuada dependerá de los objetivos específicos que se deseen lograr con el grupo.

## 1. Dinámicas rompe hielo y de presentación

**Título:** **Pregunta al objeto**

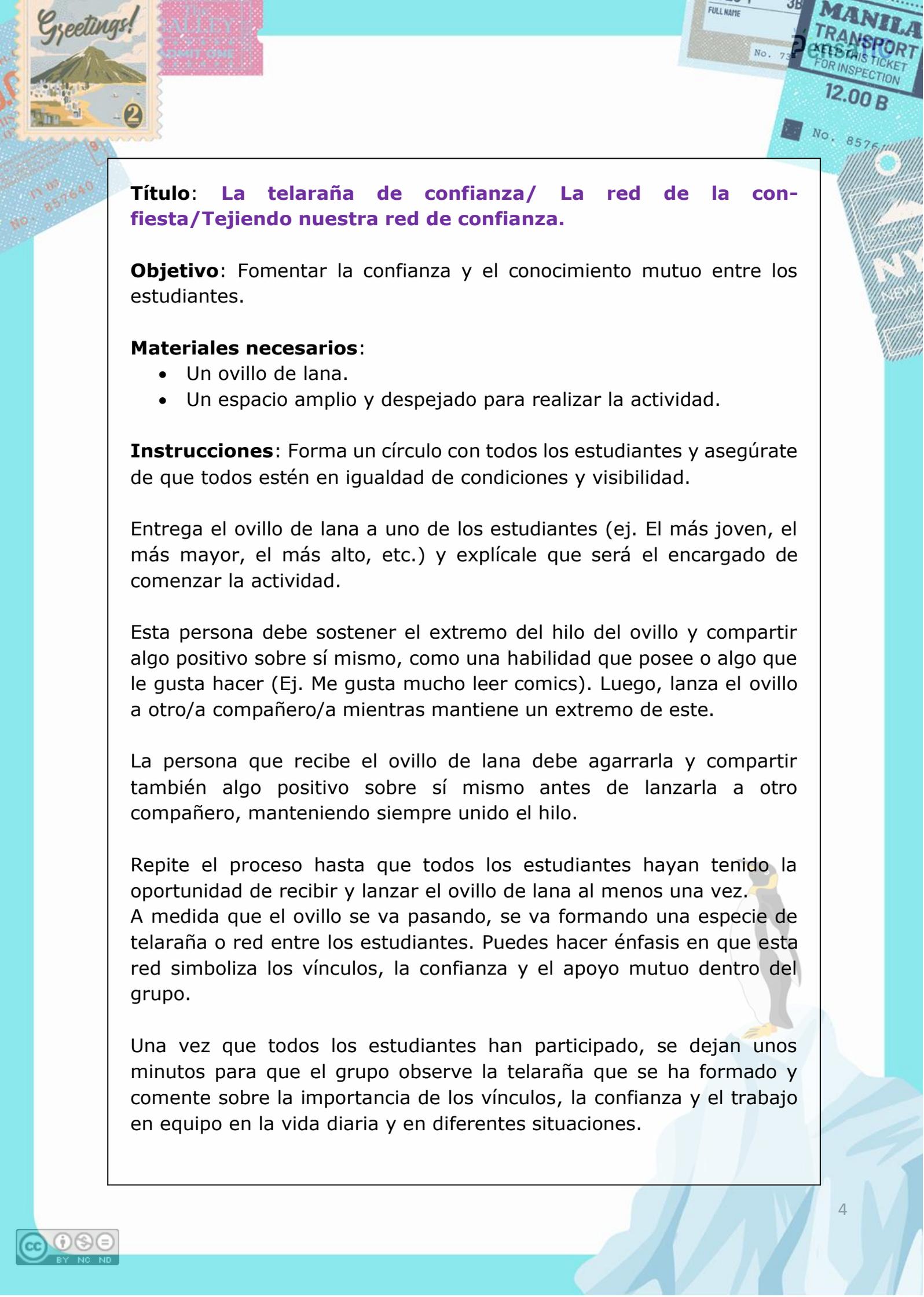
**Objetivo:** Promover confianza y el conocimiento personal entre el alumnado.

**Materiales necesarios:** No se requiere ningún material.

**Instrucciones:** Cuando el grupo no se conoce es conveniente comenzar con una breve presentación por parte de cada alumno/a, donde se dé a conocer su nombre como otros aspectos que se consideren de relevancia como la edad, centro educativo o municipio/barrio/ciudad a la que pertenecen. El aspecto central de esta dinámica, independientemente de si se conocen o no los alumnos, consiste en que cada alumno/a seleccione un objeto que les defina como persona, así como una breve explicación a sus compañeros y compañeros de porqué han seleccionado dicho elemento.

**Variantes:** Existe la posibilidad de modificar el concepto de "objeto" como elemento que define al alumnado. Se puede modificar a una emoción, actitud o verbo que define a cada de ellos.





**Título:** La telaraña de confianza/ La red de la confianza/Tejiendo nuestra red de confianza.

**Objetivo:** Fomentar la confianza y el conocimiento mutuo entre los estudiantes.

**Materiales necesarios:**

- Un ovillo de lana.
- Un espacio amplio y despejado para realizar la actividad.

**Instrucciones:** Forma un círculo con todos los estudiantes y asegúrate de que todos estén en igualdad de condiciones y visibilidad.

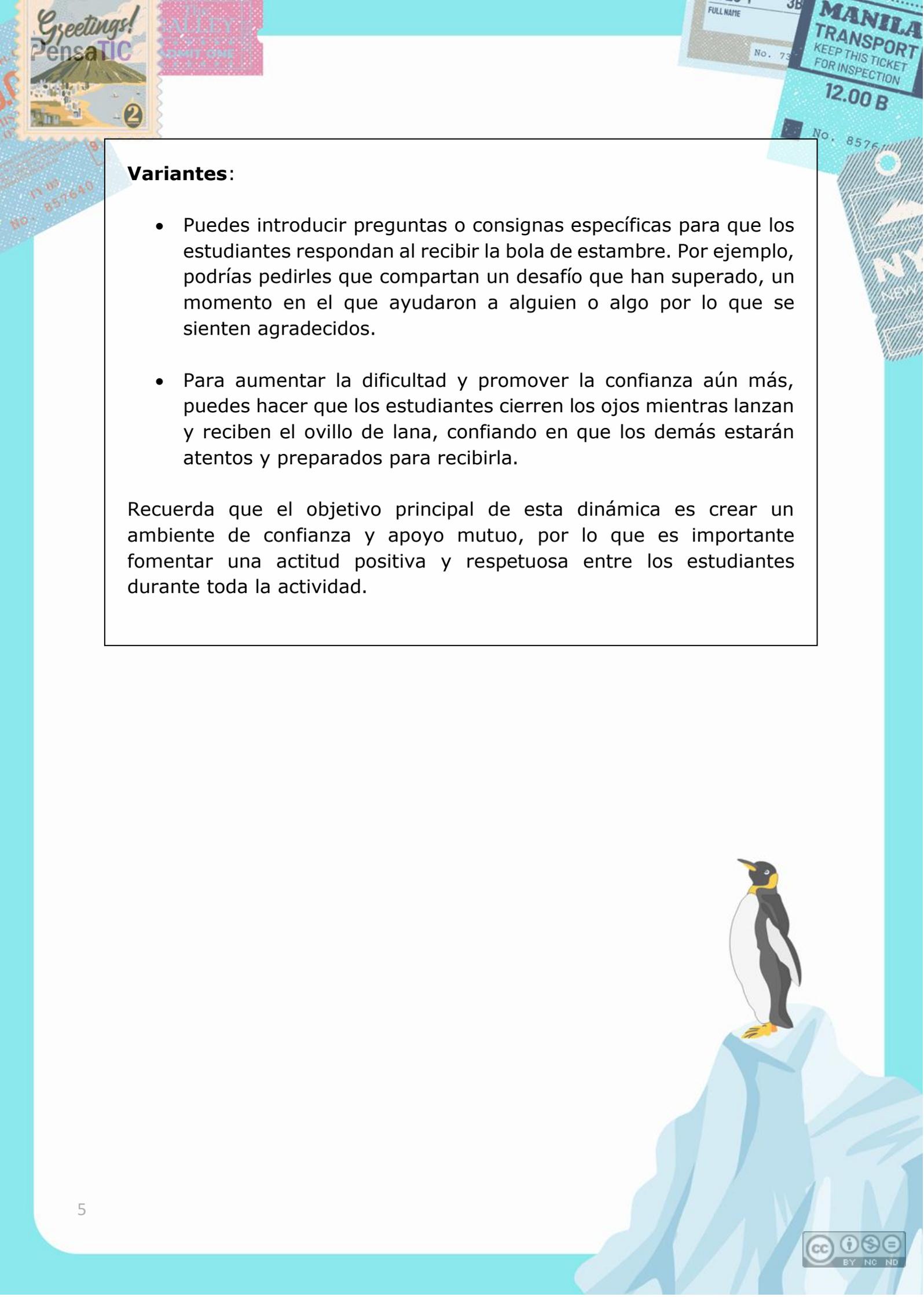
Entrega el ovillo de lana a uno de los estudiantes (ej. El más joven, el más mayor, el más alto, etc.) y explícale que será el encargado de comenzar la actividad.

Esta persona debe sostener el extremo del hilo del ovillo y compartir algo positivo sobre sí mismo, como una habilidad que posee o algo que le gusta hacer (Ej. Me gusta mucho leer comics). Luego, lanza el ovillo a otro/a compañero/a mientras mantiene un extremo de este.

La persona que recibe el ovillo de lana debe agarrarla y compartir también algo positivo sobre sí mismo antes de lanzarla a otro compañero, manteniendo siempre unido el hilo.

Repite el proceso hasta que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de recibir y lanzar el ovillo de lana al menos una vez. A medida que el ovillo se va pasando, se va formando una especie de telaraña o red entre los estudiantes. Puedes hacer énfasis en que esta red simboliza los vínculos, la confianza y el apoyo mutuo dentro del grupo.

Una vez que todos los estudiantes han participado, se dejan unos minutos para que el grupo observe la telaraña que se ha formado y comente sobre la importancia de los vínculos, la confianza y el trabajo en equipo en la vida diaria y en diferentes situaciones.



### Variantes:

- Puedes introducir preguntas o consignas específicas para que los estudiantes respondan al recibir la bola de estambre. Por ejemplo, podrías pedirles que compartan un desafío que han superado, un momento en el que ayudaron a alguien o algo por lo que se sienten agradecidos.
- Para aumentar la dificultad y promover la confianza aún más, puedes hacer que los estudiantes cierren los ojos mientras lanzan y reciben el ovillo de lana, confiando en que los demás estarán atentos y preparados para recibirla.

Recuerda que el objetivo principal de esta dinámica es crear un ambiente de confianza y apoyo mutuo, por lo que es importante fomentar una actitud positiva y respetuosa entre los estudiantes durante toda la actividad.



## Título: ¿Cómo eres?

**Objetivo:** Fomentar la confianza y el conocimiento mutuo entre los estudiantes.

### Materiales necesarios:

- Lámina con imágenes de diferentes animales o diapositiva con imágenes de diferentes animales para proyectarla en la pantalla digital.

**Instrucciones:** Cuando el grupo no se conoce es conveniente comenzar con una breve presentación por parte de cada alumno/a, tanto su nombre como otros aspectos que se consideren de relevancia como la edad o el centro educativo o municipio/barrio/ciudad a la que pertenecen.

Se proyecta en la pantalla digital una diapositiva en la que aparecen diferentes animales (Ej. Abeja, oso, perro, ciervo, elefante, etc.). Se pide a los estudiantes que, teniendo en cuenta las características de cada uno de los animales de la pantalla intente identificarse con alguno de ellos. En una hoja de papel deben escribir una frase en la que expliquen las razones por las que consideran que se parecen al animal que han elegido. Para finalizar se hace una ronda en el grupo para que todos puedan leer su explicación.



## Título: ¿Cómo soy?

**Objetivo:** Fomentar el conocimiento mutuo entre los estudiantes.

**Materiales necesarios:** No se requiere ningún material.

**Instrucciones:** Se trata de una dinámica ideal para comenzar a trabajar con un grupo totalmente nuevo en el que el alumnado, o la mayor parte de este, no se conocen. Se da a los participantes unos minutos (2 ó 3) para que busquen un adjetivo que les defina y que comience con la misma letra que su nombre. De esta forma pueden presentarse, uno por uno, a la vez que mencionan alguna característica personal (ej. Nerviosa Natalia). Después de que han pasado estos minutos iniciales comienza la ronda de presentaciones, pero deben tener en cuenta que antes de mencionar su "adjetivo + nombre", deben repetir primero los que han sido expuestos anteriores a ellos, es decir, mencionar todos los "adjetivo + nombre" mencionados ya por sus compañeros. Para decidir quién comienza la ronda de presentación se puede elegir a la persona más joven a la más mayor o cualquier otro criterio. Si están dispuestos en círculo se seguirá el orden de las agujas del reloj y se pasará de uno a otro prestando especial atención a las últimas presentaciones, ya que serán las que mayor dificultad presentarán. En estos últimos puestos el grupo puede prestar ayuda a los compañeros/as.

### Variantes:

- **Variante 1:** En caso de que algún alumno o alumna no logre expresar su "adjetivo + nombre", podemos establecer que no necesariamente debe de ser un adjetivo que nos defina de verdad, aunque esto sea lo preferible. En caso de que siga sin ser posible, se puede dar por válida la idea de que el alumnado mencione un adjetivo cualquiera que les defina, sin necesidad de que comience con la misma letra que su nombre.
- **Variante 2:** Dado que las agrupaciones, en ocasiones, son excesivamente numerosas, la actividad puede ser bastante pasiva y complicada de realizar por la cantidad de adjetivos y nombres que deben de retener en su mente. Por ello, se pueden establecer agrupaciones de 9/10 alumnos, que trabajaran por separado y posteriormente deban de exponer su "adjetivo + nombre" al resto de compañeros/as para así conocerse entre ellos.

## 2. Dinámicas de cohesión grupal

### **Título:** Reto de la torre de papel

**Objetivo:** Fomentar la cooperación, la comunicación y la cohesión grupal.

### **Materiales necesarios:**

- Hojas de papel.
- Cinta adhesiva.
- Cronómetro.
- Instrucciones.

**Instrucciones:** Divide a los estudiantes en grupos de aproximadamente 4 a 6 personas y entrega a cada grupo varias hojas de papel y cinta adhesiva.

Explica que cada grupo tiene el desafío de construir la torre más alta y estable utilizando solo las hojas de papel y la cinta adhesiva. La torre debe ser capaz de mantenerse en pie por sí sola durante al menos 10 segundos.

Establece un límite de tiempo para completar la actividad, por ejemplo, 15 minutos.

Anima a los estudiantes a trabajar juntos, compartiendo ideas y distribuyendo las tareas de manera equitativa. La comunicación efectiva y la colaboración serán clave para lograr el objetivo.

Una vez que los grupos hayan terminado de construir sus torres, puedes realizar una actividad de evaluación para determinar cuál de las torres es la mejor. Para ello, el grupo-clase debe decidir qué criterios de evaluación utilizar. Se puede dar un tiempo concreto para que cada grupo debata y concrete los criterios más adecuados.

Posteriormente se pondrán en común en el gran grupo y entre todos se diseñará una rúbrica de evaluación de la Torre de papel. Algunos ejemplos de criterios de evaluación son:

- Estética de la torre construida (asignar puntuación).
- Altura y estabilidad de la torre (asignar puntuación).
- Comunicación y trabajo en equipo durante el trabajo (asignar puntuación).

Utiliza un cronómetro para medir los 10 segundos requeridos para que la torre se mantenga en pie.

Después de determinar qué torre es la que gana, lleva a cabo una discusión en grupo donde los estudiantes compartan sus experiencias y reflexionen sobre cómo trabajaron juntos para lograr el objetivo. Puedes hacer preguntas como: ¿Qué estrategias utilizasteis para construir la torre? ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? ¿Qué dificultades enfrentaron y cómo las superaron?

**Variantes:** Puedes agregar desafíos adicionales, como usar menos hojas de papel o limitar la cantidad de cinta adhesiva disponible, para fomentar la creatividad y la resolución de problemas.

Si el espacio lo permite, puedes permitir que los grupos compitan para construir la torre más alta en un tiempo determinado, en lugar de limitarla a mantenerse en pie durante 10 segundos.

Recuerda que el objetivo principal de esta dinámica es fomentar la cooperación y la cohesión grupal, por lo que es importante promover un ambiente de trabajo en equipo positivo y alentar a los estudiantes a escucharse y respetarse mutuamente durante toda la actividad.



## Título: El periódico

**Objetivo:** Potenciar la colaboración en grupo y las relaciones interpersonales.

### Materiales necesarios:

- Una hoja de periódico para cada uno de los alumnos/as
- *Post-it*

**Instrucciones:** Se reparte una hoja de periódico a cada participante y se colocan formando un círculo, situando la hoja en el suelo y subiéndose encima de la misma. El objetivo de la actividad es colocarse en el círculo siguiendo el orden alfabético según su nombre o apellidos, a partir de uno de los participantes que debe de seleccionar el docente como inicio. Inicialmente, es posible que apenas exista comunicación o cierto desorden, por lo que el docente tendrá un papel más activo como coordinador/a, pero posteriormente ha de ir abandonando ese rol, pasando a ser un mero observador, ya que son los propios estudiantes quienes deben de trabajar en grupo para lograr el objetivo de la actividad.

**Variante:** una vez finalizada la dinámica, se va a introducir una variante que modifica varios aspectos de la actividad. Los participantes deberán pasar a colocarse en orden según su fecha de nacimiento (día/mes/año), pero lo deben de hacer con una dificultad añadida que consiste en que no pueden hablar. Deben de escoger otras alternativas de comunicación basadas en gestos, sin utilizar sin ningún material de apoyo.

**Cierre:** para cerrar la dinámica de introducción, se va a realizar una actividad de forma individual, en la que cada alumno deberá responder en un *posit* a las siguientes tres cuestiones.

- Un titular de la actividad: aprovechando que tenemos periódicos y que hemos trabajado con ellos, el docente animará a realizar una definición conjunta de los que es un TITULAR, después cada estudiante deberá crear su propio titular de la actividad realizada.
- ¿Cómo me he sentido?
- ¿Qué he aprendido?

Una vez finalizada, deberán salir, comentar lo escrito y pegar el *posit* en la pizarra, de forma que quedarán todos visibles.

### 3. Dinámicas de comunicación

#### **Título:** Círculo de palabras

**Objetivo:** Fomentar la comunicación efectiva, la escucha activa y la expresión oral.

#### **Materiales necesarios:**

- Una pelota o algún objeto pequeño que se pueda pasar fácilmente.

#### **Instrucciones:**

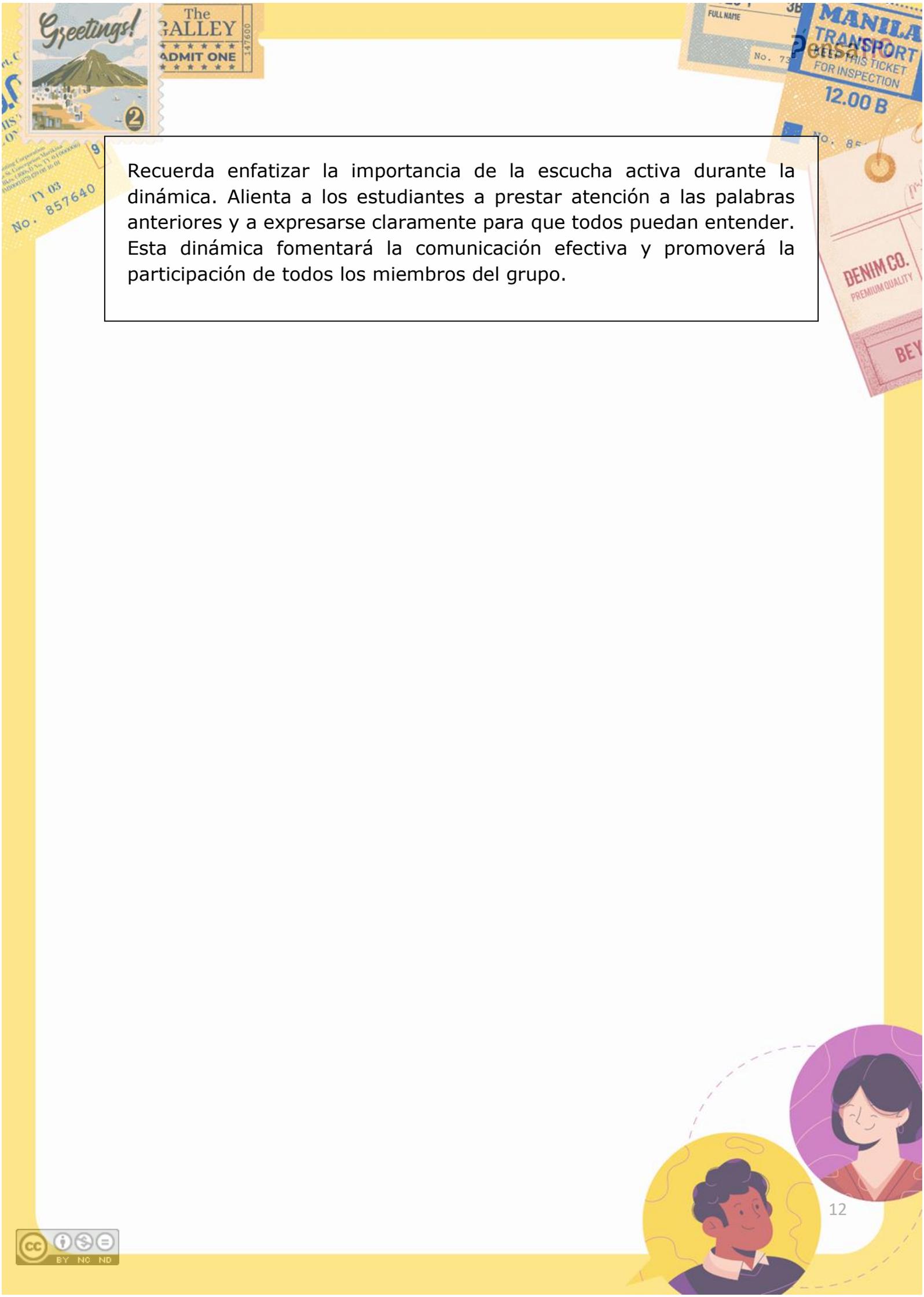
Forma un círculo con todos los estudiantes, asegurándote de que todos estén en igualdad de condiciones y visibilidad.

Explica que en esta dinámica utilizarán un objeto, como una pelota, para facilitar la comunicación. Comienza sosteniendo el objeto y diciendo una palabra que te venga a la mente, relacionada con un tema específico o simplemente una palabra al azar. Luego, lanza suavemente el objeto a uno de los compañeros en el círculo y ese estudiante debe decir una palabra que esté relacionada o que tenga alguna conexión con la palabra anterior. El estudiante que recibe el objeto ahora lanza la pelota a otro compañero y así sucesivamente. Cada estudiante debe decir una palabra que esté relacionada con la palabra anterior. Continúa pasando el objeto por el círculo, asegurándote de que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar. Si un estudiante no puede pensar en una palabra o se equivoca, se puede permitir que el grupo le ayude o que el objeto pase al siguiente estudiante.

La dinámica continúa hasta que todos los estudiantes hayan tenido al menos una oportunidad para participar.

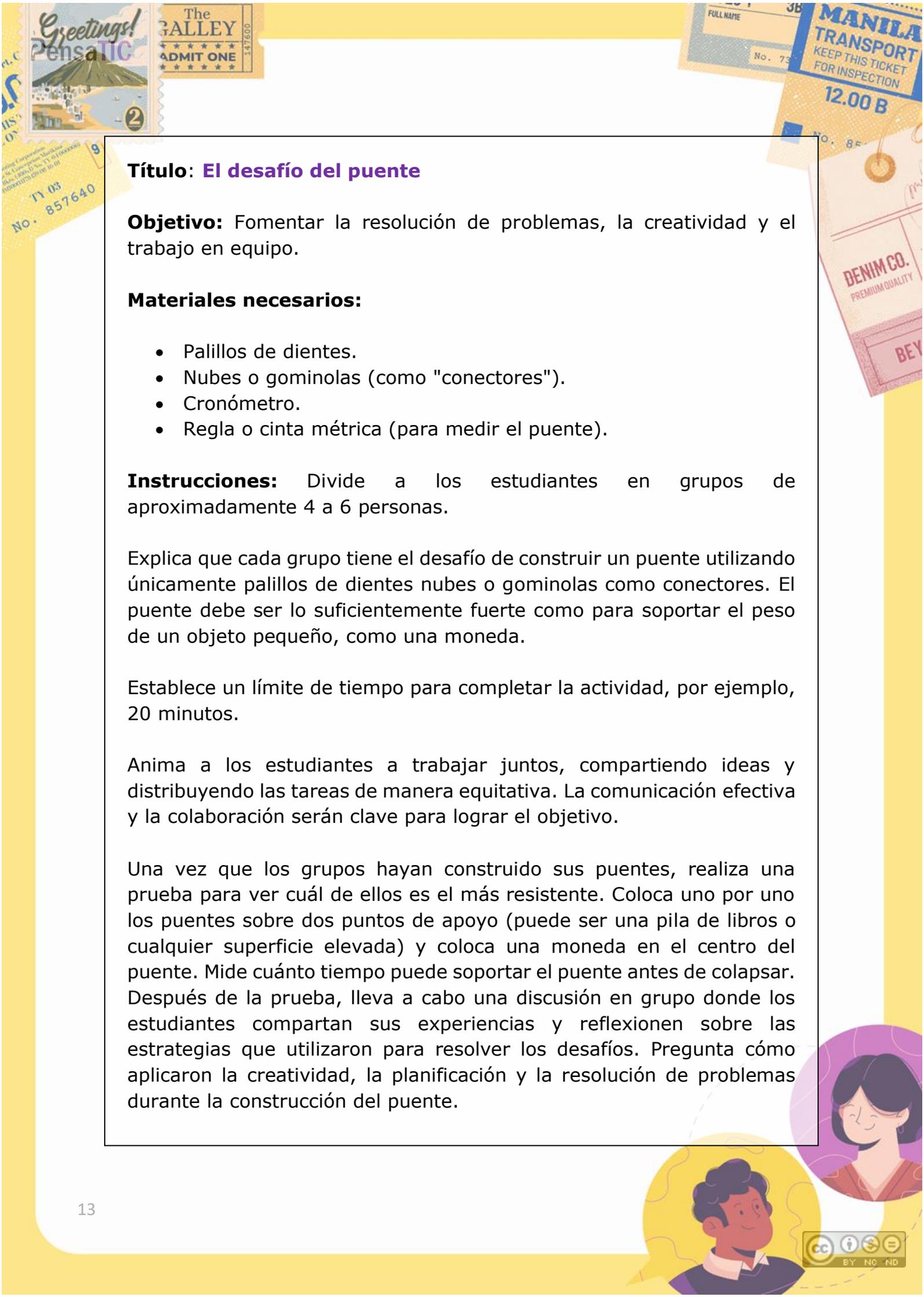
**Variantes:** Puedes establecer un límite de tiempo para cada participante. Por ejemplo, cada estudiante tiene 10 segundos para pensar y decir una palabra relacionada antes de lanzar el objeto a otro compañero.

En lugar de palabras individuales, puedes utilizar frases o ideas relacionadas. Puedes asignar un tema específico para enfocar la dinámica, como animales, alimentos, deportes, entre otros.



Recuerda enfatizar la importancia de la escucha activa durante la dinámica. Alienta a los estudiantes a prestar atención a las palabras anteriores y a expresarse claramente para que todos puedan entender. Esta dinámica fomentará la comunicación efectiva y promoverá la participación de todos los miembros del grupo.





## Título: El desafío del puente

**Objetivo:** Fomentar la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo.

### Materiales necesarios:

- Palillos de dientes.
- Nubes o gominolas (como "conectores").
- Cronómetro.
- Regla o cinta métrica (para medir el puente).

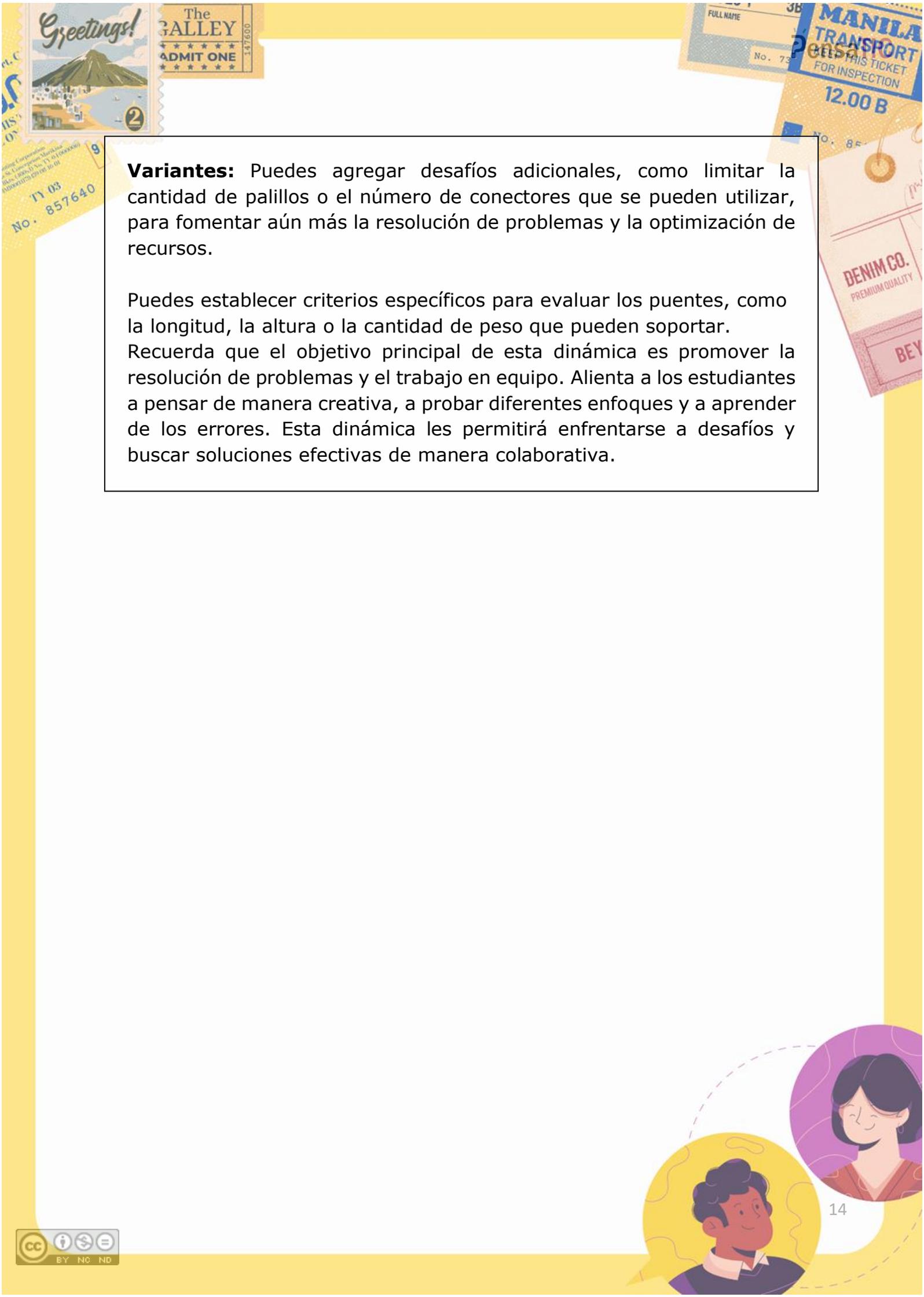
**Instrucciones:** Divide a los estudiantes en grupos de aproximadamente 4 a 6 personas.

Explica que cada grupo tiene el desafío de construir un puente utilizando únicamente palillos de dientes, nubes o gominolas como conectores. El puente debe ser lo suficientemente fuerte como para soportar el peso de un objeto pequeño, como una moneda.

Establece un límite de tiempo para completar la actividad, por ejemplo, 20 minutos.

Anima a los estudiantes a trabajar juntos, compartiendo ideas y distribuyendo las tareas de manera equitativa. La comunicación efectiva y la colaboración serán clave para lograr el objetivo.

Una vez que los grupos hayan construido sus puentes, realiza una prueba para ver cuál de ellos es el más resistente. Coloca uno por uno los puentes sobre dos puntos de apoyo (puede ser una pila de libros o cualquier superficie elevada) y coloca una moneda en el centro del puente. Mide cuánto tiempo puede soportar el puente antes de colapsar. Después de la prueba, lleva a cabo una discusión en grupo donde los estudiantes compartan sus experiencias y reflexionen sobre las estrategias que utilizaron para resolver los desafíos. Pregunta cómo aplicaron la creatividad, la planificación y la resolución de problemas durante la construcción del puente.



**Variantes:** Puedes agregar desafíos adicionales, como limitar la cantidad de palillos o el número de conectores que se pueden utilizar, para fomentar aún más la resolución de problemas y la optimización de recursos.

Puedes establecer criterios específicos para evaluar los puentes, como la longitud, la altura o la cantidad de peso que pueden soportar. Recuerda que el objetivo principal de esta dinámica es promover la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Alienta a los estudiantes a pensar de manera creativa, a probar diferentes enfoques y a aprender de los errores. Esta dinámica les permitirá enfrentarse a desafíos y buscar soluciones efectivas de manera colaborativa.

## 5. Dinámicas de resolución de problemas

### **Título:** El desafío del laberinto

**Objetivo:** Fomentar la resolución de problemas, la toma de decisiones y la comunicación efectiva.

### **Materiales necesarios:**

- Un laberinto dibujado en un papel grande o impreso.
- Fichas o marcadores para moverse por el laberinto.
- Cronómetro.

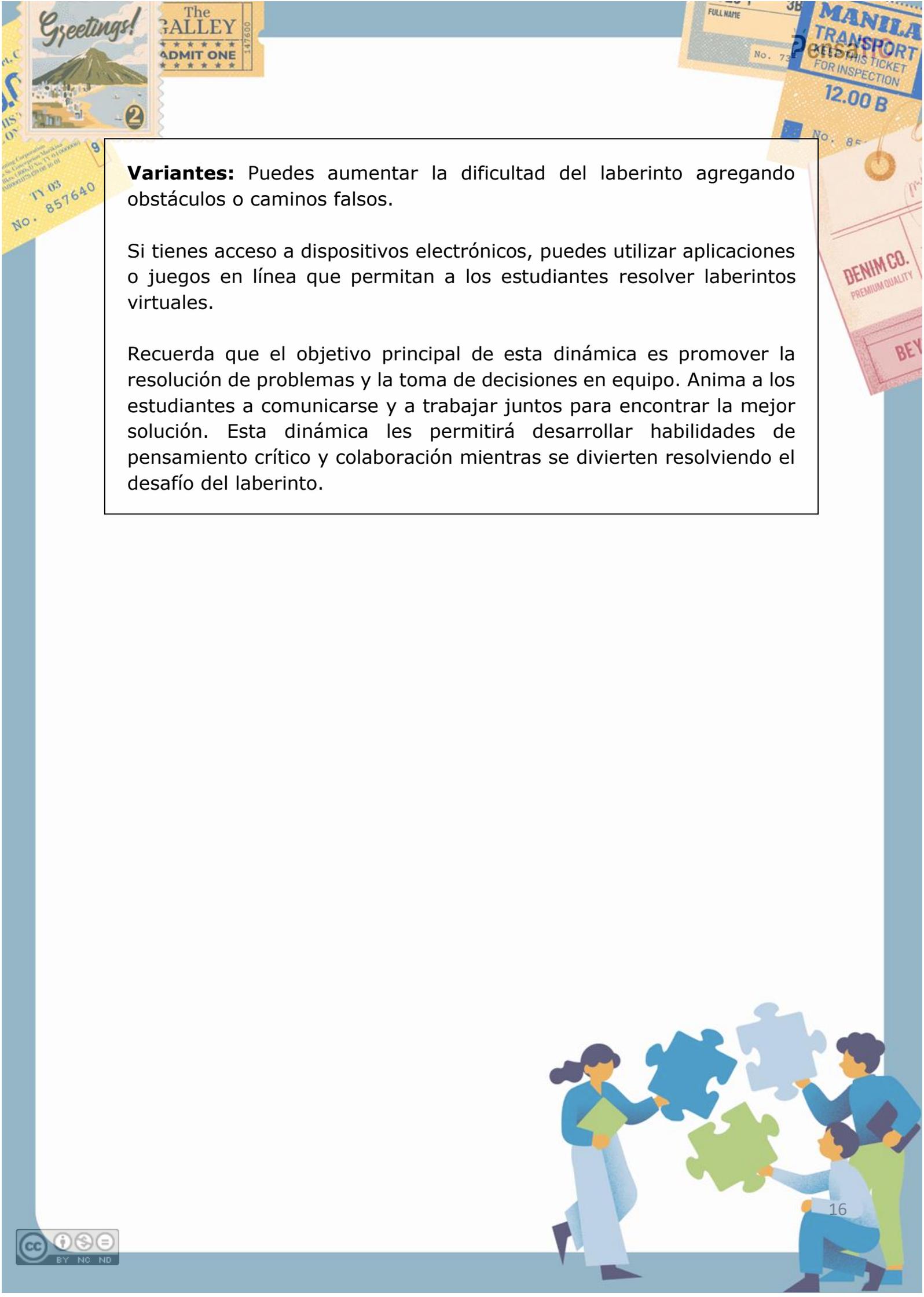
**Instrucciones:** Dibuja un laberinto en un papel grande o imprime uno que encuentres en Internet.

Divide a los estudiantes en grupos de aproximadamente 4 a 6 personas. Entrega un laberinto a cada grupo junto con las fichas o marcadores para moverse por el laberinto. Explica que el desafío es que cada grupo debe encontrar la ruta más rápida y efectiva para salir del laberinto. Establece un límite de tiempo para completar el desafío, por ejemplo, 10 minutos.

Los miembros del grupo deben trabajar juntos para estudiar el laberinto, discutir diferentes estrategias y tomar decisiones sobre qué camino seguir.

Cuando el tiempo comience, los grupos deben empezar a mover sus fichas o marcadores por el laberinto, siguiendo la ruta que consideren correcta.

Después de que cada grupo haya completado el desafío o haya alcanzado el límite de tiempo, reúne a todos los estudiantes para una discusión en grupo. Anima a los grupos a compartir las estrategias que utilizaron, los obstáculos que enfrentaron y cómo resolvieron los problemas durante el desafío.



**Variantes:** Puedes aumentar la dificultad del laberinto agregando obstáculos o caminos falsos.

Si tienes acceso a dispositivos electrónicos, puedes utilizar aplicaciones o juegos en línea que permitan a los estudiantes resolver laberintos virtuales.

Recuerda que el objetivo principal de esta dinámica es promover la resolución de problemas y la toma de decisiones en equipo. Anima a los estudiantes a comunicarse y a trabajar juntos para encontrar la mejor solución. Esta dinámica les permitirá desarrollar habilidades de pensamiento crítico y colaboración mientras se divierten resolviendo el desafío del laberinto.



## Título: Los equilibrios

**Objetivo:** Promover la comunicación y cooperación como estrategias para la resolución de conflictos.

**Materiales necesarios:** No se requiere ningún material específico

**Instrucciones:** La dinámica de los equilibrios se desarrolla en una estructura de trabajo cooperativo 1-2-4 donde el aspecto motriz es el eje vertebrador de la actividad. Consiste esencialmente en ponerse en equilibrio con el número de apoyos que dictamine el docente o algún estudiante, es decir, si el docente decide que deben de ponerse en equilibrio con 2 puntos de apoyo en el suelo, podrían mantenerse de pie, al igual que si dice con 1 punto de apoyo, tendría que ser a la pata coja. Se comenzará de forma individual para comprender la dinámica, pero posteriormente se dará paso a las parejas y en último lugar en grupos de 4 alumnos.

Otro ejemplo, es que en gran grupo se les pida únicamente 4 puntos de apoyo, por lo que únicamente deberán de tener tres puntos del cuerpo en contacto con el suelo entre los cuatro miembros del grupo, por lo que deberán de organizarse para lograr el objetivo. Es importante respetar las diferentes fases, 1-2-4, ya que ayudará a ir haciendo cada vez más compleja la actividad a la vez que comprenderán mejor el funcionamiento de ésta.

**Variantes:** En caso de que se realice la actividad de forma notablemente fácil se podrá introducir objetos externos, por ejemplo, conos o pelotas que deberán de integrarse en la actividad y usarse como punto de apoyo.



## 6. Dinámicas de confianza en los demás

### **Título:** El círculo de ayuda

**Objetivo:** Fomentar la confianza mutua y el apoyo entre los compañeros de grupo

### **Materiales necesarios:**

- *Post-it*

**Instrucciones:** En primer lugar, se deberá comenzar explicando al alumnado de que se presenta una actividad que busca promover la confianza entre ellos. Es una actividad conocida popularmente, aunque tendrá pequeñas variaciones.

Se dividirá a la clase en grupos de 5 y posteriormente cada miembro del grupo deberá ir al centro, cerrar los ojos. El grupo restante deberá moverse a algún lugar cercano a donde está el alumno del centro y formarán allí el "grupo de rescate". Entonces le deberán dar las indicaciones al compañero para llegar hasta allí y lanzarse de espaldas al grupo, repitiendo la dinámica hasta que todos los compañeros lo hayan vivido.

Para finalizar, se llevará a cabo un proceso de reflexión en grupo, donde cada alumno deberá expresar dos sentimientos o emociones que hayan sentido y cuál ha sido su mayor miedo.

**Variaciones:** Se puede modificar los agrupamientos, de forma que el alumno del centro sean dos o más personas, pero requerirá que el grupo de rescate deberá también aumentar en personas, para garantizar la seguridad de la actividad.



## Título: El abanico de confianza

**Objetivo:** Fomentar la confianza mutua y el conocimiento del resto de compañeros

### Materiales necesarios:

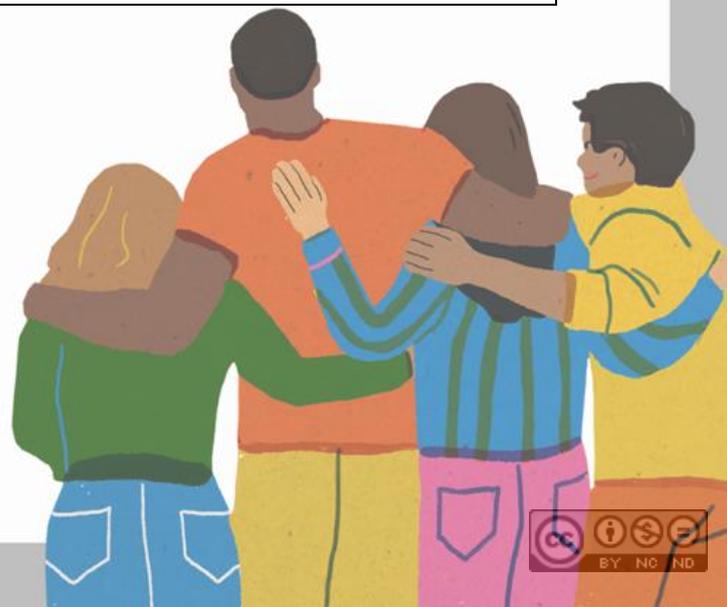
- Hoja de papel
- Bolígrafos

**Instrucciones:** Siguiendo una dinámica de folio giratorio, se ubicarán los alumnos en círculo y cada uno pondrá en su folio su nombre en grande.

Se irán girando los folios entre los compañeros y cada uno deberá escribir dos cosas positivas a destacar del compañero en el folio que le pertenece al mismo, así como también dos cuestiones o preguntar que le harían para conocerle o conocerla más, teniendo en cuenta que será anónimo.

Se irán pasando los folios hasta que todos hayan escrito en todos los folios de sus compañeros. Entonces cada alumno recogerá su folio e irá respondiendo a las cuestiones que vea oportunas de responder y quien quiera podrá colgarla en el corcho de clase para que el resto de los compañeros puedan visualizar las posibles respuestas que hayan planteado.

**Variaciones:** Se pueden introducir otras preguntas o cuestiones que quieran desarrollarse, como aspectos a mejorar como persona...etc.





# PENSA Trip: Agencia de viajes

## LUGARES QUE VISITAS

Contenidos curriculares

¿Dónde quieres VIAJAR?

## CURIOSIDAD POR LO NUEVO

Amor por aprender. Pasión por enseñar.

## GUÍA TURÍSTICO

El docente viaja con su grupo de turistas por los lugares y caminos del aprendizaje.

## TIPO DE VIAJE

Metodologías activas que permitan un viaje individualizado.



*¿Dónde quieres*  
**VIAJAR?**



¿Qué  
quieres  
aprender?



El docente acompaña en el camino del aprendizaje

Este viaje será personal,  
individualizado que  
busca dar respuesta a  
las curiosidades de  
nuestros turistas.



## Nombre del juego: "ImaginArte"

### Objetivo del juego:

- Promover la observación y la descripción profunda.
- Comprender la importancia de la expresión oral como vía de comunicación efectiva.
- Desarrollar la competencia lingüística (léxico, gramática, etc.).

### Materiales necesarios:

- Tarjetas con imágenes
- Fichas o marcadores para cada jugador.
- Un dado.
- Temporizador.

### Instrucciones:

En el juego existen dos tipos de roles: pintores y mecenas. Para seleccionar el papel de cada uno de los alumnos, lanzarán el dado y el que obtenga mayor puntuación comenzará siendo el mecenas, un rol que irán desarrollando todos los jugadores, respetando el orden que ha determinado el dado, de mayor a menor y en caso de empate se establece por orden alfabético del nombre.

Cada uno de los jugadores tendrá un lienzo en blanco (folio) con sus correspondientes pinceles (lapiceros). El mecenas será el encargado de escoger una tarjeta, al azar o la que desee. El mecenas debe ocultar los criterios de la tarjeta en ese momento y debe de tener cuidado para que ninguno de los artistas vea la escena en la tarjeta. A continuación, el mismo mecenas, lanzará el dado de manera que el número que salga será el número del **criterio de oro** en la ronda. Los pintores anotarán el número correspondiente al criterio de oro.

En este momento, se lleva a cabo el desarrollo central de la actividad, cuando el mecenas anuncia un **título de la escena que ha inventado** y a continuación comienza a **describir la escena en la tarjeta** de la manera más rápida y clara posible para que los artistas puedan dibujarla con precisión. Se puede utilizar cualquier vocabulario que desee para describir la escena. Se dispone de **90 segundos** para describir la escena a los pintores, los cuales tienen el objetivo de dibujar con precisión la escena según la descripción que escuchan.

Tanto los artistas como el mecenas deben de cumplir en todo momento, las siguientes normas:

- El mecenas no puede mirar ninguno de los dibujos de los artistas mientras dibujan ni utilizar gestos.

- Mientras el mecenas describe la escena ningún artista puede hablar, hacer preguntas o comunicarse de alguna manera, con el mecenas u otro artista ¡No se pueden hacer preguntas!

También es importante recordar el siguiente consejo a los mecenas y pintores:

- **Mecenas:** describe la escena lo más rápido posible. Describe las ubicaciones relativas, los tamaños y la cantidad de objetos y detalles de la escena.
- **Artistas:** cuidado con dibujar demasiado pequeño, dibuja de forma sencilla para ahorrar tiempo y ¡No tienes que ser Picasso para resolver el caso!

Una vez que haya finalizado el tiempo establecido de 90 segundos, todos los artistas deben dejar de dibujar, así como el retratista dejará de explicar la escena.

### **Peer2Peer ivalora la obra pictórica de tu compañero!**

Todos los artistas deben pasar su lienzo a un artista vecino, por lo que serán los evaluadores. El mecenas es el que decide si se realiza hacia la izquierda o hacia la derecha.

El mecenas comenzará a leer en voz alta los criterios de la escena descrita, los cuales establecen los estándares de semejanza que marcan la evaluación de los lienzos y establecen un detalle específico de la escena original. Los artistas evaluadores deben juzgar si el dibujo que están examinando satisface el criterio. Si es así, el evaluador debe marcar la casilla de verificación "SÍ" y si no se cumple el criterio, el evaluador debe marcar la casilla de verificación "NO".

Después de leer cada criterio, el mecenas debe preguntar si alguno de los artistas recibió la puntuación correspondiente a cada uno de los criterios citados, ya que también deben de autoevaluar su trabajo de descripción de la escena.

**Nota 1:** Los artistas o pintores también pueden presentar atención a la evaluación de su lienzo realizado por otro compañero o compañera, ya que, de esta manera, si un evaluador niega el punto de un criterio, el artista puede objetar inmediatamente si cree que su dibujo satisface el criterio.

**Nota 2:** Durante la evaluación, nadie puede ver, salvo el mecenas, ni la escena original ni los criterios establecidos, además de que tampoco se puede aclarar un criterio si existen dudas entre los evaluadores.

## Sistema de puntuación

**Los pintores:** reciben 1 punto por cada criterio cumplido, salvo el criterio de oro, que el cumplirlo supone recibir 3 puntos.

**El mecenas:** recibe 1 punto por cada criterio que cumpla al menos un pintor. Además, el mecenas recibe 1 punto extra si se cumple el criterio de oro en al menos 1 pintor.

Una vez se hayan leído todos los criterios y dirimido todas las confusiones que hayan surgido, cada evaluador debe sumar el número total de puntos recibidos y anotarlo en algún lugar del lienzo. El retratista también debe anotar su puntuación total.

## Solución de controversias

Si un pintor no está seguro de si el lienzo que está evaluando satisface un criterio en particular, o si un artista siente que se le debe otorgar 1 punto, pero no fue así, el lienzo debe ser presentado a los otros evaluadores para que el asunto pueda debatirse y resolverse.

¡ATENCIÓN! Los criterios de evaluación deben cumplirse al completo, si alguna información no se observa claramente en el dibujo no será válido.

Por ejemplo, en el criterio "La figura principal es la cabeza de una llama que mira de frente", si el/la pintor/a ha dibujado una llama de cuerpo entero no será válido ya que dice claramente "la cabeza de una llama". Si el/la pintor/a dibuja la llama mirando hacia un lado tampoco será válido.

El mecenas NO puede participar en la discusión; sin embargo, se les permite releer el criterio actual o cualquier criterio anterior con tanta frecuencia como sea necesario. El mecenas no puede leer el criterio que aún no se ha presentado hasta que se resuelva la disputa y se hayan otorgado todos los puntos para el criterio actual. El mecenas NO puede mostrar la escena original a los pintores hasta que se hayan juzgado todos los criterios. La determinación final de otorgar o denegar un punto debe resolverse por mayoría simple de votos.

El mecenas es el único jugador que NO tiene permitido votar. En caso de empate, se considera cumplido el criterio y se otorga el punto. Todas las disputas relacionadas con la puntuación deben abordarse de esta manera y deben resolverse antes de que comience la siguiente ronda.

Una vez que ha comenzado una nueva ronda, los puntos otorgados durante las rondas anteriores no pueden modificarse.

## Fin de la Ronda

Una vez registrados todos los puntos totales de la ronda, los jugadores pueden examinar la escena original. Es divertido colocar todos los lienzos donde todos los jugadores puedan verlos. La "exhibición de arte" resultante genera risas entre los jugadores y permite dinamizar y mejorar notablemente el clima de trabajo y confianza. Cada artista debe recuperar su lienzo y conservarlo hasta el final del juego.

## Fin del juego

El juego termina cuando todos los jugadores han pasado una vez por los dos papeles del juego: mecenas y pintor. Se puede alargar las rondas que se deseen, aunque es importante acordarlo antes de comenzar el juego. Los jugadores deben sumar los totales de todos sus lienzos juntos, tanto los que han recibido como pintores como los obtenidos en su papal de mecenas.

## Recordatorios

- Todos los jugadores deben tener las mismas oportunidades para actuar como mecenas durante un juego.
- Durante la descripción de una escena, los artistas NO pueden hablar ni mostrar sus dibujos a ningún otro jugador.
- Durante la evaluación de una escena, solo el mecenas puede leer los criterios y mirar la escena original.

## Variante:

Se puede dar la posibilidad al grupo-clase que pinte nuevas imágenes y que creen nuevas tarjetas de juego. De esta forma se puede ir generando una base de datos con nuevas imágenes y tarjetas de juego que pueden utilizarse en diferentes grupo-clase. Como sugerencia, se puede utilizar software de inteligencia artificial (ej. Adobe firefly, Dall-e, etc.) para diseñar estas imágenes y así trabajar con el grupo este tipo de herramientas digitales.

También se pueden cambiar los criterios de evaluación de las tarjetas, el docente o los estudiantes, de manera que las mismas imágenes se pueden reutilizar.



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS







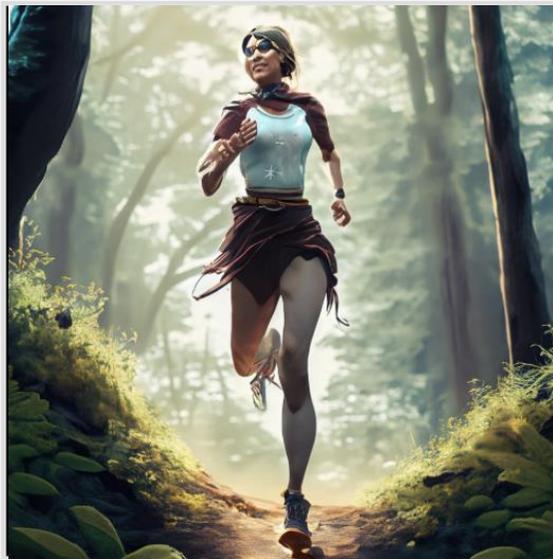
1



2



3



4



5



6



### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central tiene forma de araña gigante.
2. Aparecen 6 bolas luminosas en la imagen, 3 a la derecha y 3 a la izquierda de la araña gigante.
3. Hay una persona más pequeña delante de la araña.
4. La araña tiene más de 8 patas.
5. Aparece un trozo de cielo de color más claro en la parte superior.
6. Aparecen al menos dos raíces de árbol en el suelo.

**1**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central es una chica.
2. Tiene un casco que deja su cara al descubierto.
3. Tiene un balón de fútbol americano en su mano derecha.
4. Tiene manchas oscuras debajo de los ojos.
5. Tiene una figura circular detrás de la cabeza.
6. Aparecen rayos que salen de la figura circular.

**2**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central es un unicornio.
2. Las crines del unicornio parecen flotar en el aire, no están caídas.
3. Debajo de la cabeza del unicornio aparece una mariposa.
4. Hay flores alrededor de todo el unicornio.
5. Se ve al menos un árbol en el fondo.
6. La melena es morada o azulada.

**3**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central es una mujer corriendo.
2. Aparecen al menos 3 árboles en el fondo.
3. La mujer va vestida con una camiseta de manga corta.
4. La mujer va vestida con una falda-pantalón del que salen cuerdas o cintas de tela.
5. La mujer corre por un camino.
6. Hay vegetación a los lados del camino.

**4**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central es el perfil de una mujer que mira hacia el lado de la derecha.
2. Aparece una bombilla dentro de su cabeza.
3. Tiene las pestañas largas.
4. Tiene la boca cerrada.
5. Aparecen hilos o filamentos dentro de la bombilla.
6. Aparece al menos un mechón de pelo rizado que sale de su cabeza.

**5**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura central es un chico
2. El chico no mira al frente está mirando hacia la izquierda.
3. Tiene un balón de fútbol en su mano derecha.
4. Viste una camiseta de manga corta.
5. Tiene una figura circular de color amarillo por detrás.
6. Aparece un sol en la esquina superior izquierda.

**6**





7



8



9



10



11



12



### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un río casi seco.
2. La parte inferior de la imagen es tierra seca y cuarteada.
3. Aparece un río con un poco de agua.
4. El cielo está nublado.
5. Detrás del río se ven edificios en ruinas, medio destruidos.
6. Aparecen montañas al fondo.

**7**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un gran rayo.
2. En la parte inferior izquierda aparece un pueblo con cinco casas.
3. El rayo está cayendo sobre el mar.
4. Por encima del rayo aparecen nubes.
5. El rayo tiene, al menos 19 ramificaciones.
6. Cerca del pueblo aparecen llamas, como un incendio.

**8**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un castillo de arena.
2. El castillo tiene al fondo el mar.
3. El castillo tiene tres torres con fel tejado en forma de cono.
4. En una de estas torres con tejado en forma de cono tiene una puesta.
5. El cielo tiene dos nubes.
6. El castillo está hecho sobre una base de arena.

**9**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es la cabeza de una llama que mira de frente.
2. La llama tiene dos orejas y están cubiertas de pelo.
3. La llama tiene cejas y pestañas.
4. La llama tiene la boca sonriente.
5. No hay nada de fondo.
6. El pelo que tiene en la frente es largo y tiene rizos.

**10**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es una casa en la playa.
2. La casa tiene dos plantas.
3. En la planta superior aparece un ventanal.
4. Aparecen dos sombrillas en la arena de la playa.
5. Aparece un chico tumbado en una tumbona delante de la casa.
6. Aparece el mar de fondo.

**11**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un edificio de viviendas.
2. En la pared frontal del edificio aparecen tres torres de jardín vertical.
3. Cada torre de jardín vertical termina en la punta con un árbol.
4. Aparecen nubes de fondo, por detrás del edificio.
5. En la esquina inferior derecha aparecen arbustos o árboles.
6. Aparecen, al menos, dos edificios más en el fondo de la imagen.

**12**





13



14



15



16



17



18

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

1. La figura principal es un edificio.
2. El edificio tiene en su lado tres torres de jardines verticales.
3. Cada una de las torres con jardines verticales tienen en la parte superior un árbol.
4. En las dos esquinas inferiores aparecen árboles o arbustos.
5. Al fondo del edificio, tanto a la derecha como a la izquierda, aparecen otros edificios.
5. Aparecen nubes al fondo.

**13**

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

1. La figura principal es una gran gota de agua.
2. Dentro de la gota de agua aparece reflejada una montaña compuesta por muchos picos.
3. En la parte inferior de la gota aparece escarcha, hielo o nieve.
4. Al fondo de la gota de agua y en el lado izquierdo aparecen tres picos montañosos.
5. La gota está apoyada sobre agua.
6. Hay nubes oscuras en la parte superior de la imagen.

**14**

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

1. La figura principal es el busto de una mujer con rasgos asiáticos.
2. La mujer viste un sombrero o turbante con letras chinas dibujadas.
3. No aparecen las orejas, pero lleva pendientes largos y con filigrana.
4. La mujer tiene ojos rasgados.
5. La mujer tiene la boca cerrada y no aparecen sus dientes.
6. Aparece su pelo al fondo y en el lado derecho.

**15**

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

1. La figura principal es un bosque fantástico.
2. En el centro de la imagen aparece un árbol con dos ramas principales y en cada una de ellas una copa de forma circular.
3. En la base de este árbol hay florecillas.
4. En la esquina inferior izquierda hay dos arbustos redondeados.
5. Detrás del árbol aparecen tres copas de árbol redondeadas.
6. En la esquina superior derecha aparecen nubes.

**16**

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

1. La figura principal es un globo aerostático.
2. El globo está pasando entre cataratas, dos a cada lado.
3. Detrás del árbol aparecen montañas.
4. Detrás del árbol y debajo del mismo aparece una quinta catarata.
5. Las cataratas desembocan en un río.
6. En el cielo hay nubes.

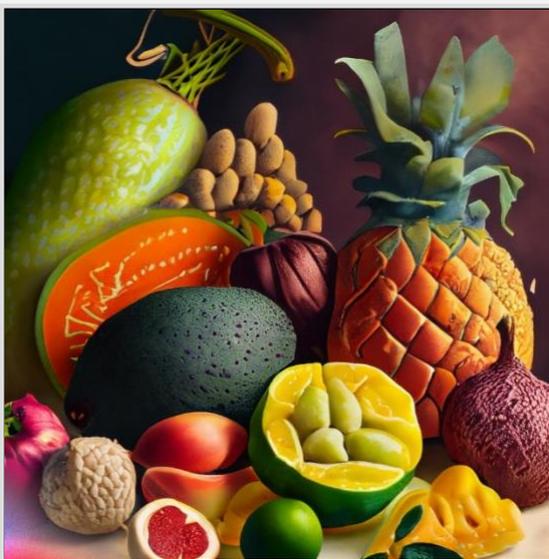
**17**

### ¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

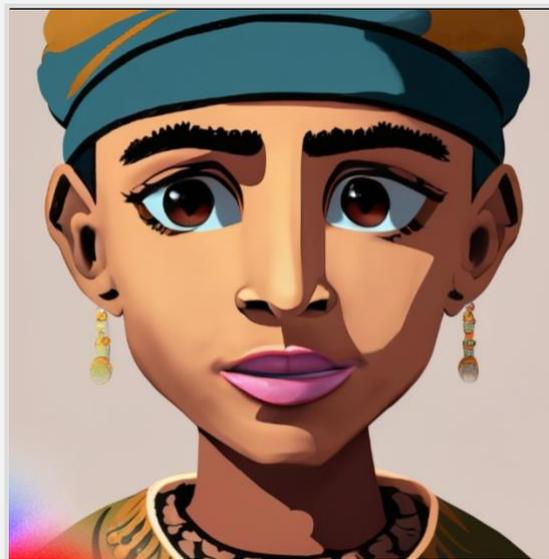
1. La figura principal es el busto de una mujer mirando hacia el frente.
2. La mujer usa un tocado o turbante que la tapa el pelo, pero aparecen las dos orejas.
3. En ambas orejas aparecen pendientes alargados.
4. En el cuello tiene, al menos, un collar.
5. Cada uno de los pendientes se componen de, al menos, tres piezas colgantes.
6. La mujer tiene la boca cerrada.

**18**





19



20



21



22



23



24



### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un bodegón de frutas.
2. En el lado derecho aparece una piña que está colocada de pie.
3. Delante de la piña aparecen otras frutas, una similar a un coco.
4. En la parte inferior aparece una lima o un limón verde.
5. Al lado izquierdo de la lima o limón verde aparece media granada.
6. Al lado izquierdo de la piña aparece un melón entero.

**19**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es la cara de un chico que mira al frente.
2. El chico tiene un sombrero o turbante en la cabeza.
3. El chico tiene pendientes en las dos orejas.
4. El chico tiene los ojos grandes y las cejas pobladas o gruesas.
5. El chico tiene los labios gruesos y la boca está cerrada.
6. Los pendientes son largos.

**20**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es la cabeza de un león que mira hacia la derecha.
2. La melena parece que está en llamas.
3. Aparece una sola oreja y tiene forma circular.
4. El león tiene pelo en la barbilla un poco largo.
5. Aparecen bigotes en el lado derecho de su boca.
6. Su boca está ligeramente torcida hacia abajo.

**21**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un ratón que mira hacia la derecha.
2. No hay nada en el fondo, detrás de la figura.
3. El ratón tiene cola en el lado derecho.
4. Sus dos ojos terminan en punta en la parte de arriba.
5. Aparecen las cuatro patas del ratón.
6. Aparecen bigotes a ambos lados de la boca.

**22**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es el busto de un mapache que mira hacia la derecha.
2. El mapache tiene bigotes en ambos lados de la boca.
3. No aparecen los dientes del mapache.
4. La nariz del mapache tiene brillo en la parte superior.
5. Entre las dos orejas del mapache tiene pelos de punta.
6. Los ojos del mapache son grandes.

**23**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es una casa de galleta y dulces que parece una cara.
2. Las ventanas de la casa son los ojos y son redondeados.
3. La casa de galleta tiene una nariz que es una bola blanca pequeña.
4. La casa de galleta tiene una sonrisa hecha de chocolate y nata.
5. La casa de galleta tiene una roquilla en la frente, debajo del tejado.
6. Aparecen 11 "lacasitos" alrededor de la casa de galleta.

**24**





25



26



27



28



29



30



### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es el busto de un dragón cuya cara mira hacia la izquierda.
2. Tiene al menos 4 pinchos dibujados en la cabeza.
3. Tiene al menos 8 dientes dibujados en la boca.
4. No se le ve la lengua.
5. El dragón sujeta una taza con ambas manos.
6. La taza tiene al menos 5 círculos dibujados.

**25**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es una leona que mira hacia el frente.
2. La leona tiene una pesa en cada mano.
3. Tiene al menos 4 bigotes en cada lado de su boca.
4. Tiene una muñequera en cada mano.
5. Tiene una camiseta de tirantes.
6. Tiene pantalón corto.

**26**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es una mujer sentada en el suelo de espaldas.
2. En vez de una cabeza tiene una figura que se parece a una montaña.
3. La montaña tiene al menos 5 agujeros/cuevas dibujadas.
4. Aparece un lago frente a la mujer.
5. Aparecen nubes en el cielo.
6. Hay un barco en el lago.

**27**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es una hormiga que mira hacia la izquierda.
2. La hormiga tiene dos antenas.
3. La hormiga tiene al menos 10 líneas paralelas configurando el cuerpo.
4. La hormiga tiene al menos 6 patas dibujadas.
5. Se ve un edificio al fondo.
6. El edificio tiene al menos dos ventanas dibujadas.

**28**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un árbol en el desierto.
2. La copa tiene forma de semicírculo.
3. La copa del árbol tiene al menos 4 animales dibujados.
4. Aparecen unas montañas en el fondo.
5. En la copa del árbol aparece al menos una rama.
6. El árbol está encima de una plataforma sobre el suelo.

**29**

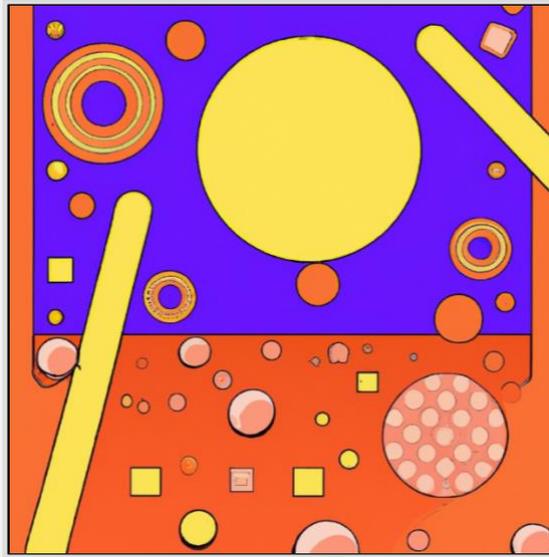
### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. Aparecen al menos 5 peces.
2. Aparecen diferentes tipos de coral y algas.
3. Un tipo de coral tiene forma de campana invertida.
4. El coral aparece en los dos lados dejando una zona central despejada donde hay agua.
5. Un pez tiene la cola de distinto color al cuerpo.
6. Aparece un tipo de coral que con forma de árbol con ramas.

**30**



31



32



33



34



35



36



### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un pulpo que mira hacia el frente.
2. El pulpo tiene ocho tentáculos.
3. Aparece una roca en la esquina inferior izquierda.
4. Los tentáculos tienen ventosas.
5. El pulpo tiene dos ojos.
6. El pulpo tiene una mancha más clara en la frente.

**31**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. Aparece un círculo grande dentro de un rectángulo que ocupa la mitad superior de la figura.
2. Dentro de este rectángulo aparecen nueve círculos pequeños y tres "anillos".
3. Fuera del rectángulo hay un círculo relleno de círculos pequeños.
4. Aparece una barra que comienza en la esquina inferior izquierda y sube hasta cruzar la mitad del rectángulo superior.
5. Hay tres rectángulos en la parte inferior.
6. Hay un círculo semioculto en la esquina inferior derecha.

**32**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal son tres casas con el cielo lleno de globos aerostáticos.
2. Aparece un camino que sale de la casa que se encuentra en la esquina inferior derecha.
3. Aparecen, al menos, cinco globos aerostáticos.
4. Aparecen, al menos, cinco nubes.
5. Aparecen, al menos, cinco pompas de jabón en el cielo.
6. Solamente en dos globos aerostático se aprecia la cesta.

**33**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un koala que mira de frente.
2. El Koala tiene un casco de astronauta.
3. El koala tiene dos orejas.
4. El koala tiene dos ojos.
5. En el traje de astronauta aparecen al menos dos bolsillos de forma cuadrangular o rectangular.
6. El casco tiene una línea en la zona del cuello de diferente color al resto del casco.

**34**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. Las figuras principales son dos ratones que caminan de pie y miran hacia la derecha.
2. El ratón de la derecha usa pantalón y lleva una tabla de surf.
3. El ratón de la izquierda usa un vestido corto y con flores.
4. El ratón de la izquierda tiene gorra.
5. Los ratones tienen bigotes los dos.
6. La tabla de surf tiene una flor.

**35**

### **¡Valora la obra pictórica de tu compañero!**

1. La figura principal es un gallo que aparece de perfil y mira hacia la izquierda.
2. En la esquina inferior izquierda aparece una hamburguesa y tres patatas fritas.
3. El gallo tiene una cola compuesta por tres plumas.
4. El gallo tiene un sombrero de estilo mejicano.
5. El gallo tiene abierto el pico.
6. Aparece solamente un ojo del gallo.

**36**

## Nombre del juego: “Tarjetas para pensar”

### Objetivos del juego:

- Promover la participación en el aula.
- Contribuir a la mejora de la metacognición de nuestro alumnado.
- Fomentar la comprensión y el aprendizaje profundo.

### Materiales necesarios:

- Tarjetas para pensar

### Instrucciones:

Las tarjetas para pensar tienen como objetivo último generar comprensión y desarrollar la metacognición, pero se pueden gamificar para promover la participación de los estudiantes en el aula. Cada tarjeta simboliza uno de los movimientos de pensamiento básicos para la comprensión (*Ritchhart, Church y Morrison, 2014*).



Se imprimirán al menos 10 copias de la hoja con las **tarjetas para pensar**, ya que es necesario disponer de un mazo numeroso de tarjetas para usarlas en el aula.

En aquellas situaciones en las que el docente está explicando un contenido, una actividad o los estudiantes están realizando alguna tarea, el docente otorgará tarjetas a aquellos estudiantes que participen. En función del tipo de participación que realicen en el aula se otorgará una tarjeta u otra. Por ejemplo, se está explicando qué son los derechos humanos y un estudiante realiza una pregunta relacionada con este contenido o pone algún ejemplo de una noticia que ha leído en redes y considera que está relacionada con los derechos humanos. En este momento, el docente otorgará la tarjeta denominada “**Preguntar**” por su buena pregunta o la tarjeta “**Conectar**” por el ejemplo que ha aportado y está relacionado con el contenido de los derechos humanos.

### Sistema de puntuación:

Las tarjetas pueden puntuarse a **nivel individual o en grupo**, pero se recomienda el uso grupal para generar menor grado de competitividad y que tengan así un enfoque más inclusivo.

#### **Cada tarjeta: +1 punto**

Se puede puntuar de forma extra aquellas tarjetas que no suelen otorgarse a los estudiantes porque no suelen “visibilizarse” en el aula. Por ejemplo, la tarjeta “Explicar” vale 2 puntos. Con estos puntos extra se pretende motivar a los estudiantes a que pongan en marcha ese movimiento de pensamiento de la tarjeta que puede ser más difícil y por ello no se visibiliza fácilmente en el aula.

### Fin del juego:

El juego no posee un fin concreto, se puede usar siempre que se requiera dinamizar una clase.

**Variante 1:** Cuando los estudiantes conocen la dinámica de uso de las tarjetas para pensar pueden **participar en la asignación de tarjetas y puntos a sus compañeros**. De esta forma están atentos a la participación de sus compañeros/as y además adquieren una mayor capacidad metacognitiva.

**Variante 2:** Puede elaborarse un “**álbum**” de **cromos** donde se coleccionen las tarjetas para pensar como si fueran cromos coleccionables. Se otorgarán puntos extras a aquellas personas o grupos que completen el álbum completo.

# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?

## HABILIDADES COGNITIVAS

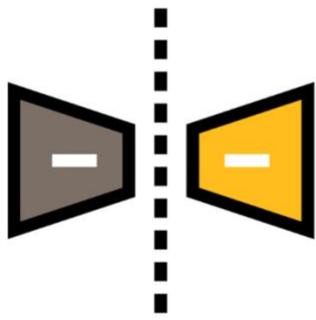
- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

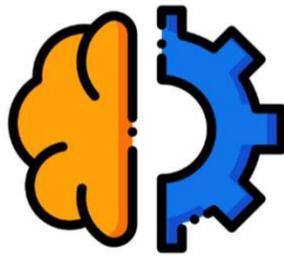
- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS



**Analogía**



**Razonar**



**Concluir**



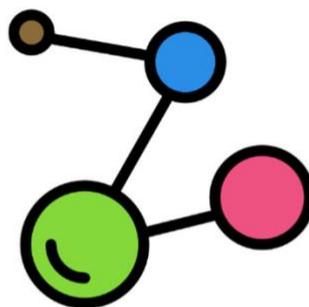
**Síntesis**



**Explicar**



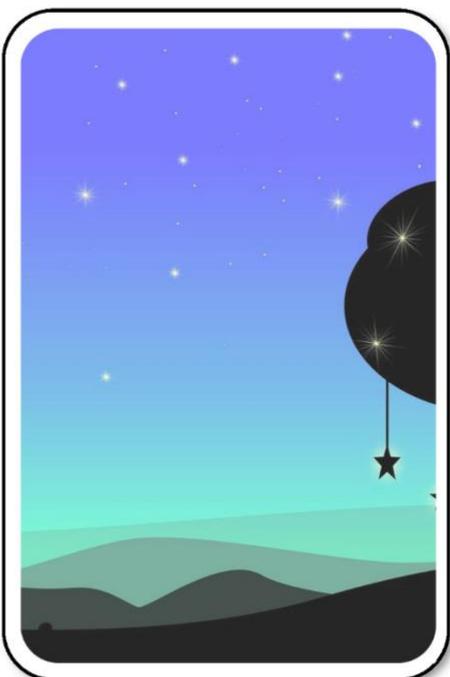
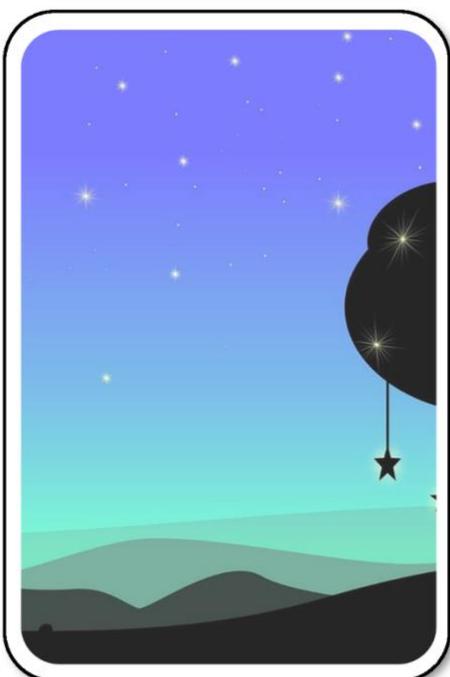
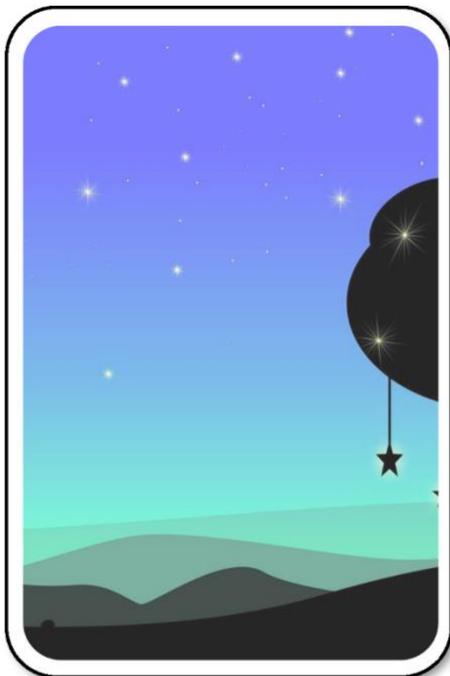
**Preguntar**



**Conectar**



**Tomar una  
decisión**





**Observar y  
Describir**



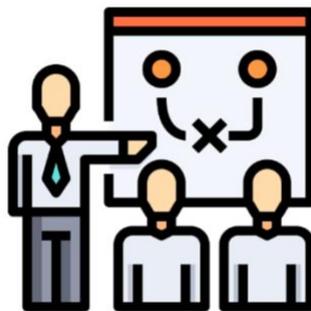
**Recordar**



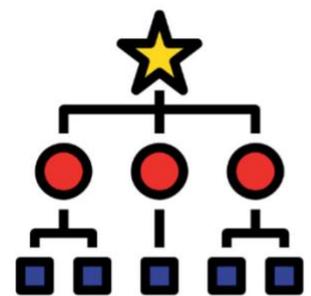
**Puntos  
de vista**



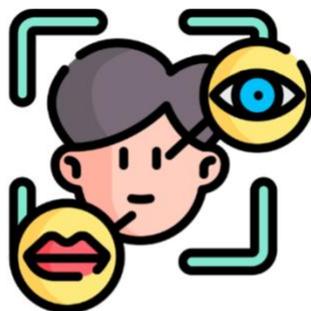
**Investigar**



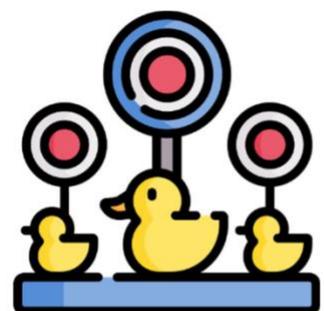
**Planificar**



**Organizar**



**Identificar  
Patrones**



**Identificar  
objetivos**

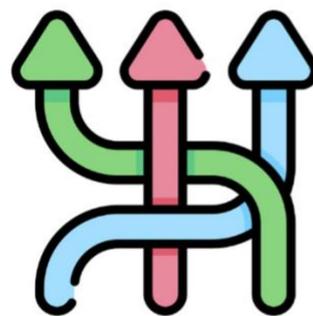




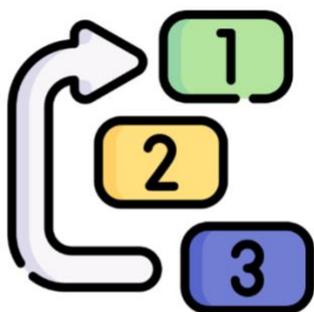
**Aplicar  
contenidos**



**Evaluar  
evidencias**



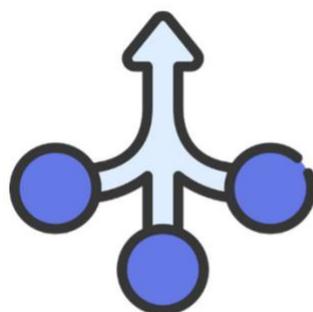
**Generar  
alternativas**



**Aclarar  
prioridades**



**Identificar  
datos**



**Generalizar**



**Predecir**



**Plantear  
una mejora**





### Clarificar palabras o expresiones

¿Qué es...? Es...  
¿Qué significa...? Significa...



### Releer

Vuelvo a leer para comprenderlo mejor.



### Conectar partes del texto con la realidad

¿Qué relación existe entre...?



### Inferir

Deducir información que no se encuentra en el texto leído.



### Preguntar

Realizo preguntas de la información del texto.



### Inventar un título

¿Qué título pondrías a este texto?



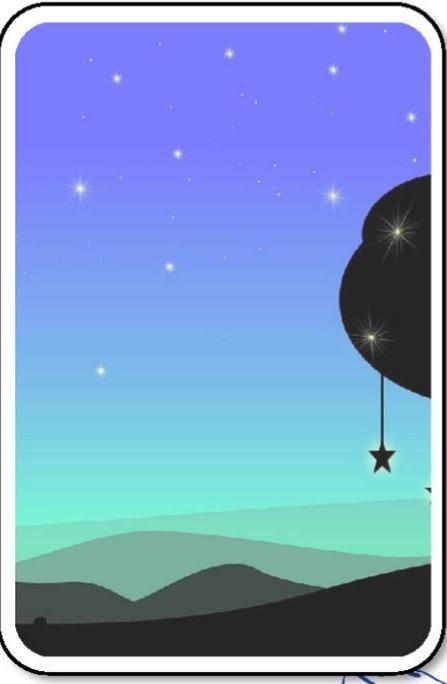
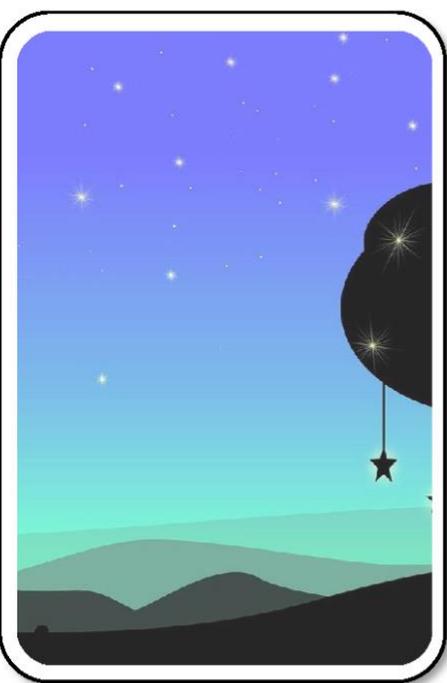
### Aprendizaje

¿Qué has aprendido gracias a la lectura?



### Revisar predicciones

¿Ha ocurrido lo que se pensaba?





## Autor

¿El autor del texto es conocido? ¿Quién es?



## ilustraciones

¿Qué observas en las ilustraciones?



## Palabras clave

¿Cuáles son las palabras clave del texto?



## Anticipar y predecir

¿Qué va a ocurrir en la lectura? ¿Qué pistas utilizas?



## Conocimientos previos

¿Qué sabes del tema del texto antes de leerlo?



## Estructura del texto

¿Qué tipo de texto vamos a leer? ¿Qué te hace decir eso?



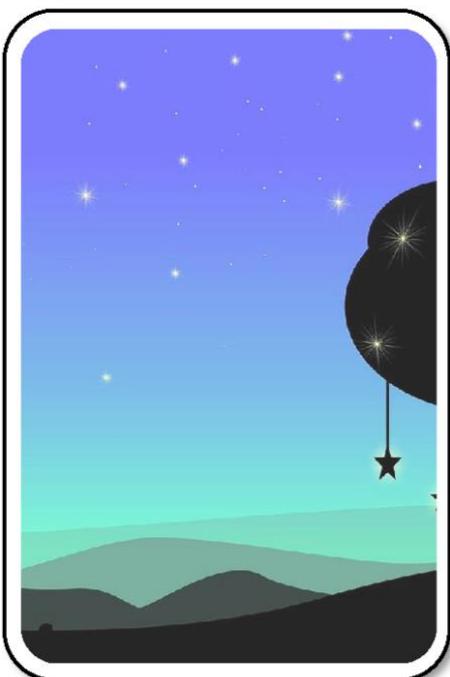
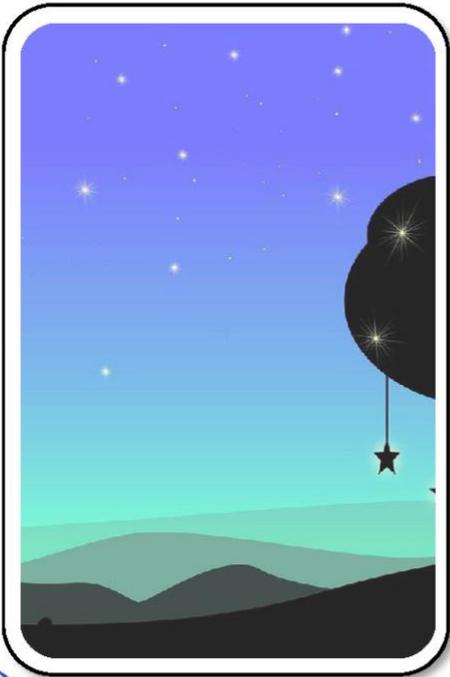
## Leer en diagonal

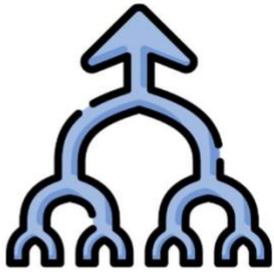
Realizo una lectura rápida para saber "más o menos" de qué va.



## Buscar información

Realizo una lectura rápida para buscar información.





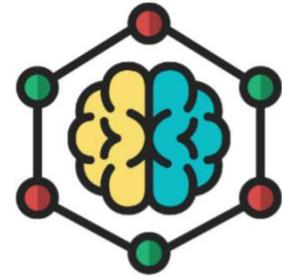
## Resumir

Sintetizar el texto leído.



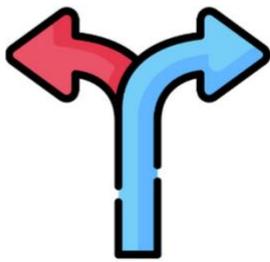
## Idea principal

¿Cuál es la idea principal de la lectura (o las ideas)?



## Autoevaluación

¿Cuánto he comprendido de la lectura?



## Con otras palabras

¿Cómo lo explicarías o lo dirías con otras palabras?



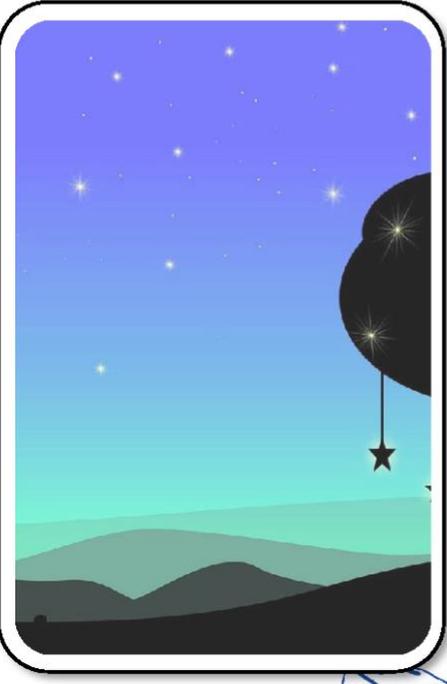
## Visualizar

Imaginar lo que se lee para comprenderlo mejor



## Localizar el título

¿Cuál es el título?



## **Nombre del juego: "Carreras de caballos"**

### **Objetivo del juego:**

- Promover la infusión de los contenidos de la materia con las diferentes estrategias cognitivas o movimientos del pensamiento.
- Desarrollar la evaluación de evidencias y la toma de decisiones fundamentadas y éticas.
- Potenciar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas.

### **Materiales necesarios:**

- Mazo de cartas de tarjetas para pensar o dado de movimientos del pensamiento.
- Mazo de cartas en blanco para que el docente las complete con contenido.
- Fichas o marcadores para cada equipo (Caballos u otras piezas que elijan los estudiantes como identificativo).
- Tablero de puntuación (Carrera de caballos).
- Tablero de reto.
- Paletas de veredicto (Pulgar arriba verde, Pulgar abajo rojo, Emoji con boca recta).
- Reloj.

### **Instrucciones:**

En primer lugar, se formarán equipos de juego compuestos por 4 o 5 personas. Se pueden hacer de forma aleatoria asignando un número a cada persona para posteriormente agrupar esos números en equipos, de forma planificada por el docente o de forma libre para que cada estudiante se agrupe con los/as compañeros/as que elija. Cada grupo recibirá una ficha o marcador de equipo, un tablero de reto y las paletas de veredicto.

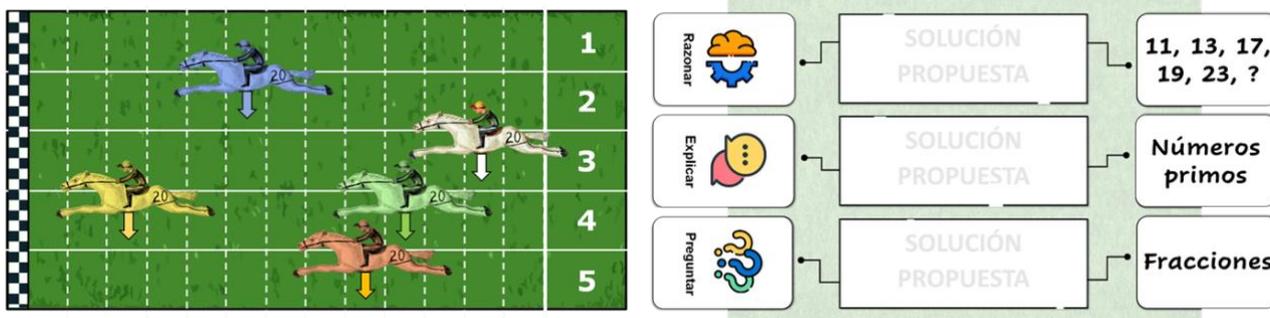
El primer paso es plantear los retos de cada equipo, para ello cada equipo cogerá los dos mazos de cartas y los mezclarán de manera que no se vean las cartas, se mezclará el mazo de cartas de movimientos del pensamiento por un lado y el de cartas de contenido por otro.

Se colocarán los dos mazos boca abajo después de haber mezclado bien las cartas y se extraerán tres pares de cartas, una de cada mazo. De esta forma se formará el reto del grupo. Para conseguir el reto tienen que resolver en el equipo cada uno de los pares de cartas, lo cual conseguirá la infusión del pensamiento con los contenidos.

Por ejemplo, si estamos jugando con cartas de contenido matemático puede salirnos como parte del reto la siguiente situación:

## Carta de Explicar o Interpretar + Carta de Números primos

El reto consistirá en explicar lo que son los números primos.



Cada grupo resolverá los tres pares de cartas que compone su reto y para ello contará con un tiempo máximo o el tiempo se parará cuando termine un equipo. Se puede aumentar la duración del juego aumentando el número de pares de cartas que componen el reto.

### Peer2Peer ivalora la resolución del reto de tus compañeros/as!

En la fase final cada equipo presentará su reto y su propuesta de resolución al resto de equipos, los cuales contarán con unos minutos para emitir su veredicto. Cuando el tiempo establecido por el docente para la toma de decisión del veredicto haya finalizado cada equipo cogerá su paleta de veredicto y la levantará a la orden del docente: ¡Equipos, emitan su veredicto!

### Sistema de puntuación

Se contabilizará el número de paletas verdes de manera que ese será el número de posiciones que avance el equipo en la carrera de caballos. El docente también emitirá su propio veredicto con las paletas correspondientes, su puntuación valdrá el doble de puntos.

### Solución de controversias

Cualquier controversia en la fase de peer2peer será solucionada por el docente o por la vía que determine el docente.

### Fin del juego

El juego termina cuando alguno de los equipos termina la carrera de caballos.

### Variante:

Las cartas en blanco se pueden usar para ampliar el juego junto con los/as estudiantes.

Se pueden incluir cartas de contenido de cualquier materia.



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS





**1**

SOLUCIÓN  
PROPUESTA

**1**

**2**

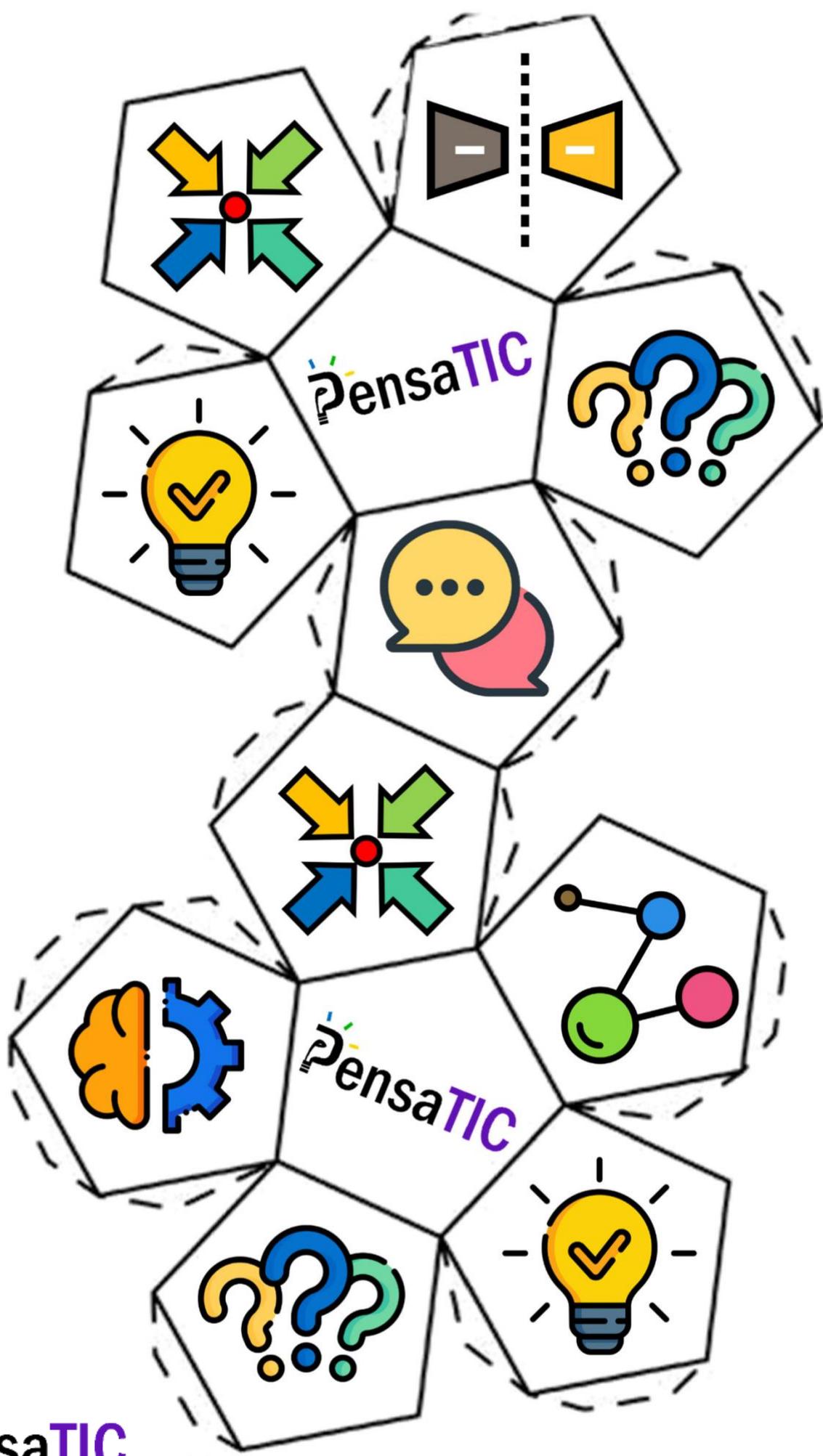
SOLUCIÓN  
PROPUESTA

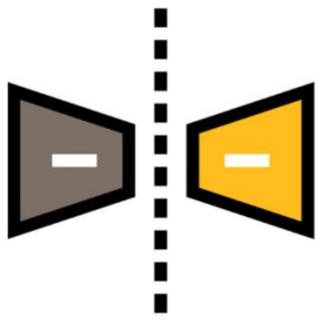
**2**

**3**

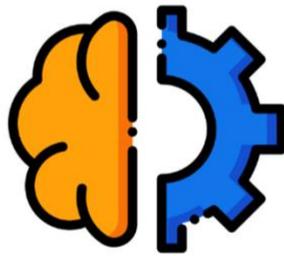
SOLUCIÓN  
PROPUESTA

**3**





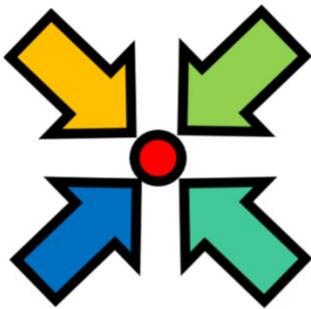
**Analogía**



**Razonar**



**Concluir**



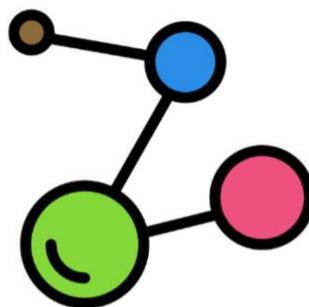
**Síntesis**



**Explicar**



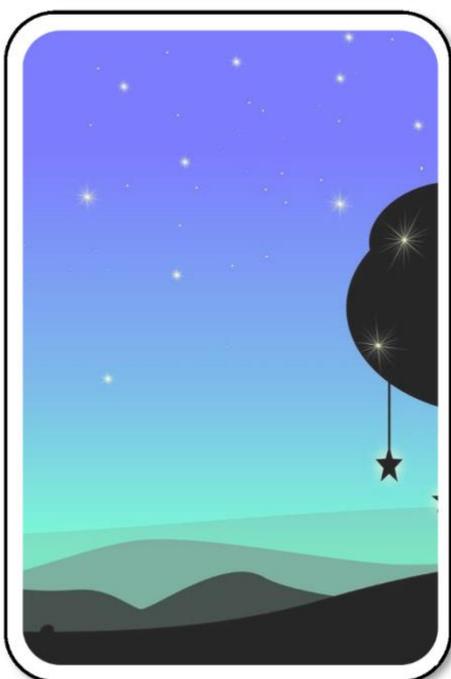
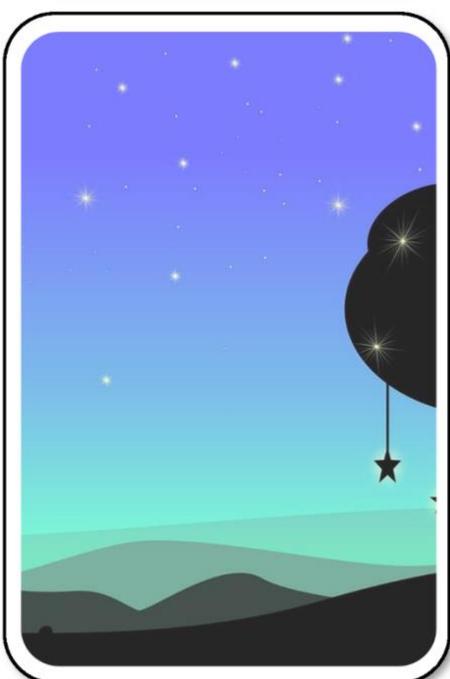
**Preguntar**



**Conectar**



**Tomar una  
decisión**





**Observar y  
Describir**



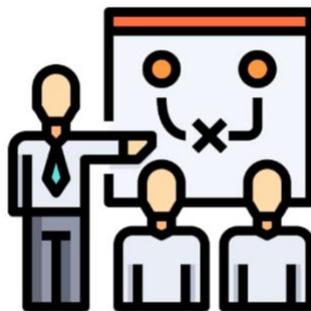
**Recordar**



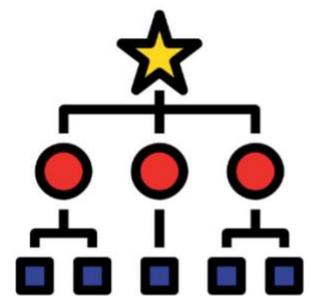
**Puntos  
de vista**



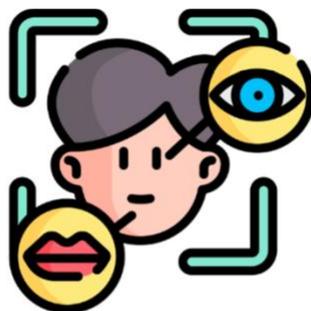
**Investigar**



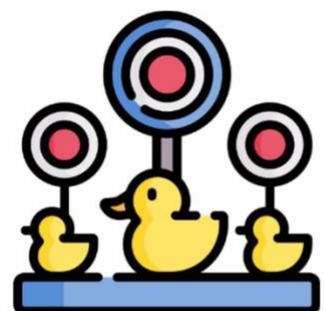
**Planificar**



**Organizar**



**Identificar  
Patrones**



**Identificar  
objetivos**

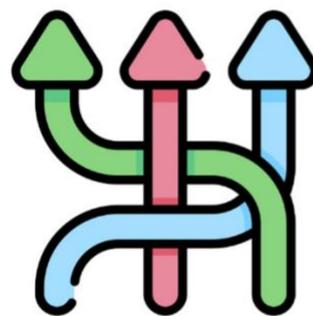




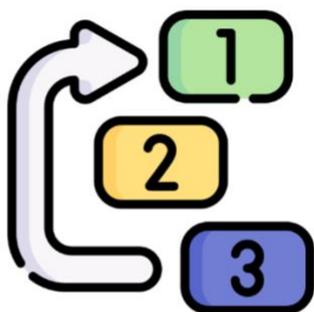
**Aplicar  
contenidos**



**Evaluar  
evidencias**



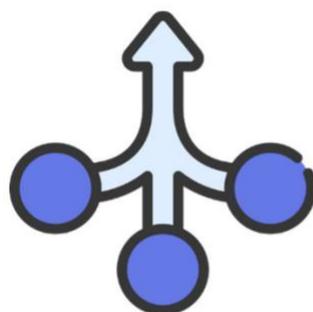
**Generar  
alternativas**



**Aclarar  
prioridades**



**Identificar  
datos**



**Generalizar**



**Predecir**



**Plantear  
una mejora**



Blank rounded rectangular box for writing.



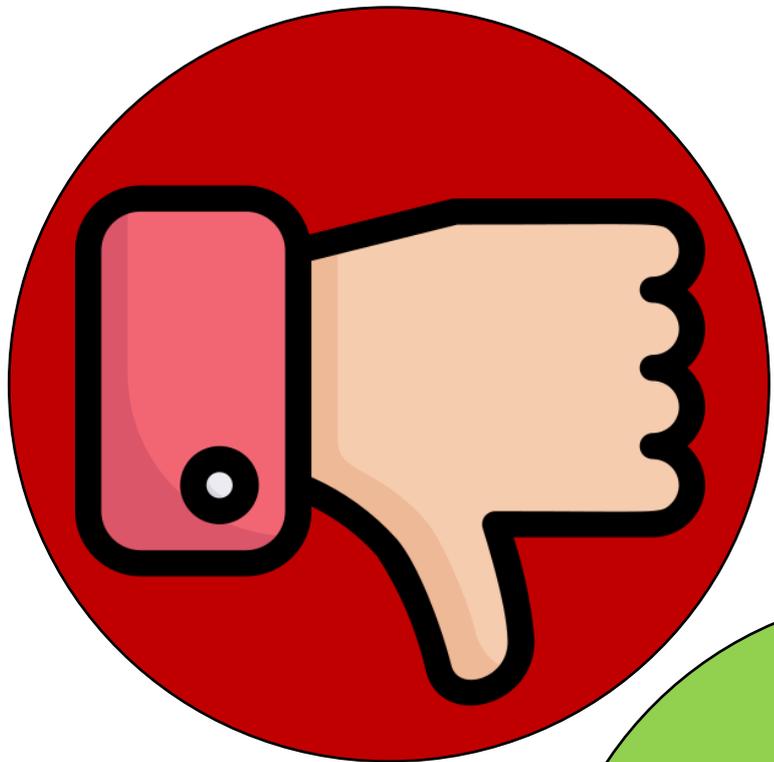
Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.







## Nombre del juego: "Conos de colores"

Se propone el juego "Conos de colores" como una adaptación del juego de mesa "Speed Cups". A continuación, se explicarán los objetivos, materiales e instrucciones para poder llevar a la práctica esta adaptación.

### Objetivo del juego:

- Poner en práctica distintos contenidos de una forma dinámica.

### Materiales necesarios:

- Mazo de cartas de los conos de colores.
- Mazo de cartas en blanco para añadir condición de ganar el punto.
- Conos de colores (uno por color por jugador). Se pueden sustituir por conos desechables decorados con los colores de los conos.
- Timbre, campanita o app sustituta.

### Instrucciones:

En primer lugar, **se formarán equipos de juego compuestos por 4 o 5 personas**. Se pueden hacer de forma aleatoria asignando un número a cada persona para posteriormente agrupar esos números en equipos, de forma planificada por el docente o de forma libre para que cada estudiante se agrupe con los/as compañeros/as que elija. Cada grupo recibirá un mazo de cartas de los conos de colores, un juego de conos de colores por jugador (uno de cada color) y un mazo de cartas de condición para el punto.

Para preparar el juego en primer lugar los jugadores deben **escribir las palabras o retos** para la condición de punto en el mazo de tarjetas en blanco. Por ejemplo "mesa", para realizar su análisis morfológico, una "equivalencia matemática" para resolver si es correcta, etc.

Seguidamente, se colocan los **mazos de cartas** en el centro de la zona de juego **boca abajo**, además cada jugador debe tener preparados sus conos de colores. Para iniciar el juego se debe dar la vuelta a una tarjeta del mazo de conos de colores (de forma que quede visible para todos los jugadores). Rápidamente todos los jugadores tendrán que ordenar sus conos de colores conforme indiquen las figuras que se pueden ver en la carta.

**El jugador que sea más rápido tiene que hacer sonar el timbre**. Si el orden es correcto se dará la vuelta a la tarjeta de condición para el punto (de forma que quede visible para todos los jugadores). Seguidamente el jugador que ha ordenado los conos más rápido deberá resolver el reto que plantee. Si el orden no es correcto habrá rebote, en este caso el siguiente jugador más rápido en pulsar el timbre iniciará de nuevo el proceso (comprobar la organización de los conos y resolver el reto de la tarjeta para

obtener el punto). El jugador que haya resuelto el reto se quedará con la tarjeta de condición de puntuación. De esta forma las tarjetas servirán de contadores de puntos obtenidos.

### **Sistema de puntuación**

Se contabilizará el número de tarjetas de puntuación que tenga cada jugador.

### **Solución de controversias**

Cualquier controversia en la fase resolución del reto será solucionada por el docente o por la vía que determine el docente.

### **Fin del juego**

El juego termina cuando se termine el mazo de tarjetas de condición para el punto.

### **Ejemplo de aplicación del juego en el área de lengua castellana y literatura:**

Las cartas en blanco se completan con palabras de diferentes tipos con el fin de que durante el juego se analicen morfológicamente (sustantivos, adjetivos, adverbios y/o determinantes; por ejemplo, mesa, rojo, rebaño, colmena, nítido, grande, ayer, pronto, el, tercer..) o, bien al contrario, se refleja en la tarjeta el tipo de palabra: sustantivos, adjetivos, adverbios o determinantes (se puede hacer varias de este tipo) y los estudiantes deberán nombrar un ejemplo.



# LISTA DE VIAJE

¿Qué habilidades metacognitivas y socioemocionales se trabajarán en esta sesión?



## HABILIDADES COGNITIVAS

- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

## HABILIDADES METACOGNITIVAS

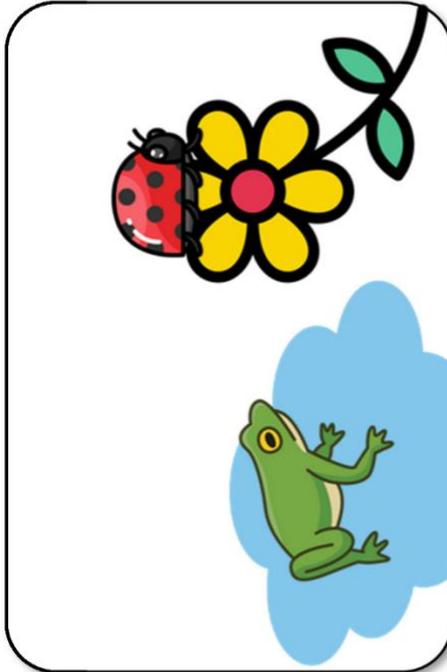
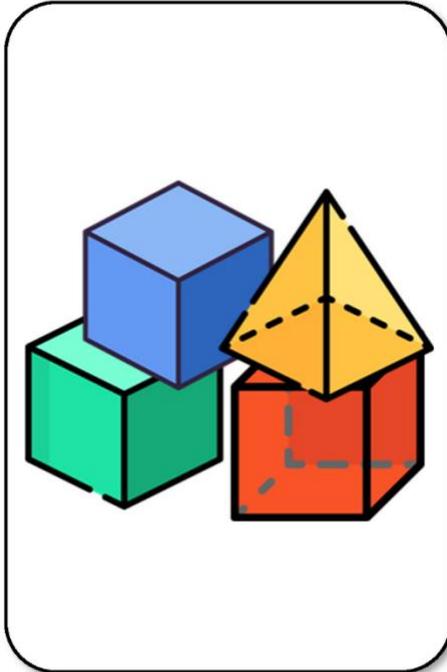
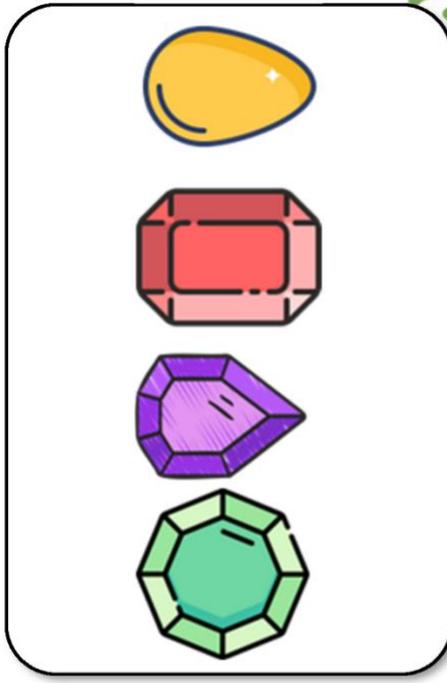
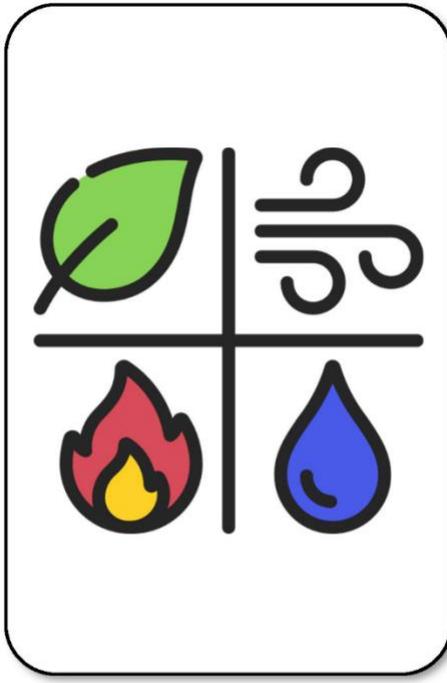
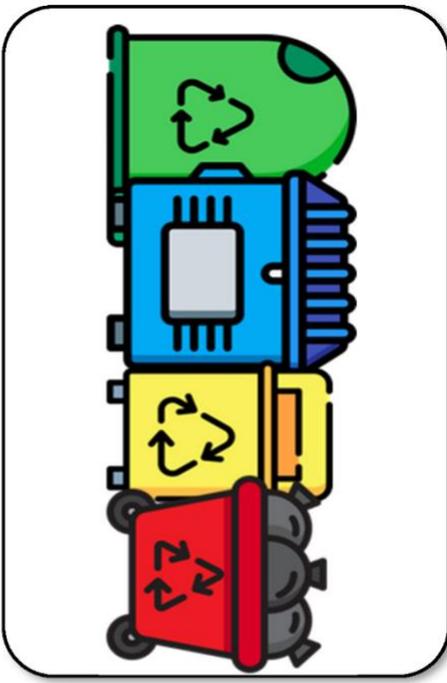
- AUTORREFLEXIÓN
- PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN
- SUPERVISIÓN DE UNA/O MISMA/O Y DE LA TAREA

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

- AUTORREGULACIÓN
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
- EMPATÍA
- TRABAJO EN EQUIPO
- TOMA DE DECISIONES ÉTICAS



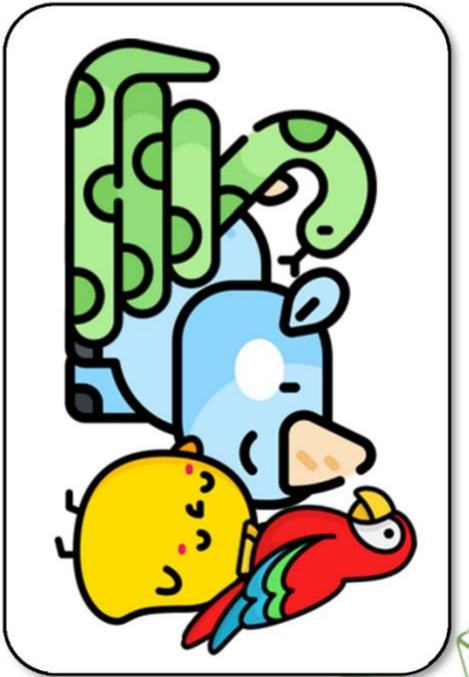
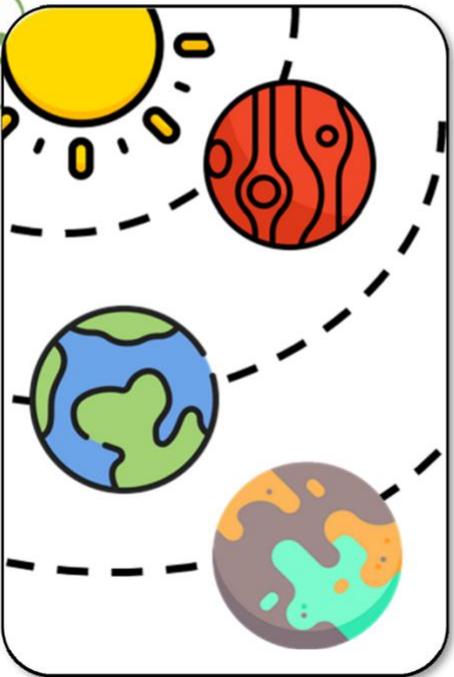
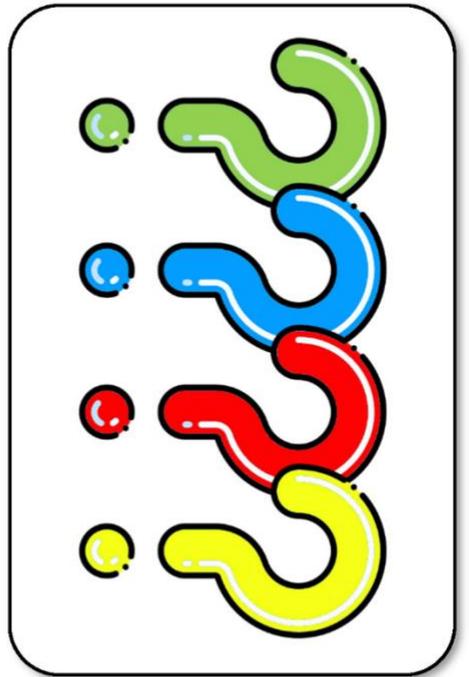
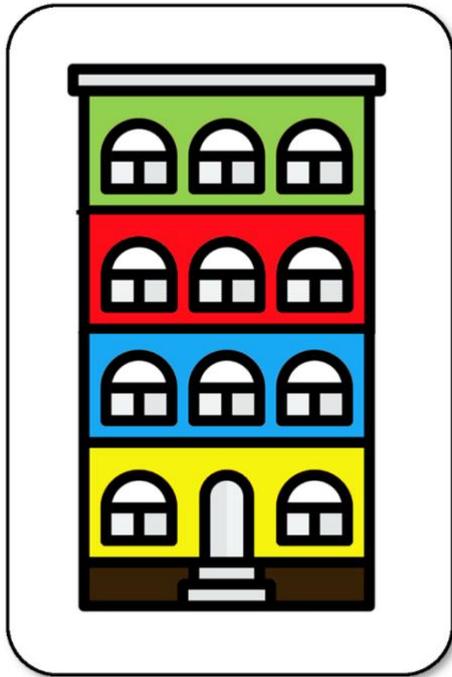
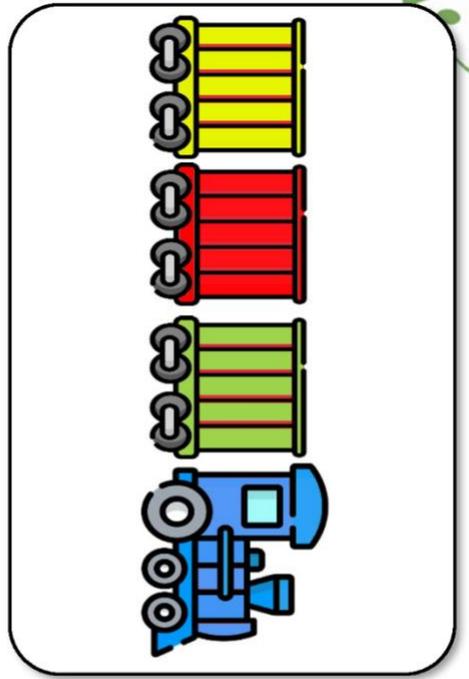
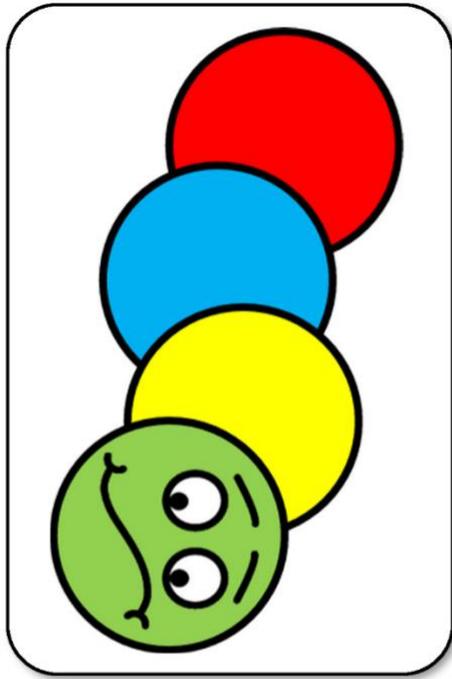
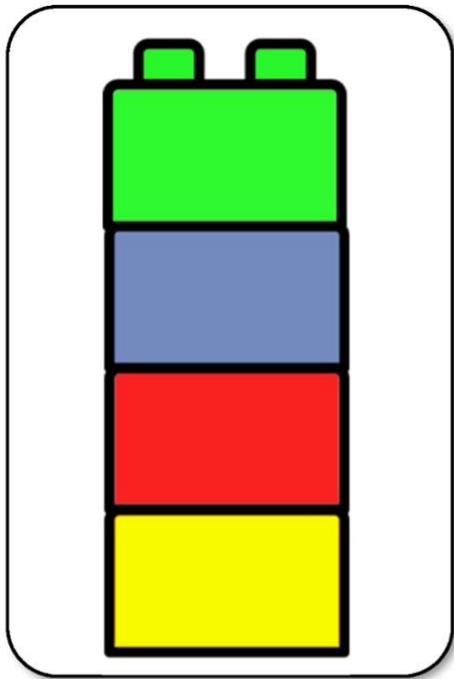






VASOS DE  
COLORES

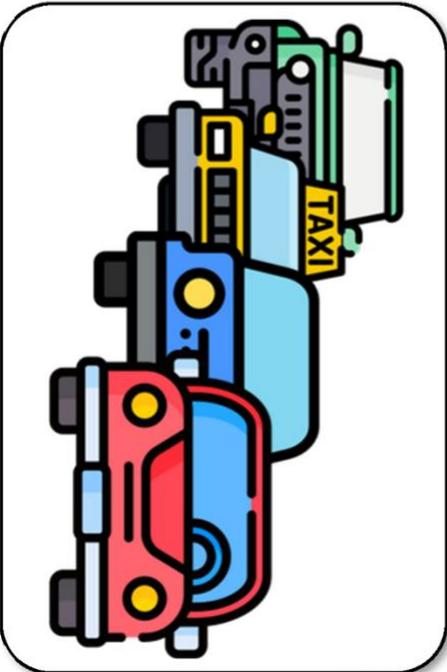
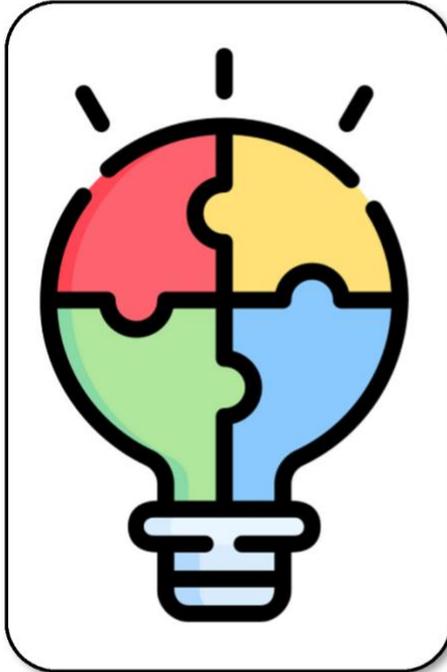
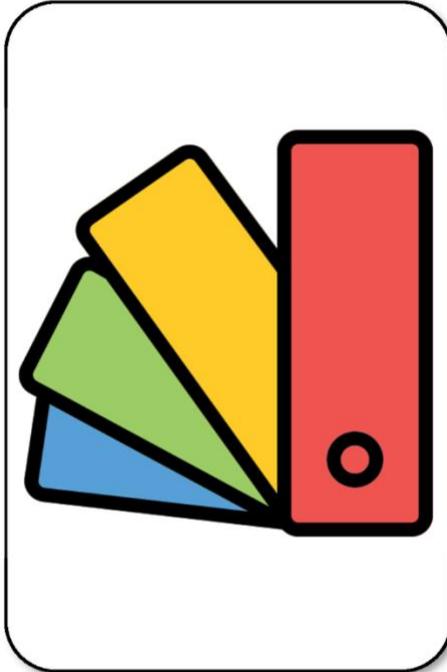
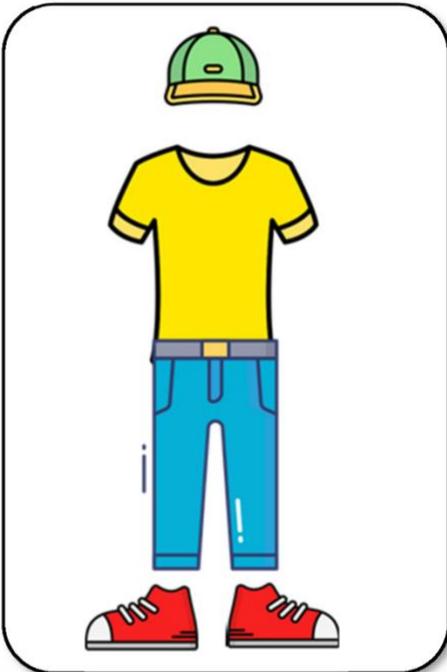
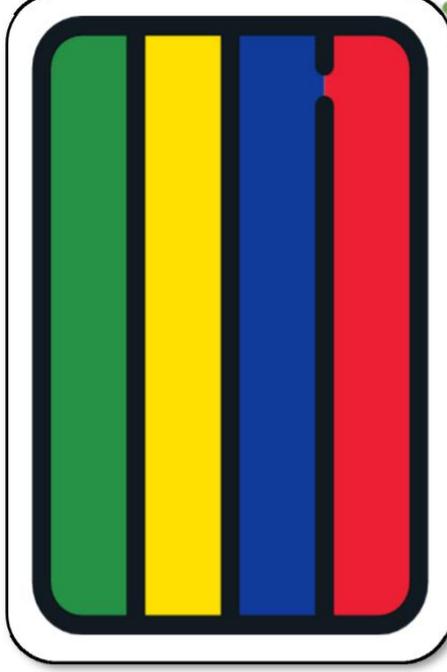
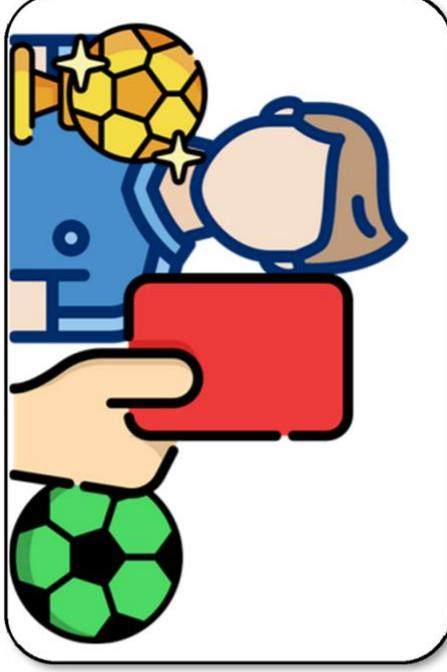
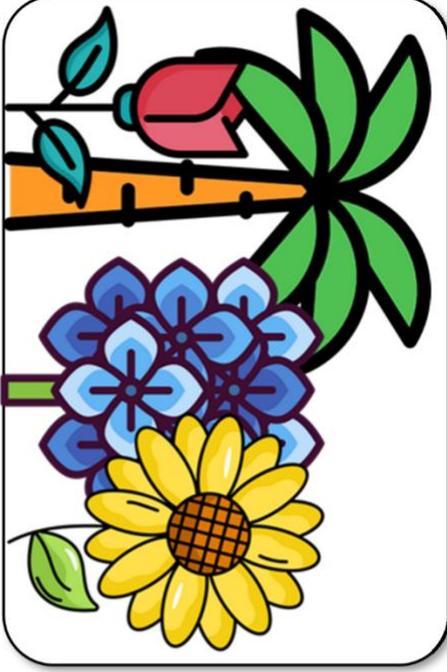






VASOS DE  
COLORES

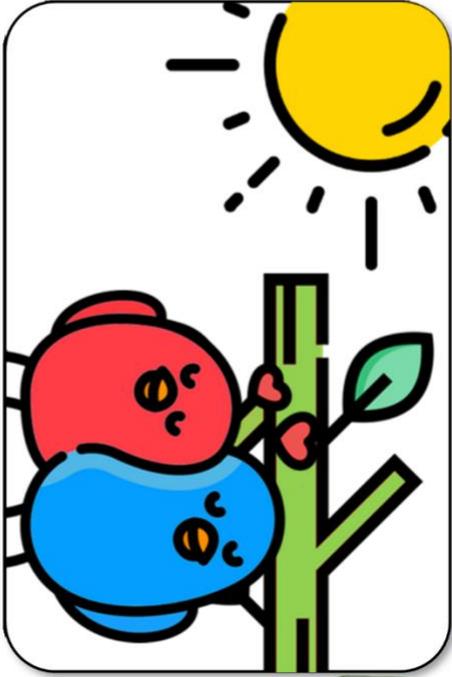
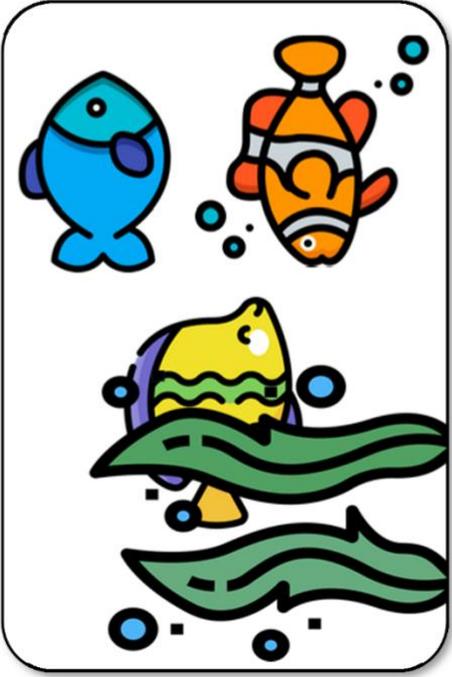
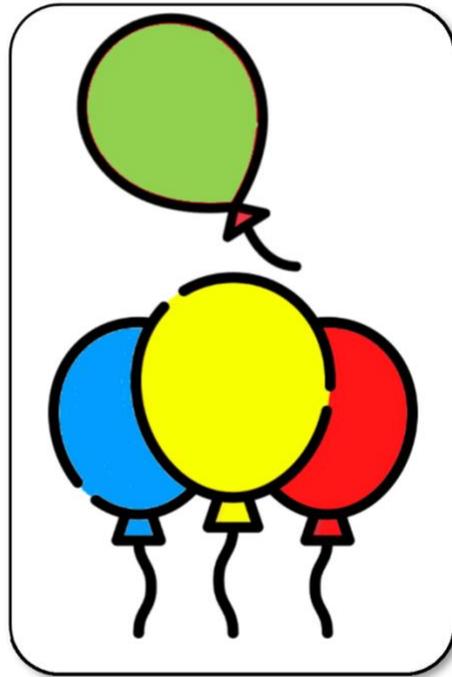
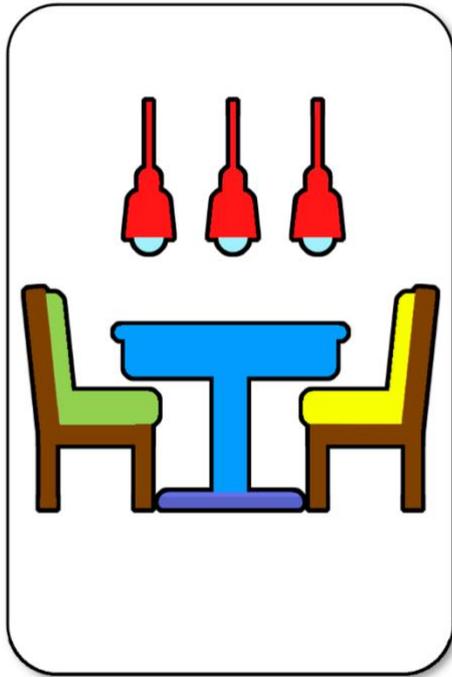
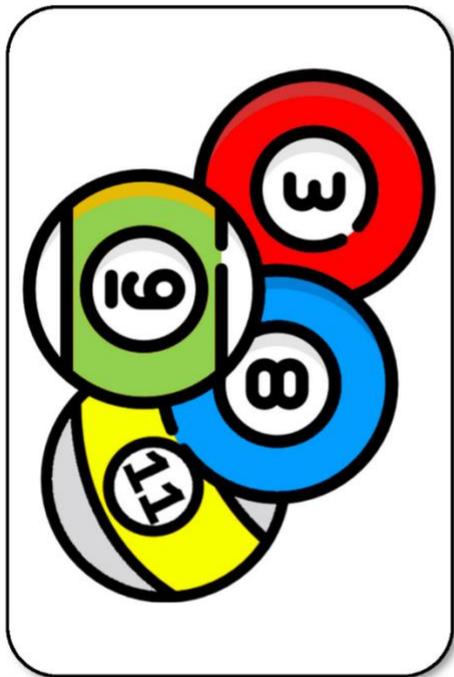
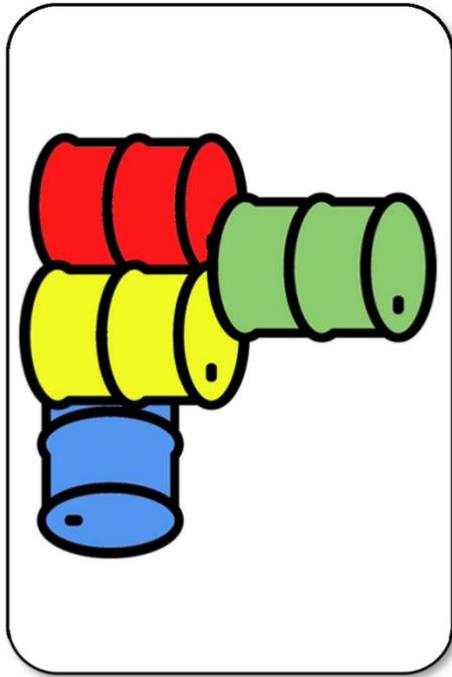






VASOS DE  
COLORES







VASOS DE  
COLORES



**ROJO**

**NÍTIDO**

**PRONTO**

**MESA**

**REBAÑO**

**TERCER**

**COLMENA**

**EL**

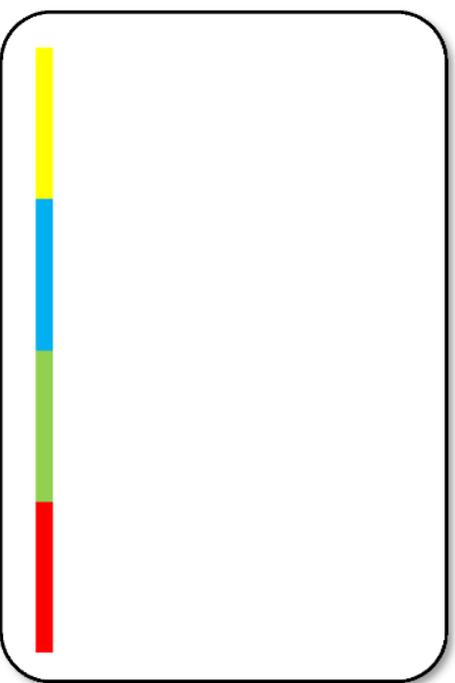
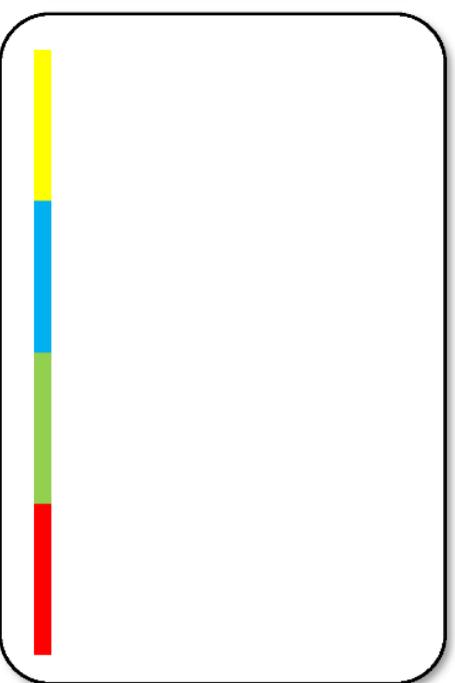
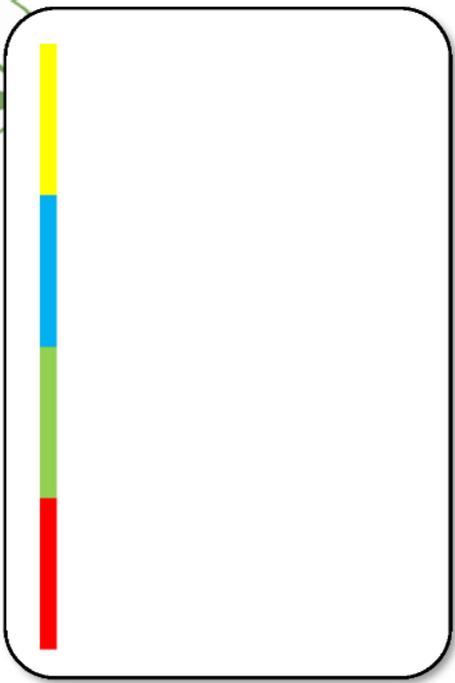
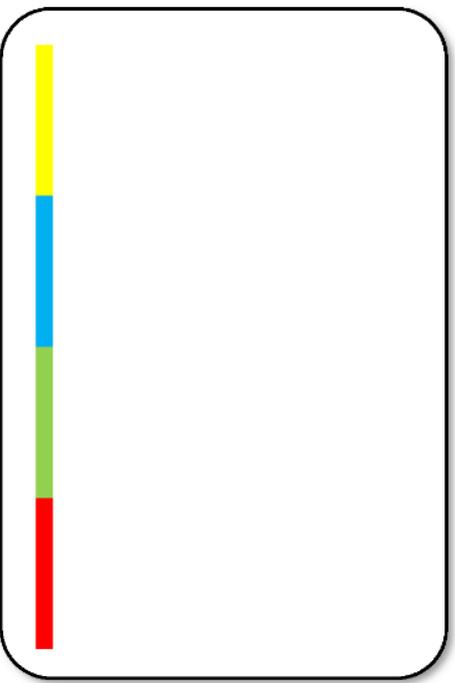
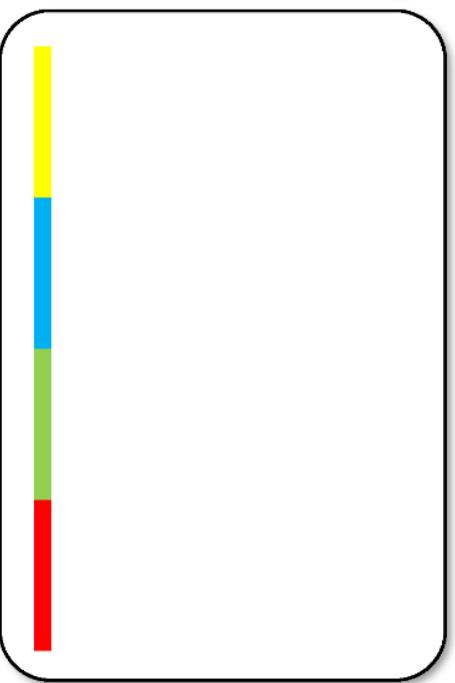
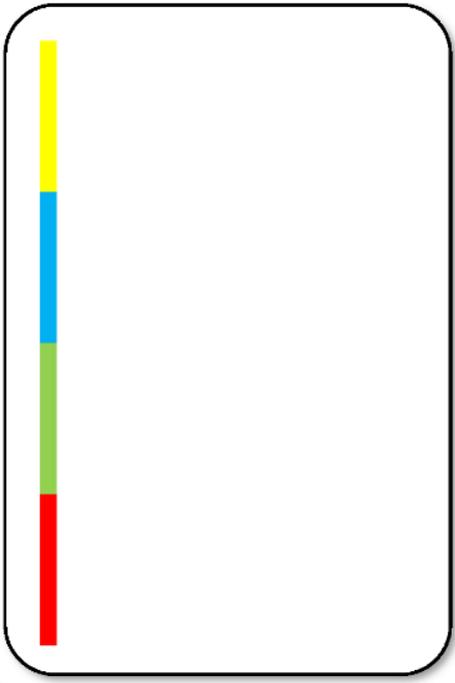
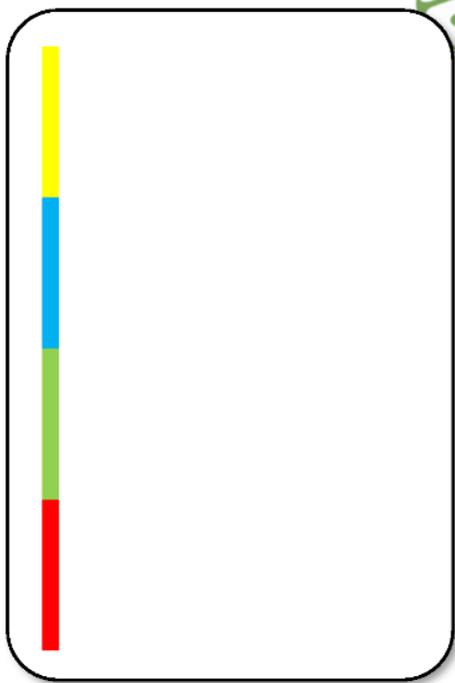
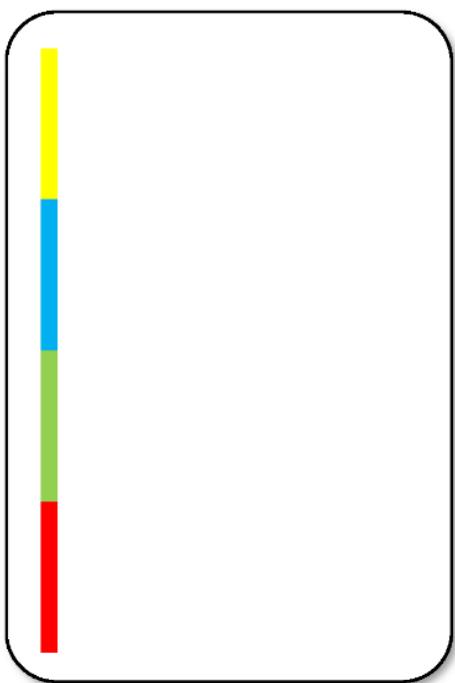
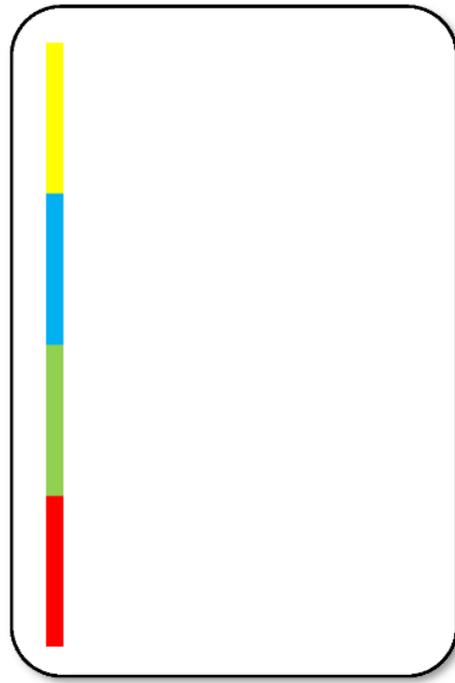
**AYER**





VASOS DE  
COLORES

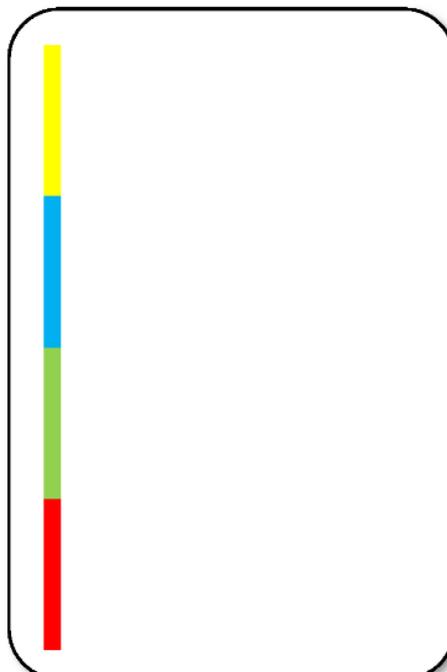
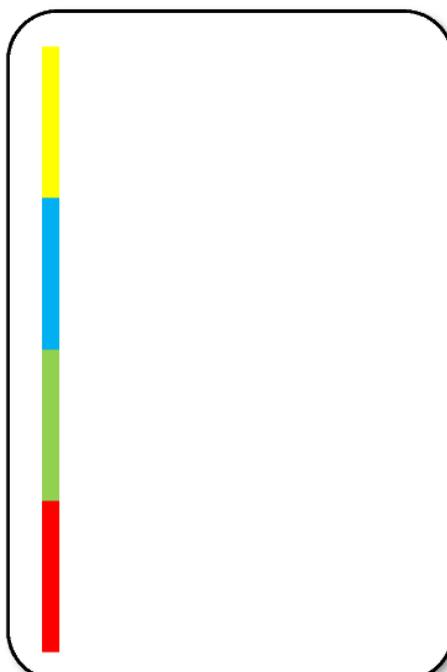
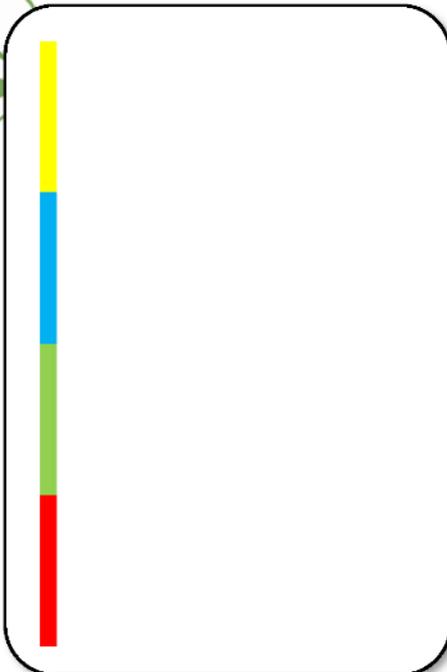
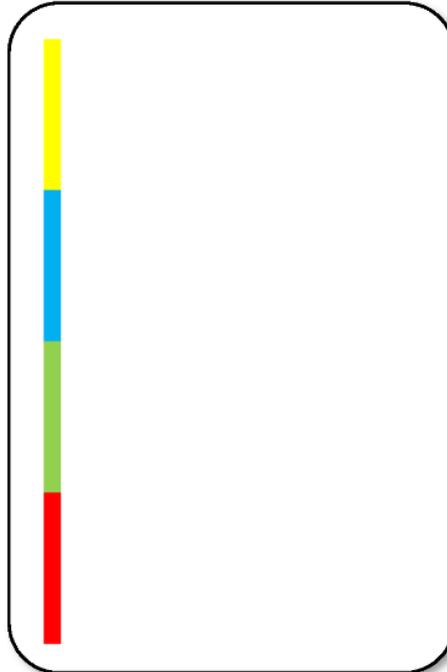
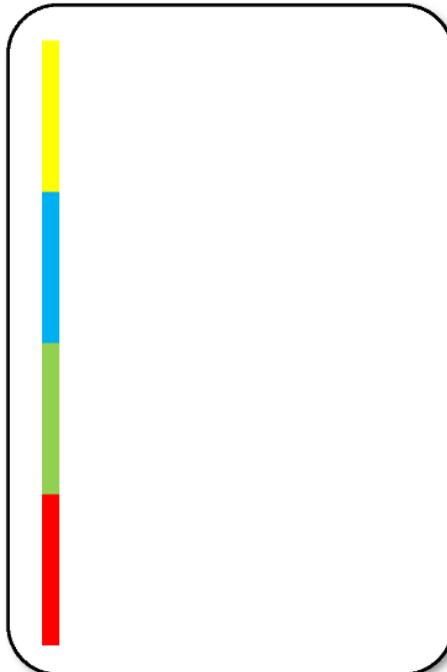
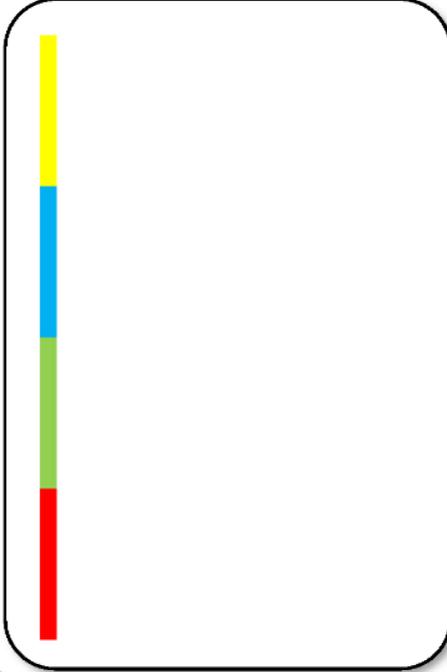
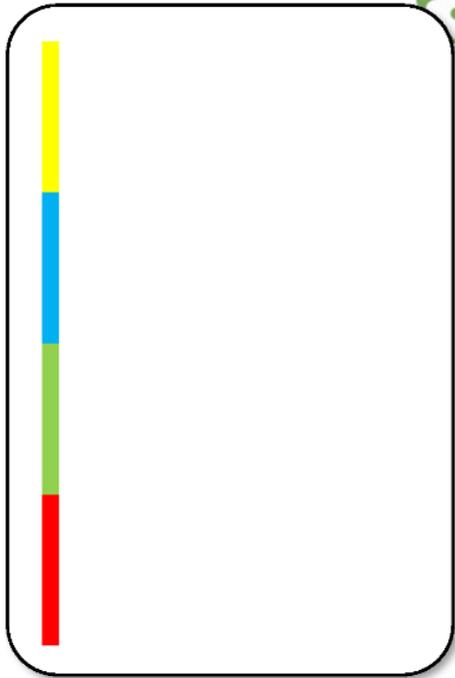
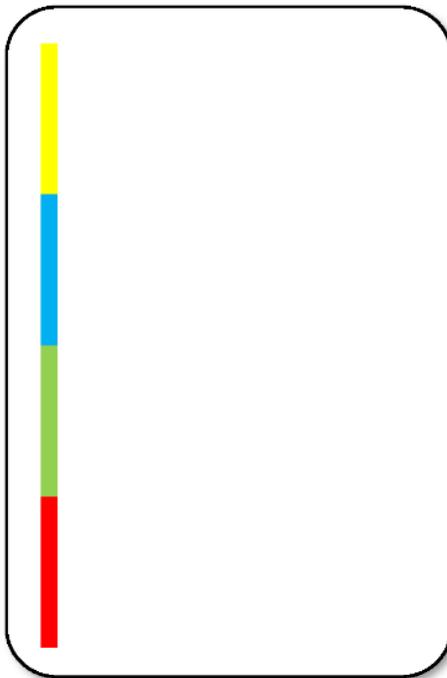
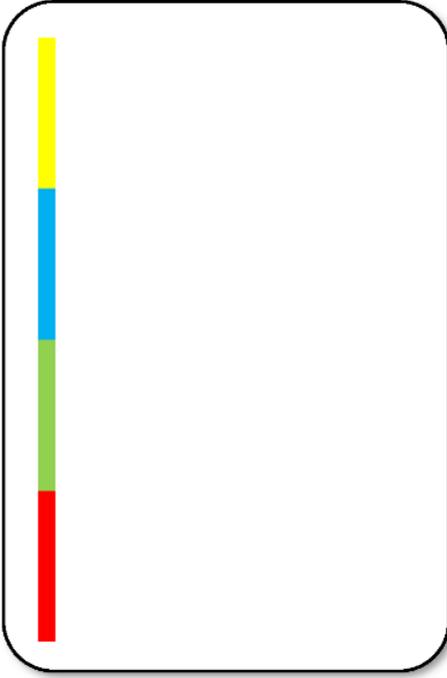






VASOS DE  
COLORES

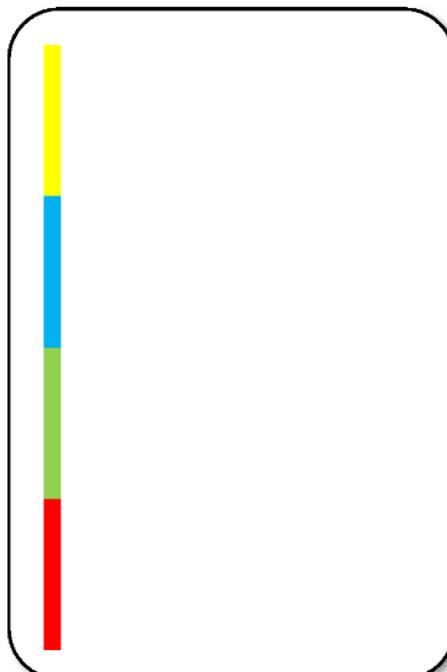
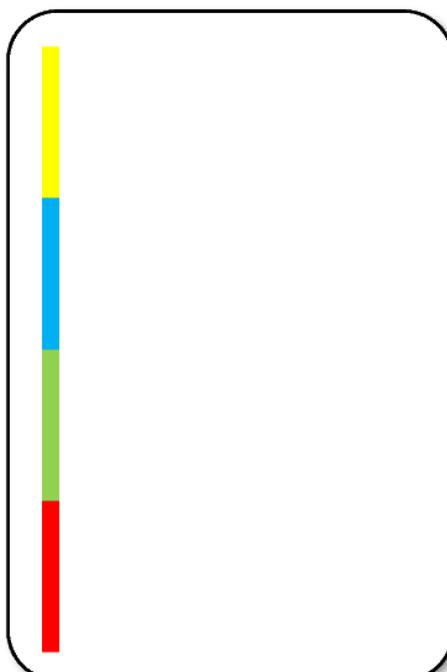
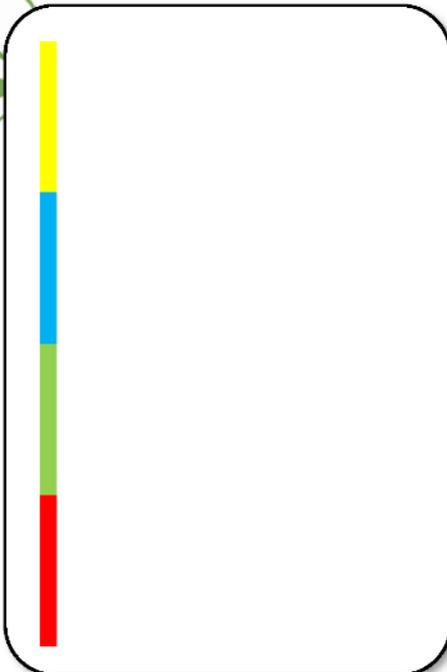
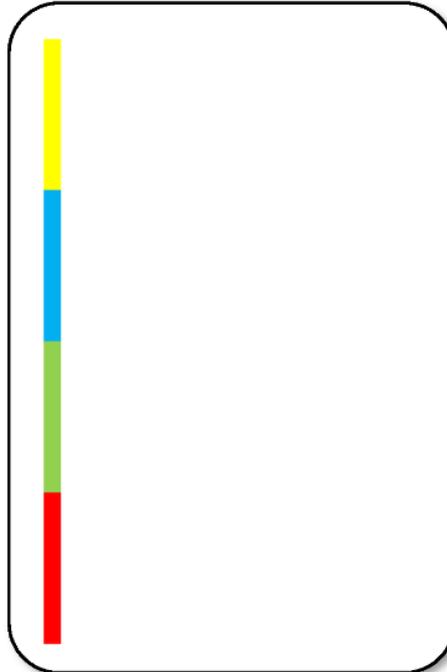
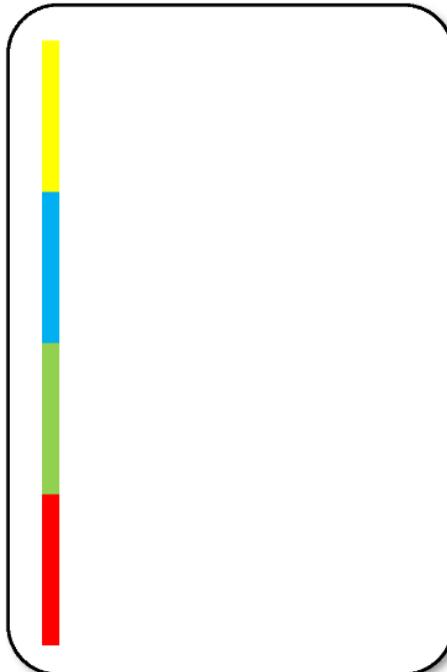
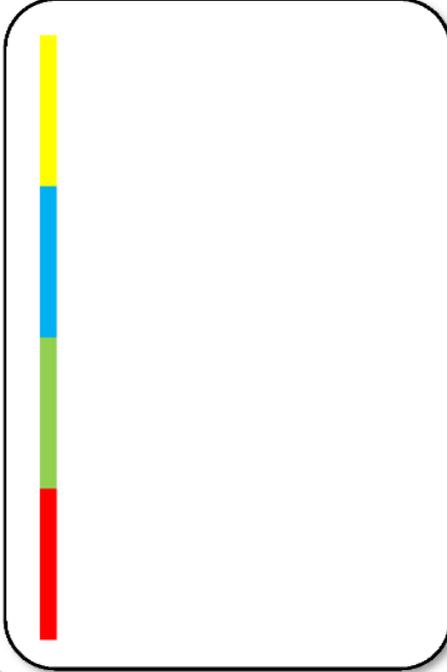
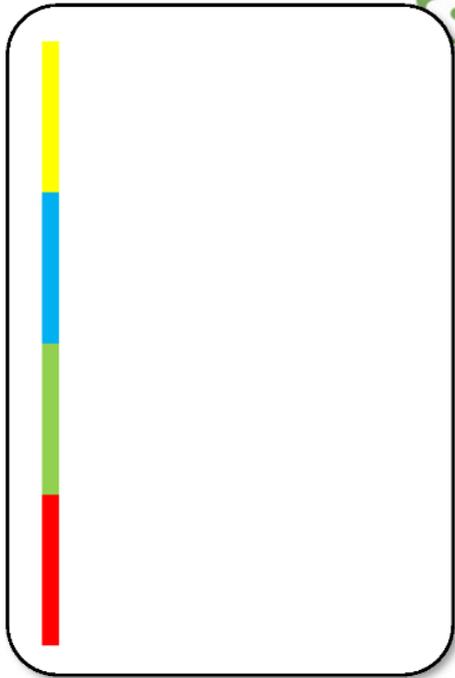
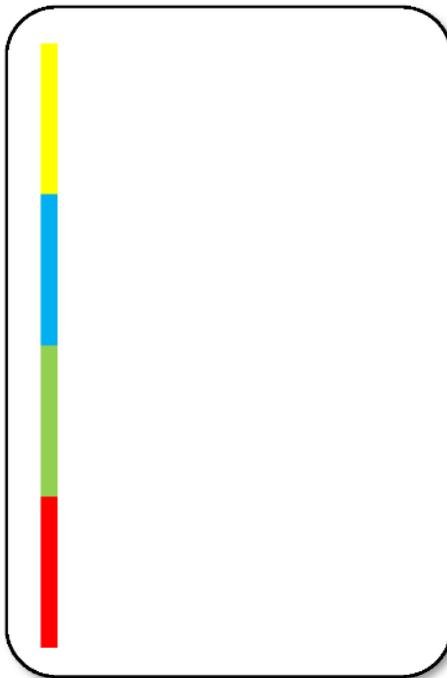
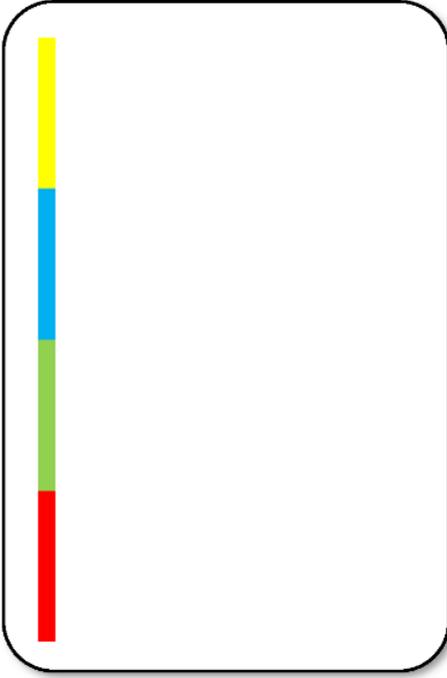






VASOS DE  
COLORES

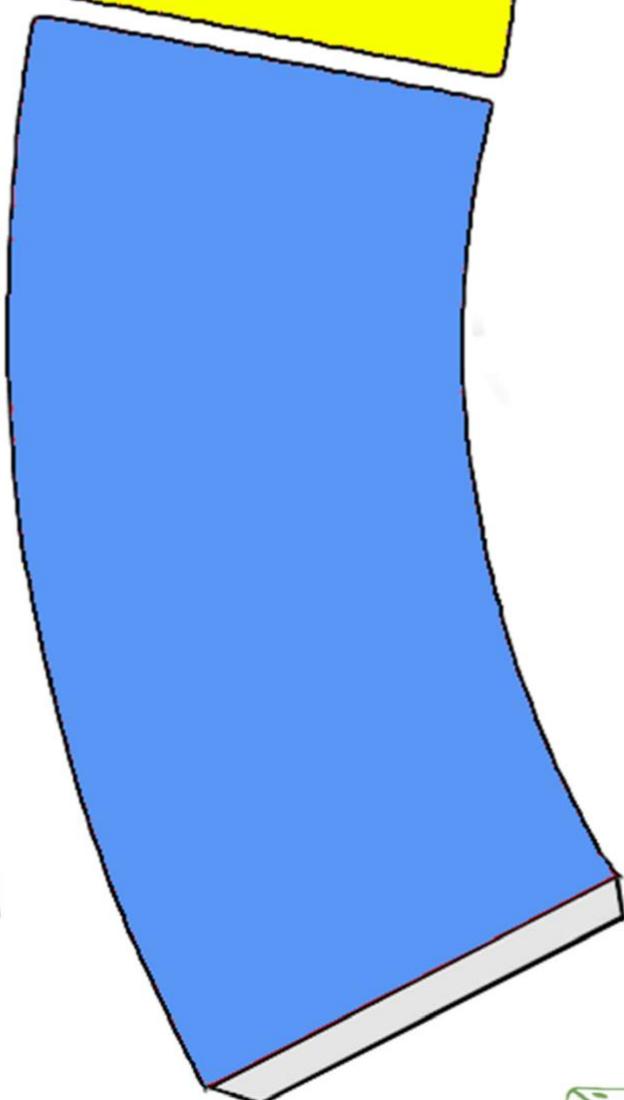
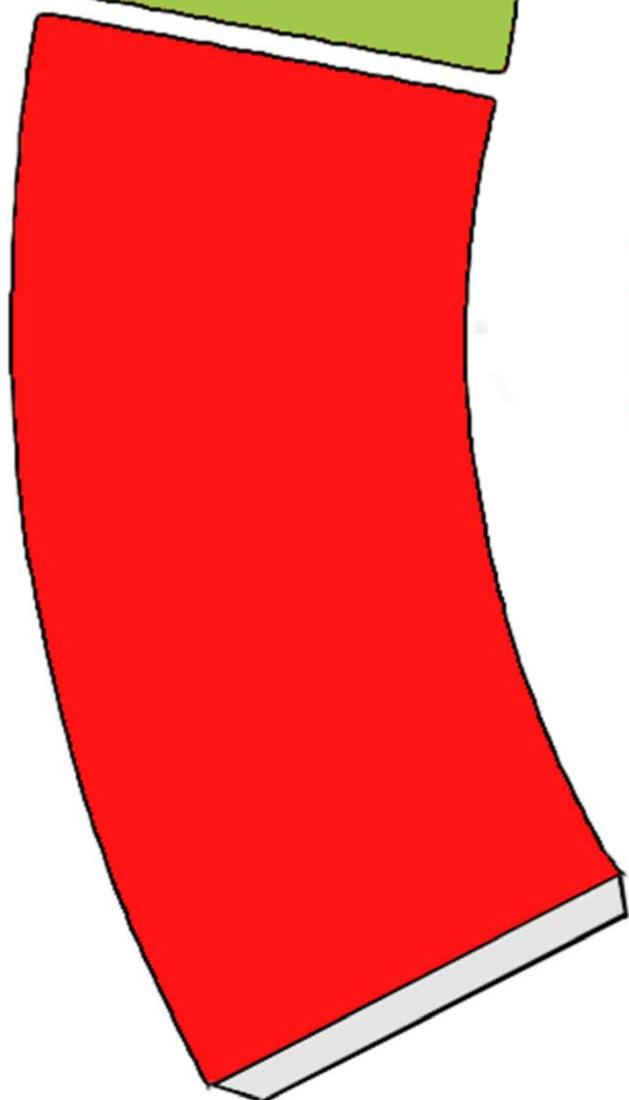
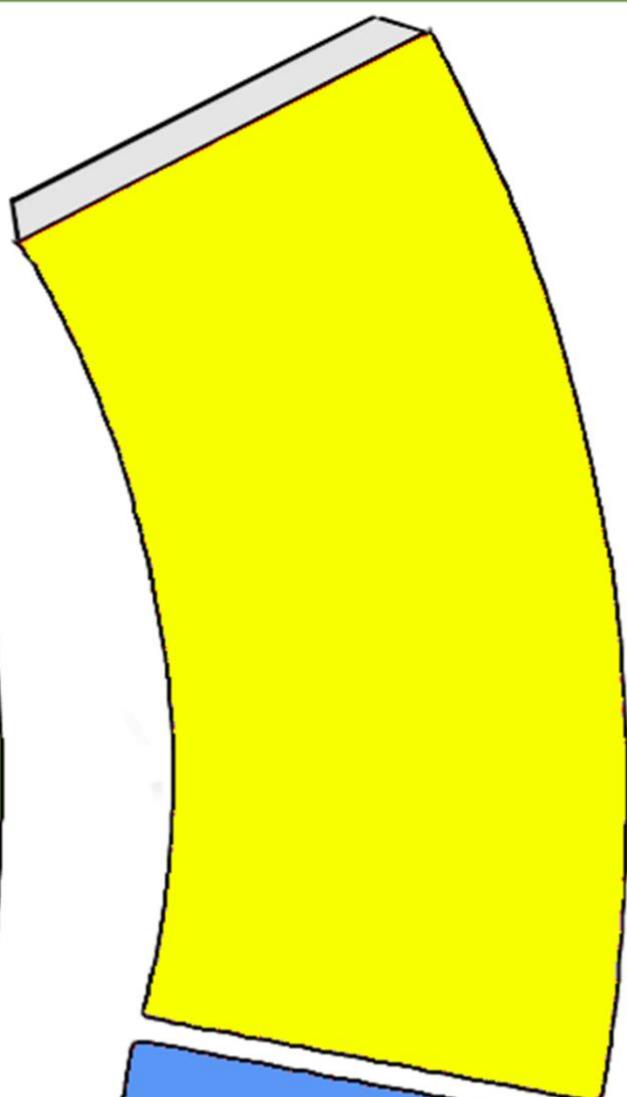
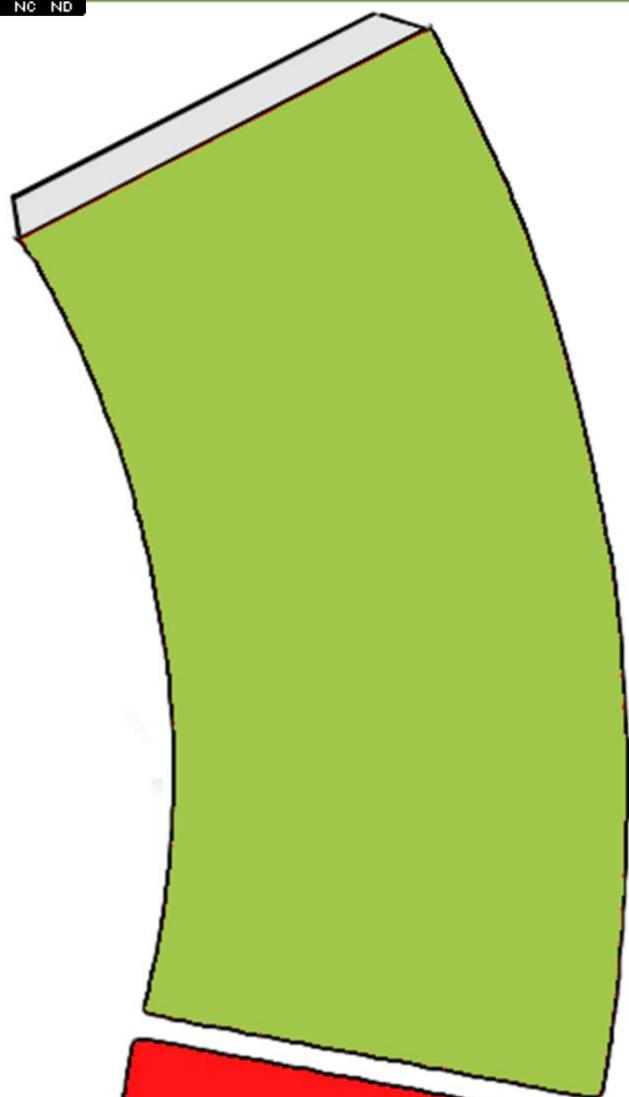






VASOS DE  
COLORES





**ORGANIZADORES GRÁFICOS  
DE RUTINAS Y DESTRAZAS  
DE PENSAMIENTO**

# PIENSO

**¿Qué crees que sabes sobre este tema?**



# ME INTERESO

**¿Qué preguntas tienes sobre este tema?**



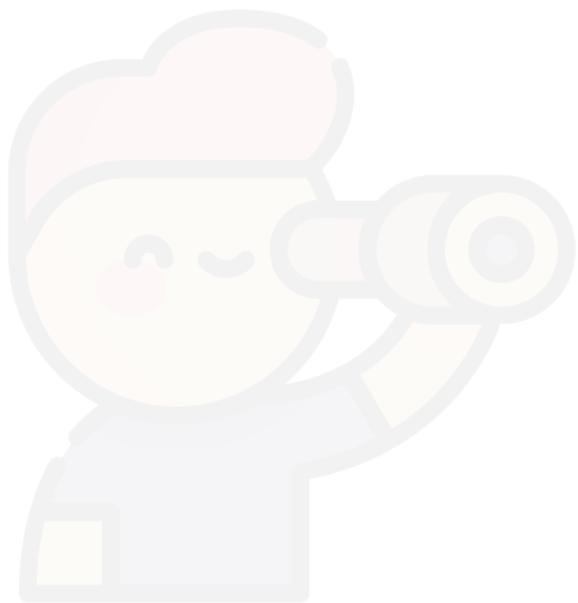
# INVESTIGO

**¿Qué te gustaría saber sobre este tema?**



# VEO

**Describe lo que ves**



# PIENSO

**¿Qué ideas te sugiere?**



# ME PREGUNTO

**¿Qué preguntas te vienen a la mente?**



# LEO

**¿Qué estas leyendo?**



# PIENSO

**¿Qué ideas te sugiere?**



# ME PREGUNTO

**¿Qué preguntas te vienen a la mente?**



# MAPAS CONCEPTUALES

Generar – Clasificar – Relacionar - Desarrollar

**TEMA:** Escribo un título que sintetice el asunto o tema que quiero tratar

## **GENERO**

una lista de ideas sobre el tema

## **CLASIFICO**

las ideas de más a menos importante

## **RELACIONO**

cada una de las ideas principales con otros conceptos e ideas

# MAPAS CONCEPTUALES

Generar – Clasificar – Relacionar - Desarrollar

**DESARROLLO** y organizo las ideas mediante un esquema, mapa conceptual o mapa mental



# MAPAS CONCEPTUALES

Generar – Clasificar – Conectar - Elaborar

**TEMA:** Escribo un título que sintetice el asunto o tema que quiero tratar

## **GENERO**

una lista de ideas sobre el tema

## **CLASIFICO**

las ideas de más a menos importante

## **CONECTO**

cada una de las ideas principales con otros conceptos e ideas

# MAPAS CONCEPTUALES

Generar – Clasificar – Conectar – Elaborar

**ELABORO** y organizo las ideas mediante un esquema, mapa conceptual o mapa mental



# ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

**ORACIÓN:**

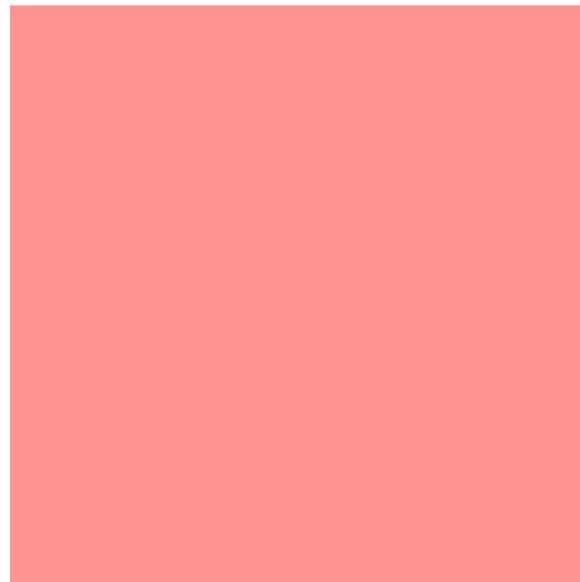
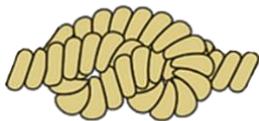
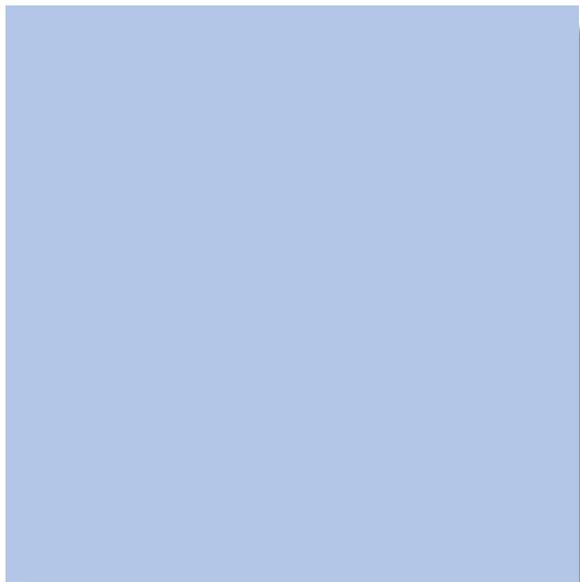
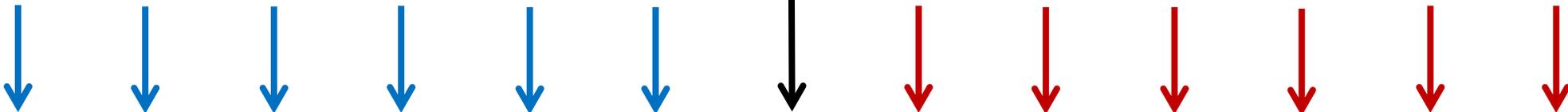
Bla, bla,  
bla!

**PALABRA:**

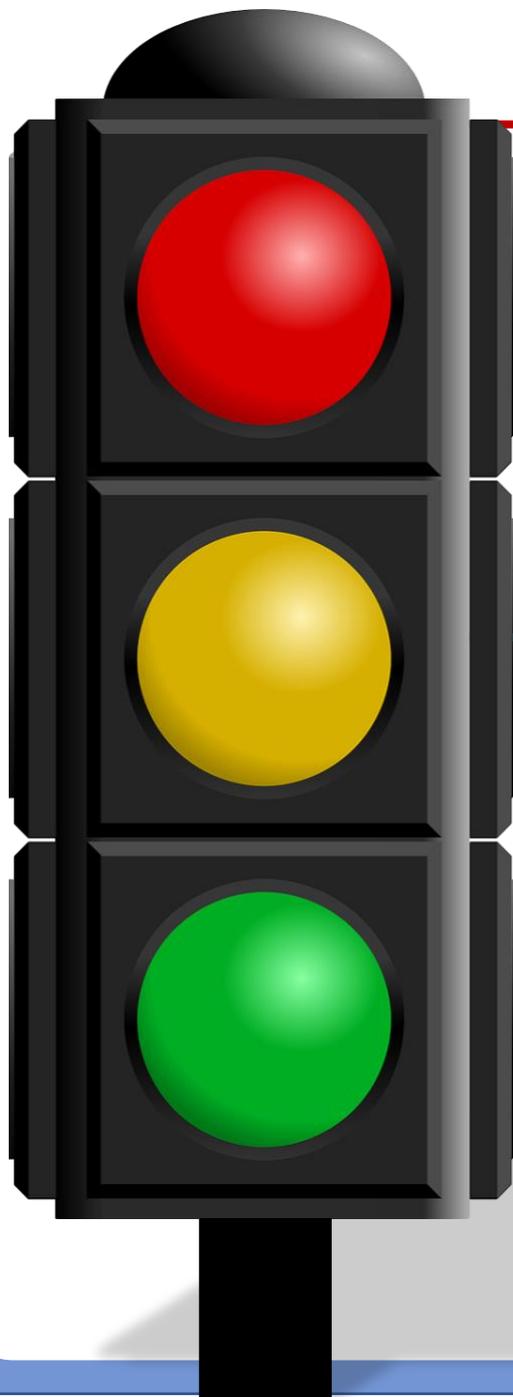
bla!

**PREGUNTA:**





# LUZ ROJA – LUZ AMARILLA



## LUZ ROJA:

¿Por qué estás en luz roja?, ¿qué cosas te llaman la atención?, ¿crees que hay algo claramente falso?

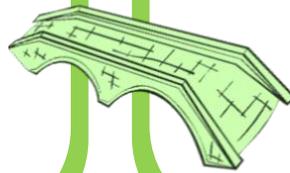
# 3-2-1 Puente



**3 ideas**

Empty rounded rectangular box for drawing the first idea.

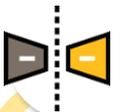
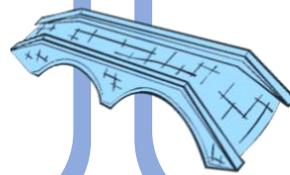
Empty rounded rectangular box for drawing the second idea.



**2 preguntas**

Empty rounded rectangular box for writing the first question.

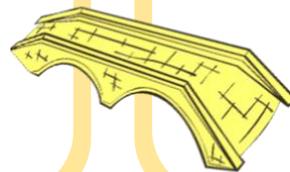
Empty rounded rectangular box for writing the second question.



**1 analogía**

Empty rounded rectangular box for writing the analogy.

Empty rounded rectangular box for drawing the analogy.





# PROBLEMA-SOLUCIÓN

PROBLEMA:

## Soluciones

1

2

3



¿Cuál es la mejor solución?:



# PROBLEMA-SOLUCIÓN

PROBLEMA:

## Soluciones

1

2

3



¿Cuál es la mejor solución?:

# COMPARA - CONTRASTA

[ ] —○—○ [ ]

**¿En qué se parecen?**

[ ]  
[ ]  
[ ]  
[ ]  
[ ]  
[ ]  
[ ]  
[ ]

**¿En qué se diferencian?**

Con respecto a:

[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ]



**¿Qué semejanzas y diferencias son más significativas?**

[ ]  
[ ]



**Conclusión o interpretación**

[ ]  
[ ]

# TOMO NOTA



# EL TITULAR



Blank writing area with a white rectangular box at the top right and four horizontal lines for text.



Blank writing area with a white rectangular box at the top right and four horizontal lines for text.

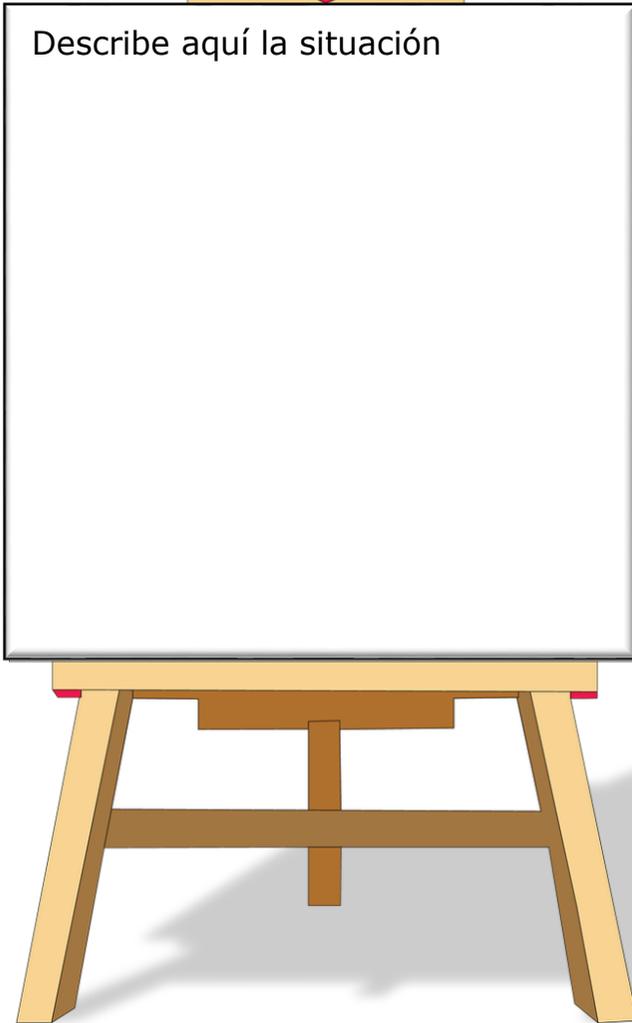
**OTROS  
ORGANIZADORES  
GRÁFICOS**

# CREA TU VIÑETA CON HUMOR



Dibújalo con humor

Describe aquí la situación



# ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

**ORACIÓN:**

Bla, bla,  
bla!

**PALABRA:**

bla!

**PREGUNTA:**



1-2-4

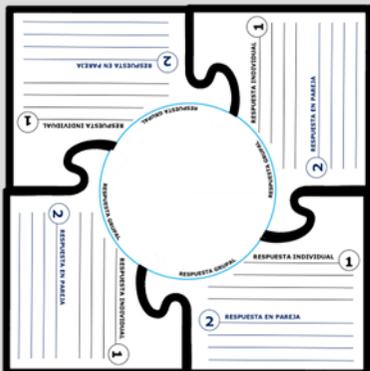
RESPUESTA GRUPAL

RESPUESTA INDIVIDUAL

1

2

RESPUESTA EN PAREJA



# ¿Qué entiendo desde mi rol?

¿Qué o quién eres?:

¿Qué significado tiene \_\_\_\_\_ desde tu punto de vista?

