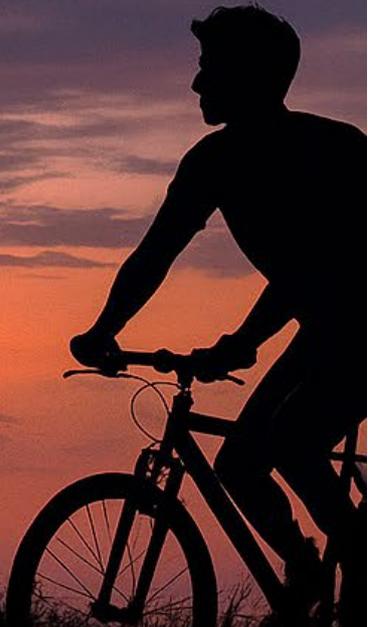




**Viaje al éxito educativo en
Lengua y Literatura: maleta de
herramientas metacognitivas y
socioafectivas para 6º de
Educación Primaria**



B2023/03268	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
-------------	---

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 30 de julio de 2024, de la Conferencia Sectorial de Educación, y publicado mediante Resolución de 5 de septiembre de 2024 de la Secretaría de Estado de Educación (BOE núm. 218, de 9 de septiembre de 2024).

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



Viaje al éxito educativo en Lengua y Literatura: maleta de herramientas metacognitivas y socioafectivas para 6º de Educación Primaria

Abdellah Essalhi Rakrak

Vanessa Ortega-Quevedo

Ruth Pinedo González

José Carlos Zarzuela Velasco

Cristina Gil-Puente

Colección: Programa para la mejora del éxito educativo en
la comunidad de Castilla y León

ISBN:

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

This content is licensed under a creative commons:

Attribution- Non commercial- No Derivatives



LENGUA Y LITERATURA

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

Evidencias de la psicología cognitiva que apoyan la efectividad de este enfoque y del diseño de estos materiales

Sesiones con rutinas de pensamiento

Bloque I

Sesión 1. Análisis morfológico a ritmo de los vasos de colores

Sesión 2. Debate, que es un arte

Sesión 3. Liter-AI-tura: Aprende con sus protagonistas

Sesión 4. Misión: desentrañar oraciones simples

Referencias bibliográficas

Anexos:

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



Bienvenidos a este viaje

Bienvenidos 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 del alumnado de 6º de Educación Primaria en el marco del **Programa para la mejora del éxito educativo** en la Comunidad de Castilla y León.

En esta etapa educativa, es fundamental brindar al alumnado 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 al alumnado 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 del alumnado. 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 el alumnado adquiera 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 el alumnado se convierta en protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje.

Estos materiales están diseñados para ser utilizados tanto por el profesorado como por el alumnado, 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 integran diferentes metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego, gamificación, etc. que favorecen la motivación y participación del alumnado. 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 profesorado.

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 el profesorado como para el estudiantado de 6º de Educación Primaria. 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 al estudiantado 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 alumnado 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 del estudiantado 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. En acción

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 profesorado o el estudiantado buscan y comparten curiosidades relacionadas con la sesión).

Materiales

Información complementaria para el profesorado

- 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 profesorado 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 infundadas con los contenidos de cada materia. En esta parte de la sesión se proporciona información útil para desarrollar correctamente la rutina con el alumnado (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 profesorado 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 profesorado** 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.

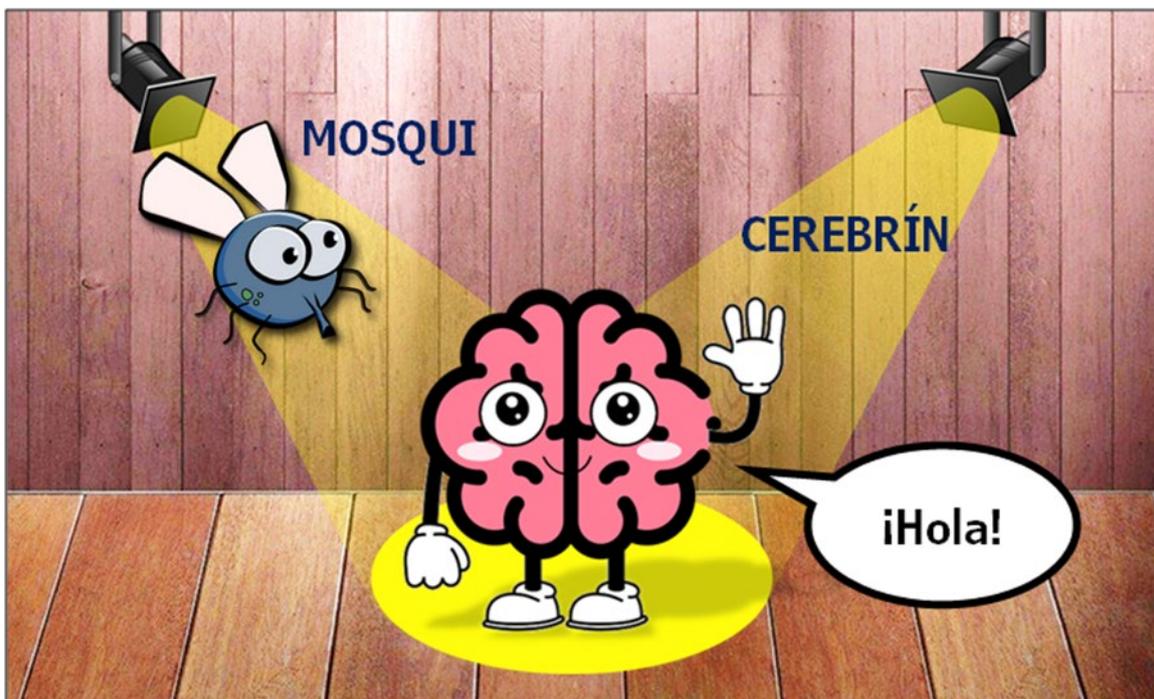
- *Trabajo en equipo*: capacidad de colaborar efectivamente con otros, comunicarse de manera clara, escuchar activamente, resolver conflictos y alcanzar metas de manera conjunta.

- *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 alumnado 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 el alumnado está comprendiendo correctamente los contenidos y, además, realizar las modificaciones necesarias en aquellas cuestiones que no funcionan bien o que no son percibidas positivamente por el alumnado.

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 el alumnado, píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa, del centro o del profesorado. Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que haya elaborado el alumnado 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 X. 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.

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 profesorado 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 movimiento del pensamiento:** cuando encuentres este símbolo significará en esa actividad se están incluyendo movimientos de pensamiento, que son las estrategias cognitivas necesarias para la comprensión. 
- **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 del alumnado, 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 el alumnado es considerado como participante activo en su propia educación. Se fomenta la interacción entre los alumnos y el profesorado, así como también entre el propio alumnado, 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). El alumnado es guiado 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 el alumnado pueda 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 el alumnado. 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 profesorado asume el rol de facilitador y guía, orientando al alumnado 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 del alumnado. 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 el alumnado se perciba como miembro activo y valioso 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 al alumnado 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 profesorado sobre el aprendizaje de sus estudiantes y el uso de un **lenguaje** de pensamiento. El profesorado 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 alumnado a autorregular su aprendizaje, de esta forma el profesorado ejerce un **modelado** adecuado en sus estudiantes.

Finalmente, para instaurar una cultura de pensamiento en el aula, es necesario que el profesorado fomente una serie de prácticas y estrategias educativas que incentiven el pensamiento activo y la participación intelectual de todo el alumnado. 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 el alumnado desarrolle 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 permite al alumnado 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 el alumnado, 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. El alumnado aprende 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. El alumnado vincula 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 al alumnado 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 el alumnado. 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 al alumnado 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 del alumnado y facilitar la metacognición, es decir, la reflexión sobre su propio pensamiento y aprendizaje. Al utilizar las rutinas de pensamiento, el alumnado puede expresar sus ideas, razonamientos y argumentos de manera más clara y fundamentada, lo que permite al profesorado 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 del alumnado 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 profesorado 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 profesorado 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 profesorado, 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 el alumnado. 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 alumnado 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 el alumnado (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 al alumnado 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 profesorado 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 profesorado debe estar atento para ofrecer retroalimentación y orientación cuando sea necesario para asegurar que el alumnado adquiera una comprensión sólida.

Además, es relevante vincular el aprendizaje derivado de los juegos con aplicaciones prácticas en la vida real. El alumnado debe ser capaz de transferir lo que aprende 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 el alumnado ve la utilidad y relevancia de lo que está 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 del alumnado y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales (Blasco, 2018; García *et al.*, 2020; Sani *et al.*, 2019).

Evidencias científicas de la psicología cognitiva que apoyan la eficacia de este enfoque y el diseño de estos materiales

En esta sección se revisan dos principios clave de la psicología cognitiva que avalan el enfoque basado en el pensamiento, la metacognición y la comprensión: el efecto del conocimiento previo y la teoría de la carga cognitiva. Ambos principios proporcionan evidencia de cómo el diseño de las sesiones (con rutinas de pensamiento, juegos y metodologías activas) favorece un aprendizaje eficaz al conectar con lo que el alumnado ya sabe y gestionar adecuadamente la carga mental durante la adquisición de nuevos conocimientos.

Importancia del conocimiento previo en el aprendizaje

Uno de los hallazgos más robustos en educación es que el aprendizaje nuevo depende en gran medida de los conocimientos previos del alumno. David Ausubel (1968) afirmaba que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe, es decir, partir de lo que el alumnado ya conoce es fundamental para que la nueva información tenga significado y pueda ser asimilada en su estructura cognitiva. Si un docente no tiene en cuenta las ideas previas de sus estudiantes, el material nuevo puede parecerles irrelevante o desconectado, dificultando su comprensión. Por este motivo, en las sesiones del material que aquí se presenta, la primera fase siempre incluye la activación o diagnóstico de los conocimientos previos del alumnado (por ejemplo, mediante preguntas iniciales o lluvias de ideas), asegurando que se establezca un puente entre lo que ya saben y lo que van a aprender.

Un experimento clásico de Bransford y Johnson (1972) demostró que proporcionar un contexto o pista previa mejora notablemente la comprensión y el recuerdo de un texto difícil: los participantes que recibieron información

contextual antes de escuchar un pasaje (es decir, que tenían ciertos conocimientos activados) recordaron mucho mejor su contenido que aquellos que no tuvieron ese apoyo previo. En resumen, si la información nueva se conecta con conocimientos ya accesibles, la comprensión y la memoria mejoran. Esto ocurre porque el conocimiento previo proporciona un esquema mental donde encajar la nueva información, facilitando un aprendizaje significativo en lugar de una mera memorización aislada.

Además de favorecer la comprensión, contar con conocimientos previos reduce la carga cognitiva que supone aprender algo nuevo. Desde la perspectiva de la teoría de esquemas en psicología cognitiva, los saberes previos actúan como “andamiajes” mentales: permiten procesar la información entrante de forma más eficiente, liberando recursos de la memoria de trabajo. Estudios basados en la teoría de la carga cognitiva han mostrado que los estudiantes con más conocimientos previos experimentan menos esfuerzo mental al aprender contenidos nuevos (Dong et al., 2020). El conocimiento previo disminuye la carga cognitiva y conduce a un mejor rendimiento en el aprendizaje, por el contrario, cuando un alumno carece de bagaje en un tema, necesita destinar más recursos cognitivos para entender conceptos básicos, lo que puede sobrecargar su memoria de trabajo. De ahí la importancia de *conectar primero y enseñar después*: nuestros materiales siempre inician cada unidad o actividad rescatando ideas previas relevantes, pues esto prepara la mente del alumnado para encajar la nueva información en un marco conocido.

Esta práctica no solo aumenta el sentido de familiaridad y motivación, sino que científicamente facilita la integración de lo nuevo en la memoria al contar ya con *ganchos* cognitivos a los que sujetarlo. Aprovechar los conocimientos previos del estudiante no es solo una recomendación pedagógica intuitiva, sino un principio respaldado por la ciencia cognitiva. Los materiales que aquí se presentan aplican este principio de forma sistemática ya que cada secuencia didáctica parte de diagnosticar y activar lo que el alumnado ya sabe, asegurando así un terreno fértil para que las ideas nuevas echen raíces.

Gestión de la carga cognitiva mediante el diseño instruccional de los materiales

Aprender cosas nuevas supone un esfuerzo mental que debe ser gestionado cuidadosamente para evitar la sobrecarga. La teoría de la carga cognitiva nos indica que la memoria de trabajo humana tiene una capacidad limitada para procesar información nueva (Kennedy & Romig, 2024). Si intentamos asimilar muchos elementos complejos a la vez o nos distraemos con informaciones irrelevantes, los recursos cognitivos se saturan y el aprendizaje se bloquea. Por ello, un diseño educativo eficaz debe buscar un equilibrio: presentar los contenidos de manera que desafíen al alumno (esfuerzo productivo) pero sin rebasar su límite de procesamiento.

Se distinguen varios tipos de carga cognitiva. Por un lado, está la carga intrínseca, que es la complejidad inherente del material a aprender. Depende del número de elementos que deben manejarse simultáneamente y de su dificultad intrínseca. Por ejemplo, resolver una división larga tiene mayor carga intrínseca que una suma sencilla y aprender un concepto completamente nuevo es más complejo que aprender uno relacionado con ideas ya conocidas. De hecho, presentar muchos conceptos complejos a la vez o basarse en conocimientos previos que el alumno no ha adquirido dispara la carga intrínseca de la tarea.

De nuevo vemos la conexión con el conocimiento previo, si el estudiante no tiene ciertas nociones básicas, una actividad puede resultarle abrumadora desde el inicio. Para manejar esto, en los materiales que se presentan se gradúa la dificultad: se introducen primero nociones generales o más simples (a menudo apoyadas por ejemplos o analogías) y progresivamente se avanza hacia detalles o casos más complejos, tal como propone la diferenciación progresiva de Ausubel. De esta manera se mantiene la carga intrínseca en un nivel manejable, ampliando poco a poco la base de conocimientos del alumno. Por otro lado, está la carga extrínseca, que es el esfuerzo mental añadido de forma innecesaria por un mal diseño de la información o del entorno de aprendizaje.

Nuestros materiales procuran minimizar la carga extrínseca: presentan las actividades con claridad y concisión, utilizando apoyos visuales pertinentes y eliminando información ornamental que pueda distraer. Por ejemplo, al introducir una rutina de pensamiento nueva, proporcionamos un esquema o mapa visual sencillo de sus pasos (en lugar de largas explicaciones textuales) y evitamos introducir términos técnicos complejos sin antes explicarlos. Este principio coincide con varios efectos demostrados en la investigación: el efecto de atención dividida, por ejemplo, indica que es mejor integrar texto e imagen juntos en vez de obligar al alumno a buscarlos por separado.

Al seguir estas pautas, el diseño del material evita sobrecargar al alumnado con elementos irrelevantes y se asegura de que su esfuerzo mental se concentre en lo verdaderamente importante. Por ejemplo, una rutina clásica como “Veo-Pienso-Me pregunto” primero pide al alumno que observe un material (activando conocimientos y preparando su atención), luego que reflexione sobre ello (estableciendo conexiones, identificando ideas clave) y finalmente que formule preguntas (fomentando la curiosidad y la exploración). Este tipo de estructura encaja con lo que la evidencia muestra como eficaz, los alumnos aprenden mejor cuando realizan un procesamiento activo y organizado de la información en lugar de recibirla de forma pasiva.

Además, estas estrategias promueven la metacognición, es decir, que el estudiante sea consciente de cómo está pensando y aprendiendo, permitiéndole autorregular su esfuerzo. El alumnado que sigue una rutina de pensamiento no solo comprende el tema concreto, sino que también internaliza un método para abordar problemas, lo cual refuerza su autonomía cognitiva. Las metodologías activas que incorporamos (aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en juegos, gamificación, etc.) también se justifican desde la óptica de la carga cognitiva. Cuando los estudiantes participan activamente —discutiendo en grupo, manipulando materiales, resolviendo retos lúdicos— suelen experimentar una mayor motivación e interés, emociones que actúan como aliados del aprendizaje en lugar de obstáculos. Investigaciones recientes señalan que el uso de juegos educativos o entornos interactivos bien diseñados puede disminuir la carga cognitiva percibida a la vez que aumenta el

rendimiento y la motivación del alumnado (Chang & Yang, 2023). Esto se debe a que los juegos enganchan al estudiante en una experiencia donde el esfuerzo se siente menos costoso (al estar inmerso y disfrutar del desafío), al tiempo que proporcionan retroalimentación inmediata y distribución progresiva de la dificultad (muchos juegos comienzan fácil y se complican gradualmente, alineándose con el principio de dosificación de la carga intrínseca). De hecho, la gamificación —aplicar elementos de juego en contextos educativos— ha mostrado mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos, lo cual se traduce en un mayor tiempo y calidad de dedicación a las tareas.

Un estudiante motivado tiende a perseverar más en el procesamiento del contenido y a frustrarse menos, lo que reduce el impacto de la carga extrínseca por ansiedad o aburrimiento. Eso sí, es importante equilibrar el diseño de estos juegos o actividades: si el entorno lúdico es demasiado complejo o cargado de estímulos puede volverse contraproducente y generar carga extrínseca adicional. Por ello, nuestros juegos educativos están pensados con reglas sencillas y objetivos claros, enfocados en reforzar los contenidos curriculares y las funciones cognitivas (memoria, atención, pensamiento estratégico) sin añadir información innecesaria. Otro aspecto central de nuestro enfoque es fomentar la autorregulación del aprendizaje en el alumnado, y esto tiene un eco directo en la gestión de la carga cognitiva. Al promover la metacognición, enseñamos a los estudiantes a *pensar sobre su pensamiento* y a monitorear su comprensión. Un estudiante de 6º de Primaria que adquiere estas habilidades sabrá, por ejemplo, detectar cuándo no está entendiendo algo y necesitará pedir ayuda o revisar un concepto, en lugar de continuar acumulando confusión (lo cual elevaría su carga extrínseca). La literatura científica sugiere que combinar estrategias de autorregulación con una buena gestión de la carga cognitiva produce mejores resultados ya que los estudiantes con mayores conocimientos previos e inferior carga cognitiva tienden a buscar ayuda de forma más eficaz y a comprometerse más en las tareas.

En nuestro programa, las dinámicas cooperativas y de reflexión en grupo crean entornos seguros donde los alumnos pueden expresar sus dudas a compañeros o docentes a tiempo, antes de que la dificultad les desborde. Por

su parte, el docente (facilitador del “viaje” de aprendizaje) observa continuamente las señales de sobrecarga o desconexión y ajusta el ritmo o el nivel de apoyo: por ejemplo, reformulando una pregunta, proporcionando una pista, o dividiendo un problema complejo en partes más asequibles.



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

¿DÓNDE QUIERES VIAJAR?

SESIÓN 1

ANÁLISIS MORFOLÓGICO
AL RITMO DE LOS VASOS
DE COLORES

SESIÓN 2

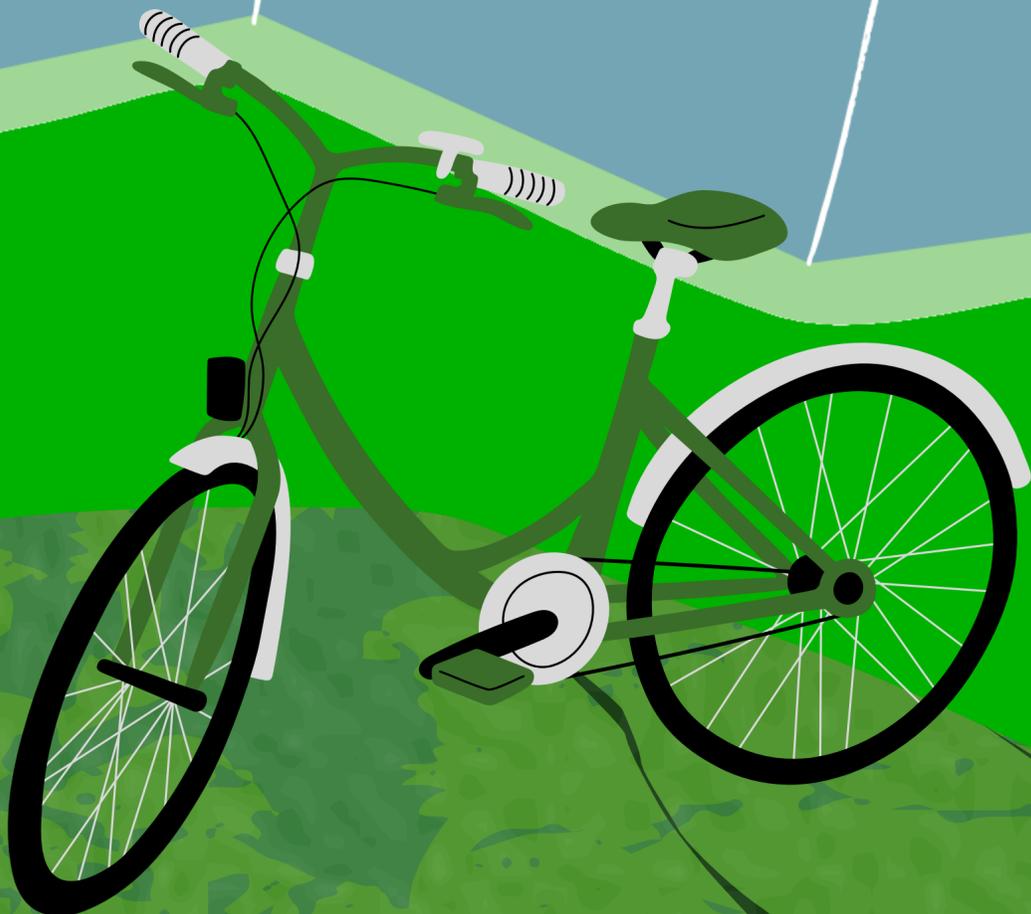
DEBATE, QUE ES
UN ARTE

SESIÓN 3

LITER-IA.TURA:
APRENDE CON SUS
PROTEGONISTAS

SESIÓN 4

MISIÓN:
DESENTRAÑAR
ORACIONES SIMPLES





1ª Sesión

ANÁLISIS MORFOLÓGICO A RITMO DE LOS VASOS DE COLORES



VERBO

SUSTANTIVO

ADJETIVO

ADVERBIO

Introducción

En la sesión que se presenta se abordará el análisis morfológico repasando sustantivos, adjetivos y verbos. 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 estos tipos de palabras 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.

Esta sesión se enmarca en el currículo de **Lengua castellana y literatura para el sexto curso, del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.**



Competencias específicas: Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la concordancia, a las relaciones de significado entre las palabras, la ortografía natural y la relación básica entre la intención comunicativa y la modalidad oracional.

Contenidos: Establecimiento de generalizaciones sobre aspectos lingüísticos elementales a partir de la observación, comparación y transformación de enunciados, prestando especial atención a las relaciones que se establecen entre sustantivos, adjetivos y verbos. Categorías gramaticales.

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 **tres grupos de trabajo**. A cada grupo de trabajo se les asignará un tipo de palabra de entre los siguientes: sustantivos, adjetivos, verbos.
- 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 que han empleado durante el curso 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: “Vasos de Colores” (ver Anexo 4)

A continuación, pondremos en práctica los contenidos repasados mediante un juego. Para ello se dividirá la clase en **cuatro grupos de juego** diferentes y se seguirán las instrucciones indicadas en el **Anexo 4**.



Fase 3ª. Cierre (60 minutos)

Tras un tiempo de juego en esos mismos grupos se realizará la rutina de pensamiento “**El titular**” con el fin de que el alumnado sintetice el trabajo realizado durante la sesión. Esta rutina consiste en sintetizar en formato titular aquello que se ha aprendido durante la sesión. Es posible que antes de su realización se tenga que dar algunas pautas al alumnado sobre qué es un titular y poner algún ejemplo.



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 “**Vasos 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 X.

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

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



2ª Sesión

Debate, que es un arte



Introducción

La sesión **“ExpresARTE: Comunica y Crea”** está diseñada para desarrollar habilidades de expresión oral, promoviendo tanto la comunicación efectiva como la creatividad. Esta actividad utiliza los movimientos del pensamiento como base para organizar un buen debate, *role playing* o descripción de características personales. A través de actividades dinámicas y participativas, los estudiantes aprenderán a comunicar sus ideas con claridad y confianza, fomentando competencias como la confianza en sí mismos, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.



La sesión se estructura en tres fases principales. En la primera fase, se establece un buen clima mediante la dinámica **“Círculo de palabras”**, seguida por el diagnóstico de la importancia de la expresión oral utilizando la **“Ruleta de la expresión”**. La segunda fase se dedica a la sesión principal, donde los estudiantes participan en debates, cuentacuentos o presentaciones sobre temas de su interés, aplicando movimientos de pensamiento fundamentales. Finalmente, en la tercera fase, los estudiantes elaboran un titular que sintetiza lo aprendido, documentando sus reflexiones en un papel continuo. Además, se incluye una propuesta de evaluación con fichas y la creación de píldoras audiovisuales para compartir en redes sociales.

Vinculación curricular: se plantea la siguiente vinculación curricular, de forma sintetizada, de la sesión con el área de **Lengua castellana y literatura para el sexto curso, recogidos en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.**



Competencias específicas: Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información.

Contenidos:

Producción oral: planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía.

Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales.

Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes.

Establecemos un buen clima (20 minutos)

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

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Diagnóstico ¿Por qué es importante la expresión oral? (30 minutos)

En primer lugar, se trabajarán las razones por las cuales es importante la expresión oral. Para que la explicación sea más dinámica se utilizará la ruleta de 10 secciones denominada "**Ruleta de la expresión**". Cada sección se corresponderá con cada una de las 10 razones del "**Decálogo de la expresión oral**" (ver material complementario de la sesión).

Un estudiante gira la ruleta, lee el número del decálogo que ha salido en la ruleta y da un ejemplo real de su vida, de alguien que conozca o puede inventar una historia relacionada con la situación o ejemplo que les haya tocado.

Por ejemplo, una niña gira la ruleta y sale el número 3, que se corresponde con:

3. Práctica escolar: La capacidad de expresarse bien oralmente es esencial para participar en clase, hacer presentaciones y defender sus puntos de vista durante los debates.

La estudiante explica, como ejemplo, que ella siente mucha vergüenza cuando tiene que hacer presentaciones de trabajos en clase y no la salen bien por este motivo.

Después de conectar estos contenidos con un ejemplo concreto de su vida, los demás estudiantes pueden hacer preguntas o comentarios sobre cómo mejorar la expresión oral en esa situación.



DECÁLOGO DE LA EXPRESIÓN ORAL

1. Comunicación efectiva: La expresión oral clara y correcta permite que los demás comprendan sus ideas, sentimientos y necesidades de manera precisa.

2. Relaciones personales: Una buena comunicación mejora las relaciones con amigos, familiares y compañeros de clase, facilitando la resolución de conflictos y fortaleciendo los lazos.

3. Práctica escolar: La capacidad de expresarse bien oralmente es esencial para participar en clase, hacer presentaciones y defender sus puntos de vista durante los debates.

4. Autoconfianza: Hablar con claridad y seguridad aumenta la autoconfianza y la autoestima, ayudando a las personas a sentirse más cómodos en diversas situaciones sociales.

5. Oportunidades futuras: Una buena expresión oral es clave para el éxito en entrevistas escolares y, en un futuro, laborales, abriendo puertas a más oportunidades.

6. Resolución de problemas: Ser capaz de explicar y discutir problemas de manera efectiva facilita la búsqueda de soluciones colaborativas y creativas.

7. Pensamiento crítico: Expresarse bien implica organizar y articular pensamientos de manera lógica, lo que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico.

8. Liderazgo: Los buenos comunicadores suelen ser vistos como líderes naturales, capaces de inspirar y guiar a otros.

9. Cultura y educación continua: La habilidad de comunicar ideas y aprender de las conversaciones con los demás es fundamental para el crecimiento personal y el aprendizaje a lo largo de la vida.

10. Impacto positivo en la sociedad: Expresarse correctamente contribuye a la participación y responsable en la comunidad, permitiendo que los jóvenes y niños sean ciudadanos informados y comprometidos.

Fase 2ª. Sesión (50 minutos)

A continuación, ofrecemos tres opciones para desarrollar la expresión oral de tus estudiantes:

Opción 1: "Debate que es un ARTE".

El docente explica cada uno de los **movimientos del pensamiento** fundamentales para llevar a cabo un buen debate:



1. Tener clara la información que quieres defender.
2. Plantear preguntas importantes.

3. Explicar tu argumentación proporcionando evidencias sobre tus argumentos.
4. Evaluar diferentes evidencias para mostrar las más sólidas y menos sólidas.
5. Establecer conclusiones que cierren la argumentación.

El docente explica cada movimiento del pensamiento y proporciona a cada grupo una copia para que los preparen antes del debate.

Para seleccionar el tema de debate se utilizará la ruleta de 10 secciones, denominada **ruleta de debate (ver material complementario de la sesión)**. Cada sección se relaciona con la numeración de temas que puedes consultar a continuación y ofrece dos cuestiones sobre las que debatir y guiar las intervenciones de los estudiantes.

Existen diferentes opciones de organizar la dinámica:

Variante: el docente puede realizar debates intergrupales, de forma que aquellos grupos que les haya tocado el mismo tema anteriormente pueden debatir juntándose ambos grupos.



Variante: se pueden establecer subgrupos dentro de cada uno de los grupos, los cuales deben defender una de las posiciones sobre el tema, siendo de libre elección por ellos mismos o mediante la asignación del docente para la posición que debe defender cada subgrupo sobre el tema.



Variante: se pueden llevar a cabo debates entre toda la clase, donde cada uno de los grupos debe defender una posición determinada sobre el tema que haya tocado dentro de la ruleta.



1. El impacto de las redes sociales en la vida de los adolescentes:

- Pros y contras del uso de redes sociales.
- Cómo afectan las redes sociales a la autoestima y las relaciones sociales.

2. La importancia de la actividad física en la infancia y juventud:

- Beneficios del ejercicio regular.
- ¿Debería ser obligatorio para todos los jóvenes?

3. La moda y el "fast fashion":

- Pros y contras de estas "a la moda".

- Impacto de la “*fast fashion*” en el medioambiente y en los países en desarrollo.

4. Los deberes escolares: ¿son necesarios?:

- Eficacia de los deberes en el aprendizaje.
- Tiempo libre y desarrollo personal versus carga académica.

5. La influencia de los videojuegos en los adolescentes:

- Beneficios y perjuicios de jugar videojuegos.
- Efectos sobre la conducta y el rendimiento escolar.

6. El cambio climático y la responsabilidad de los jóvenes:

- ¿Qué pueden hacer los jóvenes para combatir el cambio climático?
- La importancia de la educación ambiental.

7. La privacidad en la era digital:

- Cómo proteger la privacidad y los datos personales en el uso de medios y redes sociales.
- ¿Deben los padres tener acceso a las cuentas de redes sociales de sus hijos?

8. La relevancia de las artes en el colegio:

- Importancia de la educación artística.
- ¿Debería haber más o menos énfasis en las artes en la escuela?

9. El acoso escolar (*bullying*) y cómo prevenirlo:

- Estrategias para combatir el acoso escolar.
- El papel de los estudiantes, profesores y padres en la prevención.

10. El uso de dispositivos móviles en el aula:

- Ventajas y desventajas de permitir dispositivos móviles en clase.
- Impacto en la concentración y el aprendizaje.

Opción 2: “Cuentacuentos”

El docente explica cada uno de los **movimientos del pensamiento** fundamentales para llevar a cabo un *role playing*:

1. Considerar diferentes perspectivas y puntos de vista.
2. Profundizar e ir más allá.
3. Establecer conclusiones que cierren la argumentación.

Se organiza la clase en grupos o parejas y cada equipo elegirá al azar dos cartas de personaje, dos cartas de lugar y una carta de evento. Con estas cartas, cada grupo de estudiantes debe crear una historia improvisada utilizando los elementos de las tarjetas. Todas las historias se contarán al gran grupo cuando finalice el tiempo establecido.

Variante: Las historias se crearán siguiendo una estructura de **Folio giratorio** de manera que un primer grupo de estudiantes comienzan a improvisar una historia con las tarjetas que le proporciona al azar el docente durante 2 minutos. Cuando el tiempo termina las tarjetas pasan al siguiente grupo que debe seguir inventando la historia continuando con el inicio del grupo anterior. La historia se va creando al ir pasando por los diferentes grupos la cual deberá continuar siguiendo las mismas cartas y teniendo en cuenta lo que han desarrollado sus compañeros anteriormente. La actividad finaliza cuando el cuento vuelve al grupo que ha creado su inicio.



Opción 3: "Presentando pasiones"

El docente explica cada uno de los **movimientos del pensamiento** fundamentales para llevar a cabo una buena exposición de información personal:



1. Tener clara la información que quieres presentar.
2. Describir las características del contexto en el que se inició el gusto o pasión por el tema.
3. Explicar los motivos por los cuales se tiene interés por un tema.
4. Establecer conclusiones que cierran la exposición.

Cada estudiante prepara una breve presentación sobre un tema que les apasione (deportes, libros, música, hobbies, etc.) y la presenta al grupo, el cual debe de evaluar cómo ha sido la presentación de sus compañeros teniendo en cuenta los diferentes criterios que ha explicado el docente

Fase 3ª. Cierre (20 minutos)

Cerramos la sesión elaborando un **Titular** que sintetice lo que han aprendido en la sesión, primero individual y posteriormente en grupo (**Anexo 5**). Los titulares pueden quedar documentados en papel continuo en el aula.

Materiales

- Ruleta de 10 secciones.
- Movimientos del pensamiento protagonistas en un debate.
- Movimiento del pensamiento protagonistas en el desarrollo de un cuento o una historia.
- Movimientos del pensamiento protagonistas para describir información sobre una persona.
- Tarjetas de personajes, lugares y eventos.



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 X.

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

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



KING KONG



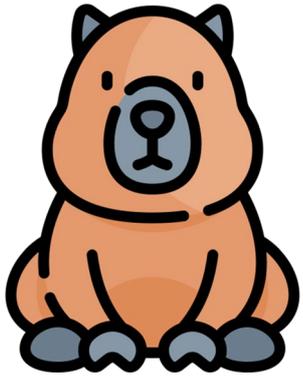
SPIDERMAN



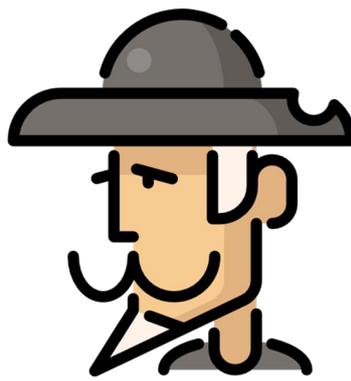
UNA ANCIANA



UN CAPIBARA



CERVANTES



EL RUBIUS



CHICOTE



M. JACKSON



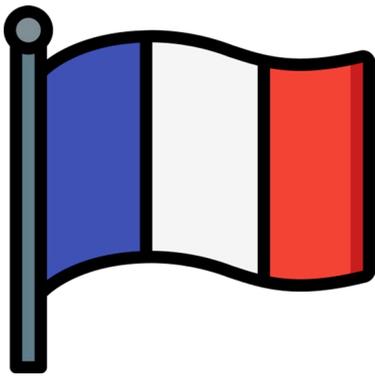
PAU GASOL



CUENTACUENTOS

PERSONAJES

MBAPPÉ



ANA FRANK



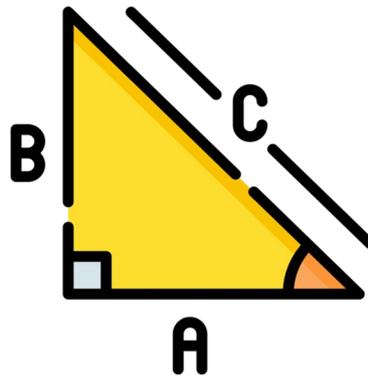
DA VINCI



PICASSO



PITÁGORAS



BEYONCÉ



UN POKÉMON



ALCARAZ



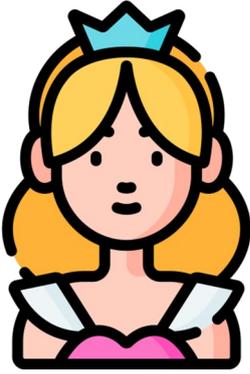
FELIPE VI



CUENTA CUENTOS

PERSONAJES

UNA PRINCESA



BIZARRAP



STEVE JOBS



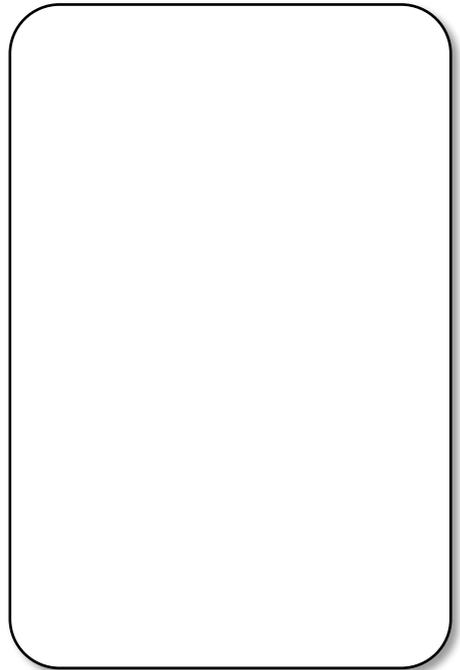
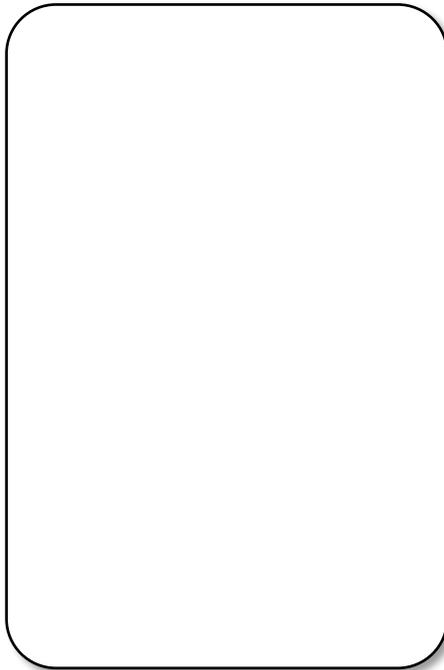
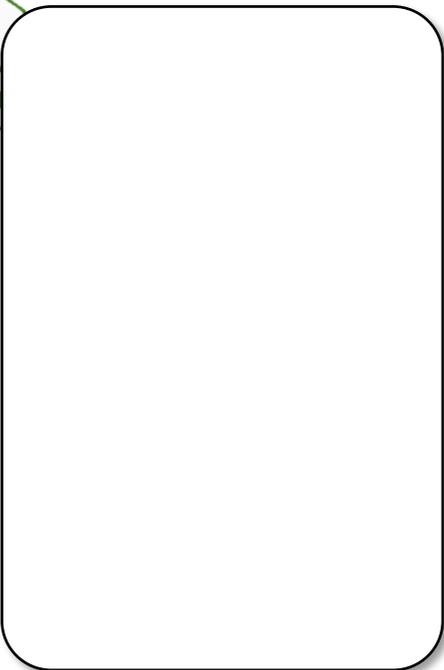
MESSI



UNA INFLUENCER



HÉRCULES



CUENTACUENTOS

PERSONAJES



Empty rounded rectangular box for writing.



Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.



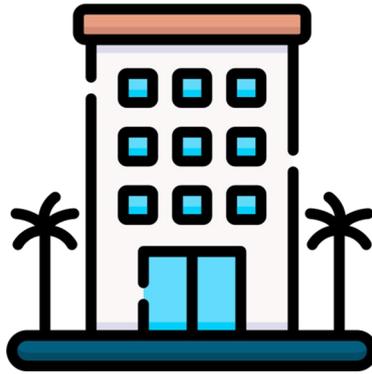
CUENTACUENTOS

PERSONAJES

UNA PISCINA



UN HOTEL



LA VELADA



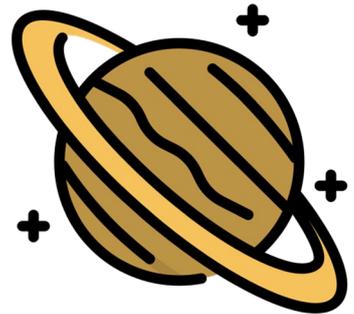
MURCIA



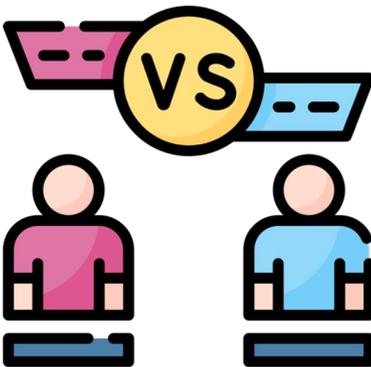
LA MONTAÑA



SATURNO



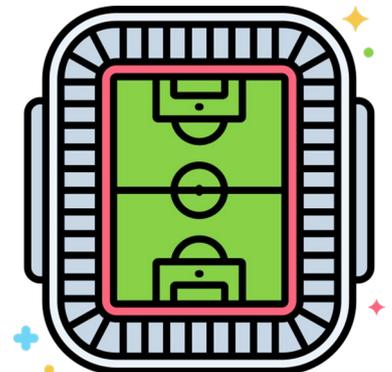
UN CONCURSO



EL PARQUE



UN ESTADIO



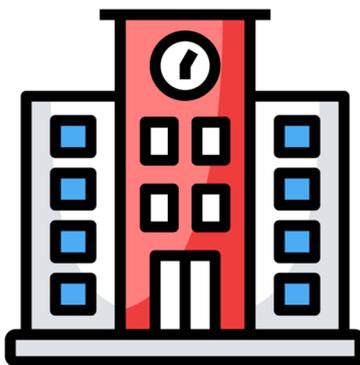
CUENTACUENTOS

LUGARES

EL BAÑO



EL INSTITUTO



UN ESCENARIO



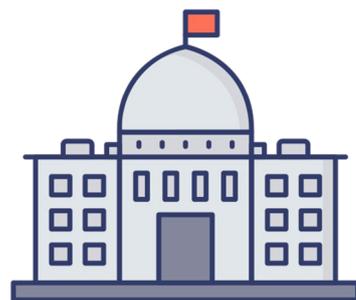
UNA GRANJA



COREA



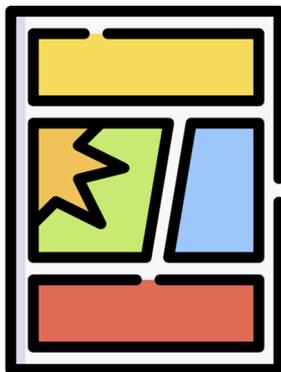
LA MONCLOA



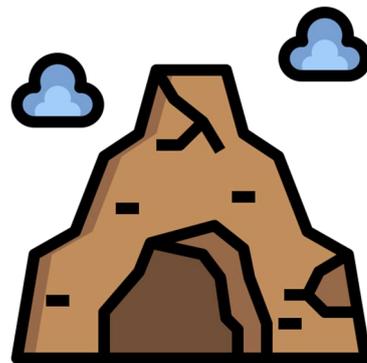
EL BANCO



UN CÓMIC



UNA CUEVA



CUENTACUENTOS

LUGARES



Empty rounded rectangular box for writing.



Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.



CUENTACUENTOS

LUGARES

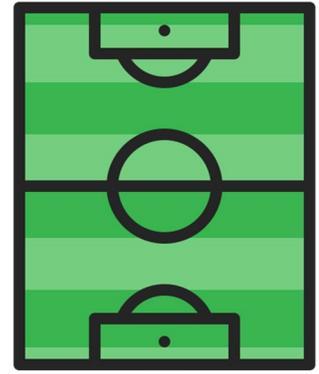
UN INCENDIO



UN MITIN



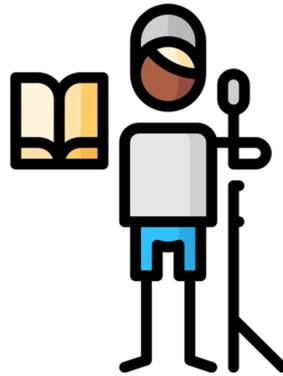
UN PARTIDO



UN VUELO



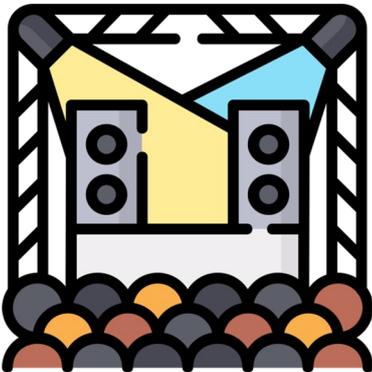
UN MONÓLOGO



UNA TORMENTA



UN CONCIERTO



UNA CARRERA



PUESTA DE SOL



CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

CUENTACUENTOS

EVENTOS

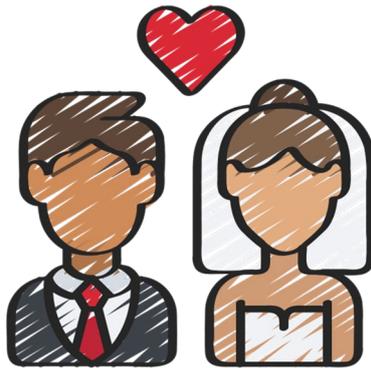
EVENTOS

EVENTOS

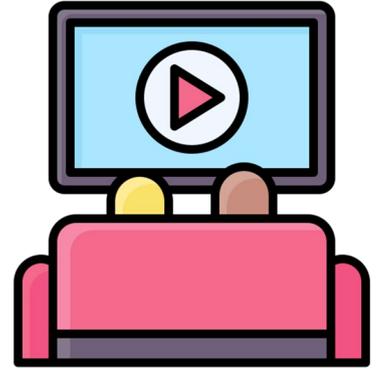
UNA CENA



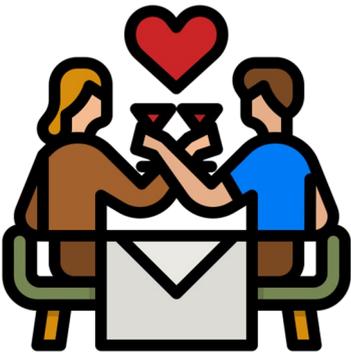
UNA BODA



UNA PELÍCULA



UNA CITA



UNA CONSULTA
MÉDICA



UN DIRECTO



UN TELEDIARIO



LA VUELTA
CICLISTA



UN JUICIO



CUENTACUENTOS

EVENTOS



Empty rounded rectangular box for writing.



Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

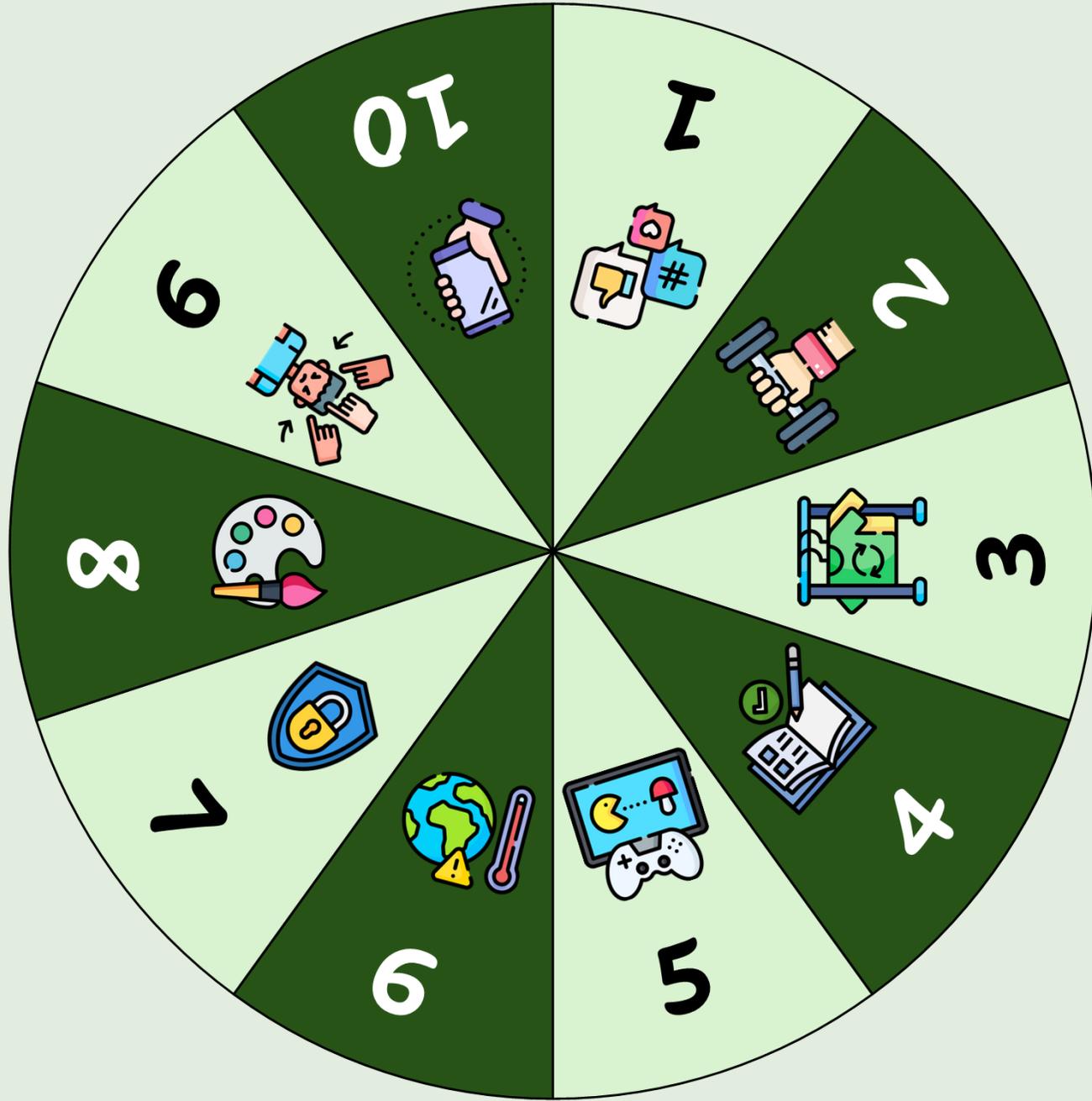
Empty rounded rectangular box for writing.



CUENTACUENTOS

EVENTOS





3ª Sesión

Liter-AI-tura: Aprende con sus protagonistas



Introducción

La sesión está diseñada para profundizar en la comprensión y conocimiento de los personajes y obras más importantes de la literatura española. Para ello, se fusionará el enfoque del pensamiento visible y el aprendizaje cooperativo con la Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) (*Candela, 2024*).

La actividad propuesta incluye la rutina de pensamiento denominada **"Preguntas que hechizan"** que pertenece al bloque de "Rutinas de pensamiento para comprometerse con ideas" (*Ritchhart y Church, 2020*).

Comprender los personajes más importantes de la literatura española y sus obras es fundamental en la formación del alumnado Educación Primaria porque son pilares de la identidad cultural y literaria española. La lectura de estas obras y el conocimiento de los personajes y el contexto en el que vivieron y crearon sus obras reflejan los cambios que nuestra sociedad ha tenido a nivel social, político y filosófico a lo largo de los siglos.

Además, el estudio detallado de estas figuras literarias permite a los estudiantes desarrollar otras habilidades críticas de análisis y comprensión lectora, esenciales en el ámbito académico, personal y social. Por último, entender estos personajes y obras fomenta el pensamiento crítico ya que permite a los estudiantes explorar diferentes concepciones sociales dentro de su contexto histórico.

Vinculación curricular: se plantea la siguiente vinculación curricular de la sesión, de forma sintetizada, con el área de **Lengua castellana y literatura para el sexto curso, recogidos en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.**



Competencias específicas: Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo.

Contenidos:

Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales.

Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes.

Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos de la obra Literaria.

Establecemos un buen clima (20 minutos)

En esta sesión se comienza a realizar una dinámica de **"Cohesión grupal"**, en concreto la dinámica titulada **"Reto de la Torre de Papel"** (**ver Anexo 1**).

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Diagnóstico (20 minutos)

Para iniciar este viaje se plantea destinar los primeros 20 minutos al jugar con los retos literarios del juego "La ruleta literaria: Retos y desafíos" para que el alumnado repase contenidos del área y se establezca un clima positivo a través del juego.

Fase 2ª. Sesión (90 minutos)

Rutina de pensamiento: "Preguntas que hechizan" (ver Anexo 5)

- 1. Lectura del material (30 minutos).** Esta actividad se realizará en grupos de forma cooperativa siguiendo la estructura **Grupos de investigación** (Johnson, Johnson and Holubec, 1999). Cada grupo recibe una ficha o material con información sobre una figura de la literatura española (ver material complementario de la sesión). Se han recogido algunos autores relevantes en los siglos más destacados de la literatura española, así como otros propios de la literatura infantil y juvenil más actuales. Para realizar esta selección también se ha considerado la necesidad de que éstos aparezcan en el repositorio de la web <https://hablaconlahistoria.es>, la cual se utilizará durante la sesión, salvo dos autoras contemporáneas sobre las cuales deben investigar los propios estudiantes y recoger la información más relevante que se les presenta en los apartados de las fichas de autores presentes al final de la sesión. No pretende ser una selección exhaustiva de literatos de prestigio de la literatura española, por lo que se pueden añadir aquellas personalidades que se consideren oportunas.



Dentro del grupo, cada participante se responsabiliza de leer y completar la información importante de la parte del material que se le ha asignado. Pasado el tiempo establecido cada integrante del grupo explica a sus compañeros la sección de la que era responsable.

Variante: Esta propuesta puede ampliarse a dos sesiones de duración si en este primer paso dejamos a los estudiantes ordenadores o tabletas para que investiguen sobre el autor que se les ha asignado. De esta forma pueden ampliar y profundizar la información básica incluida en la ficha que reciben por parte del docente. Sí la labor de investigación sobre los autores más históricos se considera compleja o lejana a la realidad del alumnado, se ha ofrecido dos autoras contemporáneas para poder elaborar una investigación sobre los diferentes apartados presentes en las fichas de autores (al final de la sesión).



Variante: Cada equipo puede trabajar un personaje diferente o todos los grupos pueden trabajar el mismo personaje, será el docente según su criterio el que decida la opción que mejor se adapta a sus objetivos didácticos y a las características del grupo. 

- 2. "Preguntas que hechizan" (20 minutos)** El alumnado realiza una lluvia de ideas que se recogen en una hoja con posibles preguntas, curiosidades, enigmas que les sugiere el/la maestro/a de la literatura española que han trabajado anteriormente. El objetivo de esta fase es generar el mayor número posible de preguntas.

Tras realizar esta lluvia de ideas, se analiza cada una de las preguntas generadas en el paso anterior en base a dos criterios que el docente establece según su objetivo didáctico. Por ejemplo, la originalidad y la posibilidad de generar conocimiento.

En este momento el docente puede explicar al alumnado que no todas las preguntas son iguales. Hay preguntas más superficiales (Ej. ¿En qué año escribiste el libro?) y preguntas más profundas o generadoras de conocimiento (Ej. ¿En qué te inspiraste para crear al personaje de tu obra?).

En cada grupo se revisan las preguntas generadas en la fase 2 y se clasifican y puntúan en base a estos dos criterios. Se puede utilizar un eje cartesiano para ubicar el lugar de cada una de las preguntas si consideramos representar en el eje X el grado de originalidad de la pregunta y en el eje Y el potencial para generar conocimiento de la pregunta.

Cada grupo hará un ranking de sus 3/5 mejores preguntas en el que se ordenarán desde la más original y generadora de conocimiento hasta las que menos. Si tenemos muchos estudiantes en el aula dejaremos únicamente 3 preguntas por grupo, pero si tenemos pocos podemos dejar un mayor número de preguntas.

- 3. DIÁlogos con genios literarios (40 minutos).** El docente entra en la web <https://hablaconlahistoria.es> y busca a cada uno de los literatos que han trabajado en cada uno de los grupos para establecer un diálogo en el que formular las preguntas que cada grupo ha generado. Siempre que sea posible se utilizará pizarra digital para que el diálogo con el personaje pueda verse bien por todas las personas presentes en el aula. Se recomienda que el docente enfatice la importancia de generar buenas preguntas para que haya respuestas más interesantes.

Se propone documentar todos los diálogos con los literatos para posteriormente contrastar junto con los estudiantes la veracidad de la información que se ha ofrecido.

Fase 3ª. Cierre (10 minutos)

Al finalizar los diálogos con los genios literarios podemos hacer la rutina de pensamiento **el Titular**, de forma individual, en un primer momento, y conjunto, posteriormente, para sintetizar lo más interesante, importante, etc. de la sesión de hoy.

Materiales

- Organizador gráfico **Titular (Anexo 5)**.
- Organizador gráfico **Preguntas que hechizan (Anexo 5)**.
- Fichas de personaje literario.
- [¿Cómo aprender a formular preguntas relevantes para la IA?](#)

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 X.

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

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





NOMBRE: Miguel de Cervantes (S. XVI)



1. Describir información sobre la obra del autor/a

Miguel de Cervantes Saavedra es uno de los escritores más importantes de la literatura española y universal. Nació en 1547 en Alcalá de Henares y es conocido principalmente por su obra maestra, "Don Quijote de la Mancha". Cervantes escribió tanto poesía como teatro, pero su mayor contribución fue en la prosa, donde desarrolló un estilo único y una visión crítica de la sociedad de su tiempo.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Cervantes vivió durante el Siglo de Oro español, una época de esplendor cultural y literario en España, pero también de conflictos y cambios sociales. Su vida estuvo marcada por la pobreza y las dificultades económicas, lo que influyó en su escritura. Participó en la batalla de Lepanto, donde fue herido, y pasó cinco años como prisionero en Argel tras ser capturado por piratas. Estas experiencias personales y el contexto de una España en crisis económica y social se reflejan en su obra, que a menudo critica la realidad de su tiempo con humor.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a.

- **Don Quijote de la Mancha:** considerada la primera novela moderna y una de las más grandes obras de la literatura universal. Narra las aventuras de un hidalgo (noble) que, tras leer muchos libros de caballerías, decide convertirse en caballero andante.
- **Novelas Ejemplares:** una colección de doce novelas cortas que muestran la variedad de la vida y los caracteres humanos.

- **Los Trabajos de Persiles y Sigismunda:** publicada póstumamente, es una novela de aventuras que explora temas como el amor y la identidad.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a

- ¿Qué le inspiró a Cervantes para escribir "Don Quijote de la Mancha"?
- ¿Cómo influyeron las experiencias de Cervantes como soldado y prisionero en sus obras?
- ¿Por qué "Don Quijote de la Mancha" es considerada una novela moderna?

5. Conclusiones sobre el autor/a

1. Miguel de Cervantes es una figura clave en la literatura mundial, cuyas obras continúan siendo estudiadas y admiradas por su innovación y profundidad.
2. Su vida llena de aventuras, dificultades y viajes enriqueció su visión del mundo, la cual plasmó con maestría en sus escritos.
3. "Don Quijote de la Mancha" no solo crítica y ridiculiza los libros de caballerías, sino que también ofrece una profunda reflexión sobre la realidad y la fantasía, el idealismo y la locura.

6. Otros:



NOMBRE: Rosalía de Castro (S. XIX)



1. Describir información sobre la obra del autor/a

Rosalía de Castro fue una destacada poeta y novelista gallega del siglo XIX, nacida en 1837 en Santiago de Compostela. Es conocida por su contribución a la literatura en lengua gallega y castellana, siendo una de las figuras más importantes del Rexurdimento, el renacimiento cultural de Galicia. Su obra se caracteriza por la expresión de sentimientos profundos, la conexión con la naturaleza y la denuncia de las injusticias sociales.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Rosalía vivió en una época de grandes cambios sociales y políticos en España, marcada por el resurgimiento de las identidades regionales y la lucha por los derechos sociales. Galicia, su tierra natal, estaba sumida en la pobreza y el aislamiento, lo que influyó profundamente en su obra. La emigración masiva de gallegos en busca de mejores oportunidades y la injusticia social que observaba en su entorno son temas recurrentes en sus escritos.

Su trabajo no solo refleja su amor por Galicia, sino también su preocupación por los problemas sociales de su tiempo.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **Cantares gallegos (1863):** esta obra es fundamental para la literatura gallega, marcando el inicio del Rexurdimento. Es una colección de poemas que celebra la cultura, el paisaje y las costumbres de Galicia.
- **Follas novas (1880):** otro importante libro de poesía gallega que continúa explorando temas de identidad, naturaleza y melancolía, reflejando las dificultades y esperanzas del pueblo gallego.

- **En las orillas del Sar (1884):** una colección de poemas en castellano que aborda temas universales como la soledad, el paso del tiempo y la muerte, mostrando la profundidad y sensibilidad de la autora.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo contribuyó Rosalía de Castro al renacimiento cultural de Galicia?
- ¿Qué temas sociales y personales se reflejan en "Follas novas"?
- ¿Por qué es "Cantares gallegos" una obra tan importante para la literatura gallega?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Rosalía de Castro fue una figura clave en el Rexurdimento gallego, utilizando su talento literario para promover la cultura y la lengua de Galicia.
2. Su obra, tanto en gallego como en castellano, refleja una profunda sensibilidad hacia los problemas sociales y una conexión con la naturaleza.
3. A través de su poesía y prosa, Rosalía de Castro dejó un legado duradero en la literatura española, inspirando a futuras generaciones a valorar y preservar su herencia cultural.

6. Otros:



NOMBRE: Concepción Arenal (S. XIX)



1. Describir información sobre la obra del autor/a

Concepción Arenal fue una escritora, periodista y activista social española del siglo XIX, nacida en Ferrol en 1820. Es conocida por sus ensayos y escritos sobre temas sociales, especialmente los derechos de las mujeres, la reforma de las prisiones y la educación. Arenal fue una pionera en la defensa de los derechos humanos y sus obras reflejan un profundo compromiso con la justicia social y la mejora de las condiciones de vida de los más desfavorecidos.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Concepción Arenal vivió en una época de grandes cambios sociales y políticos en España, marcada por las revoluciones liberales, la lucha por los derechos individuales y las reformas sociales. La industrialización y la urbanización trajeron consigo problemas sociales, como la pobreza y la injusticia, que Arenal abordó en sus escritos. Su trabajo se desarrolló en un contexto de creciente conciencia social y lucha por la igualdad, influenciado también por el movimiento feminista emergente. La situación de las mujeres y los prisioneros fueron temas centrales en su obra, reflejando su compromiso con la reforma social.

abordó en sus escritos. Su trabajo se desarrolló en un contexto de creciente conciencia social y lucha por la igualdad, influenciado también por el movimiento feminista emergente. La situación de las mujeres y los prisioneros fueron temas centrales en su obra, reflejando su compromiso con la reforma social.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **La mujer del porvenir (1869):** un ensayo que aboga por la educación y la emancipación de las mujeres, argumentando que la igualdad de género es esencial para el progreso de la sociedad.
- **El visitador del pobre (1864):** un tratado sobre la necesidad de la caridad y la asistencia social para los más necesitados, criticando la falta de apoyo a los pobres.

- **La instrucción del pueblo (1881):** un ensayo que defiende la importancia de la educación pública y accesible para todos como base para una sociedad justa y desarrollada.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué influencias llevaron a Concepción Arenal a interesarse por los derechos de las mujeres y la reforma social?
- ¿Cómo contribuyó Arenal a la reforma del sistema penitenciario en España?
- ¿Por qué es "La mujer del porvenir" una obra importante para el movimiento feminista?

5. Establecer 3 conclusiones sobre el autor/a:

1. Concepción Arenal fue una pionera en la defensa de los derechos humanos y la justicia social en España, y sus escritos siguen siendo relevantes por su visión avanzada y su compromiso con la igualdad.
2. Sus obras reflejan un profundo entendimiento de los problemas sociales de su tiempo y una incansable dedicación a mejorar las condiciones de vida de los más desfavorecidos.
3. A través de su defensa de la educación y los derechos de las mujeres, Arenal sentó las bases para futuras generaciones de activistas y reformadores sociales, dejando un legado duradero en la historia de la lucha por la justicia social.

6. Otros:



NOMBRE: Emilia Pardo Bazán



1. Describir información sobre la obra del autor/a

Emilia Pardo Bazán fue una escritora, periodista y crítica literaria española nacida en La Coruña en 1851. Es una de las figuras más importantes de la literatura española del siglo XIX y principios del XX. Su obra abarca diversos géneros, incluyendo la novela, el cuento, el ensayo y el teatro. Pardo Bazán es conocida por su estilo naturalista y su interés por los problemas sociales y la condición de la mujer. Fue una pionera en la defensa de los derechos de las mujeres y utilizó su obra para criticar las injusticias y desigualdades de su tiempo.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Emilia Pardo Bazán vivió en una época de grandes cambios en España, marcada por la Restauración borbónica y el surgimiento de movimientos sociales y políticos que buscaban modernizar el país. La industrialización y los cambios económicos también influyeron en su obra. Como mujer en un entorno predominantemente masculino, Pardo Bazán enfrentó muchas barreras, pero usó su posición para abogar por la educación y los derechos de las mujeres. Su interés por el naturalismo la llevó a retratar la realidad de manera cruda y detallada, mostrando la influencia del entorno y las circunstancias en la vida de las personas.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **Los pazos de Ulloa:** una de sus novelas más conocidas, es un retrato de la decadencia de la aristocracia rural gallega y una crítica a las condiciones sociales de su tiempo. La obra refleja su habilidad para describir ambientes y personajes.

- **La madre naturaleza:** continuación de "Los pazos de Ulloa", esta novela explora la influencia del entorno y la herencia en los personajes, profundizando en temas como la fatalidad y la lucha contra las fuerzas naturales.
- **Cuentos de la tierra:** una colección de relatos cortos que muestran la vida cotidiana en Galicia, con un enfoque en las costumbres, la moralidad y las luchas de sus habitantes.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué obstáculos enfrentó Emilia Pardo Bazán como mujer escritora en el siglo XIX?
- ¿Cómo influyó el naturalismo en la obra de Pardo Bazán?
- ¿Qué impacto tuvo la obra de Pardo Bazán en la lucha por los derechos de las mujeres en España?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Emilia Pardo Bazán fue una pionera en la literatura y el feminismo español, utilizando su obra para abogar por los derechos de las mujeres y criticar las injusticias sociales.
2. Su estilo naturalista y su capacidad para retratar la realidad de manera detallada y cruda la convierten en una figura central del realismo literario en España.
3. A pesar de las barreras de género, Pardo Bazán dejó un legado duradero en la literatura española, influenciando a futuras generaciones de escritores y activistas.

6. Otros:



NOMBRE: Rubén Darío

1. Información sobre su obra (Describir):

Rubén Darío fue un poeta y escritor nicaragüense nacido en 1867. Es considerado el máximo representante del Modernismo literario en la lengua española. Su obra se caracteriza por la musicalidad de sus versos, el uso de un lenguaje elegante y la introducción de temas exóticos y mitológicos. Darío renovó la poesía en español, dándole un estilo más sofisticado e innovador. Sus poemas hablan del amor, la belleza, la naturaleza y la crisis del mundo moderno.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Rubén Darío vivió en un período de grandes cambios en el mundo y en América Latina. En el siglo XIX, la influencia de Europa en la cultura hispanoamericana era muy fuerte, y Darío adoptó elementos de la literatura francesa para modernizar la poesía en español. También vivió en un contexto de inestabilidad política en su país y en otras partes de América, lo que influyó en su visión crítica de la sociedad y la política. En sus últimos años, su poesía reflejó preocupaciones más filosóficas y espirituales.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **"Azul..." (1888):** Considerado el inicio del Modernismo en la literatura en español, este libro mezcla cuentos y poemas con un estilo innovador y elegante.
- **"Prosas profanas" (1896):** Una colección de poemas en la que Darío usa un lenguaje refinado y musical para hablar de amor, arte y mitología.

- **"Cantos de vida y esperanza" (1905):** En esta obra, el autor expresa una visión más profunda y reflexiva sobre la vida y el destino del ser humano.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Por qué Rubén Darío es considerado el "padre del Modernismo"?
- ¿Cómo influyó la cultura francesa en su poesía?
- ¿Qué significa la musicalidad en la poesía de Rubén Darío?

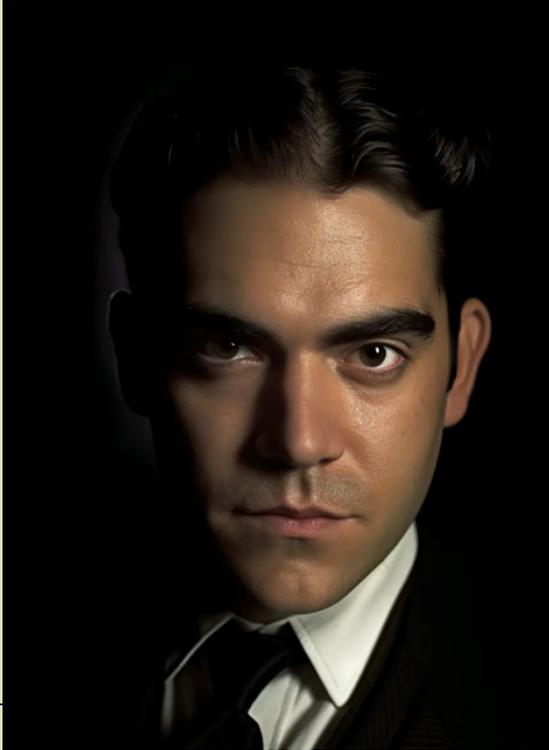
5. Conclusiones sobre el autor/a:

- Rubén Darío transformó la poesía en español con un estilo elegante, musical y moderno, convirtiéndose en el líder del Modernismo.
- Su obra refleja tanto la belleza y la fantasía como la preocupación por el destino de la humanidad y el mundo moderno.
- Su influencia sigue viva hoy en día, y muchos poetas posteriores se inspiraron en su trabajo para renovar la literatura en español.

6. Otros:



NOMBRE: Federico García Lorca



1. Información sobre su obra (Describir):

Federico García Lorca fue un poeta y dramaturgo español, nacido en 1898 en Fuente Vaqueros, Granada. Es uno de los escritores más importantes del siglo XX y una figura clave en la literatura española. Su obra se caracteriza por su simbolismo y el uso de elementos del folclore andaluz. Lorca escribió tanto poesía como teatro, y sus obras a menudo exploran temas de amor, muerte y la lucha por la libertad.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Lorca vivió en una época de grandes cambios y conflictos en España, incluyendo la dictadura de Primo de Rivera, la Segunda República y la Guerra Civil Española. Su obra refleja la tensión social y política de su tiempo, y su defensa de la libertad y la justicia lo convirtieron en una figura controversial. La influencia de su

entorno andaluz y su interés por el folclore y las tradiciones populares también se ven reflejados en su trabajo. La represión y los conflictos políticos de la época, así como su propia orientación sexual en una sociedad conservadora, influyeron profundamente en sus escritos.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **Bodas de sangre (1933):** una tragedia rural que explora los temas de la pasión, la muerte y el destino en el contexto de la vida andaluza.
- **La casa de Bernarda Alba (1936):** esta obra de teatro trata sobre la opresión y la tiranía dentro de una familia matriarcal, destacando la lucha por la libertad individual en una sociedad autoritaria.

- **Romancero gitano (1928):** una colección de poemas que mezcla elementos del folclore gitano con el simbolismo, explorando temas de amor, muerte y libertad.

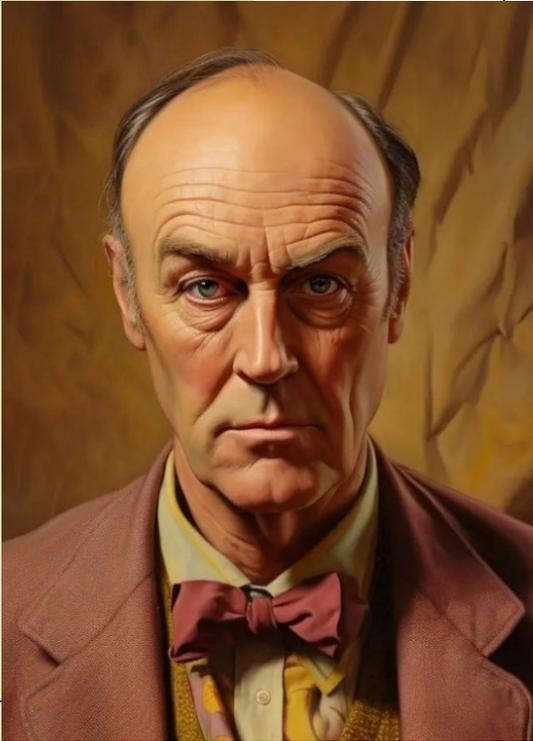
4. Preguntas curiosas sobre el autor/

- ¿Cómo influyó el folclore andaluz en la obra de Federico García Lorca?
- ¿Por qué fue controversial Lorca durante su vida y cómo afectó esto a su obra?
- ¿Qué simbolismo se puede encontrar en "La casa de Bernarda Alba"?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Federico García Lorca fue un innovador en la literatura española, utilizando el simbolismo para explorar temas universales de manera profunda y emotiva.
2. Su obra refleja una intensa conexión con la cultura y el folclore andaluz, así como una crítica a la opresión y la injusticia social.
3. A pesar de su trágico asesinato durante la Guerra Civil Española, el legado literario de Lorca sigue vivo, y sus obras continúan siendo estudiadas y admiradas por su riqueza artística y su relevancia social.

6. Otros:



NOMBRE: Roald Dahl

1. Información sobre su obra (Describir):

Roald Dahl fue un escritor británico nacido en 1916. Es conocido principalmente por sus libros infantiles, en los que combina el humor, la imaginación y un toque de misterio. Sus historias suelen tener niños como protagonistas, que enfrentan situaciones difíciles con valentía e inteligencia. Sus libros están llenos de personajes extravagantes, magia y finales sorprendentes. Además de literatura infantil, también escribió cuentos para adultos y guiones de cine.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Dahl vivió en una época marcada por la Segunda Guerra Mundial, en la que participó como piloto de la Real Fuerza Aérea británica. Estas experiencias influyeron en algunos de sus relatos, como "Los Gremlins". Durante el siglo XX, la literatura infantil comenzó a evolucionar hacia historias más atrevidas y con un

enfoque más crítico hacia los adultos, lo que se refleja en sus libros, donde muchas veces los niños son más astutos que los mayores. Su estilo irreverente y su forma de contar historias hicieron que sus libros fueran muy populares entre los jóvenes lectores.

3. Dos o tres obras importantes del autor/a:

- **"Charlie y la fábrica de chocolate" (1964):** Cuenta la historia de un niño pobre que gana un boleto dorado para visitar la mágica fábrica de chocolate de Willy Wonka.
- **"Matilda" (1988):** Relata la historia de una niña extremadamente inteligente que usa sus poderes mentales para enfrentarse a los adultos que la maltratan.

- **"Las brujas" (1983):** Una historia en la que un niño descubre la existencia de unas brujas que odian a los niños y decide luchar contra ellas.

4. Realizar 3 preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo influyó la infancia de Roald Dahl en la forma en que retrata a los adultos en sus libros?
- ¿Por qué los personajes de sus historias suelen ser niños valientes y adultos malvados o ridículos?
- ¿Qué elementos de fantasía y humor hacen que sus libros sean tan atractivos para los niños?

5. Establecer 3 conclusiones sobre el autor/a:

- Roald Dahl revolucionó la literatura infantil con historias llenas de imaginación, humor y personajes inolvidables.
- Sus libros suelen mostrar a los niños como héroes que superan dificultades gracias a su inteligencia y valentía.
- Su estilo único y su forma de contar historias han hecho que sus libros sigan siendo populares en todo el mundo, inspirando a muchas generaciones de lectores.

6. Otros:



NOMBRE: Gloria Fuertes



1º Describir información sobre la obra del autor/a

Gloria Fuertes fue una poeta y escritora española nacida en 1917 en Madrid. Es especialmente conocida por su poesía infantil, aunque también escribió poesía para adultos. Su estilo es sencillo, cercano y con un gran sentido del humor, lo que hace que sus textos sean accesibles y atractivos para niños y niñas. Sus poemas suelen tratar temas como la paz, la igualdad, el amor y la naturaleza, con un lenguaje lleno de ritmo y musicalidad.

2º Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a

Gloria Fuertes vivió en una época de grandes cambios en España, marcada por la Guerra Civil Española y la dictadura de Franco. Durante estos años, muchas mujeres tuvieron dificultades para acceder a la educación y la cultura, pero

Gloria Fuertes, autodidacta, logró hacerse un nombre en el mundo de la literatura. En los años 70 y 80, su presencia en programas de televisión infantiles la convirtió en una figura muy popular entre los niños. Su obra refleja su compromiso con la paz, el feminismo y la justicia social.

3º Dos o tres obras importantes del autor/a.

- **"Cangura para todo" (1975):** Un libro de poemas infantiles que muestra su estilo divertido y lleno de imaginación.
- **"Cómo atar los bigotes del tigre" (1969):** Una colección de poemas que combina el humor con la crítica social.

- **"El libro de Gloria Fuertes para niños" (1979):** Una antología de sus mejores poemas infantiles, con un tono divertido y educativo.

4º Preguntas curiosas sobre el autor/a

- ¿Por qué Gloria Fuertes es considerada una de las poetas infantiles más importantes de España?
- ¿Cómo influyó su participación en la televisión en su fama como escritora?
- ¿Qué valores intentaba transmitir en sus poemas para niños?

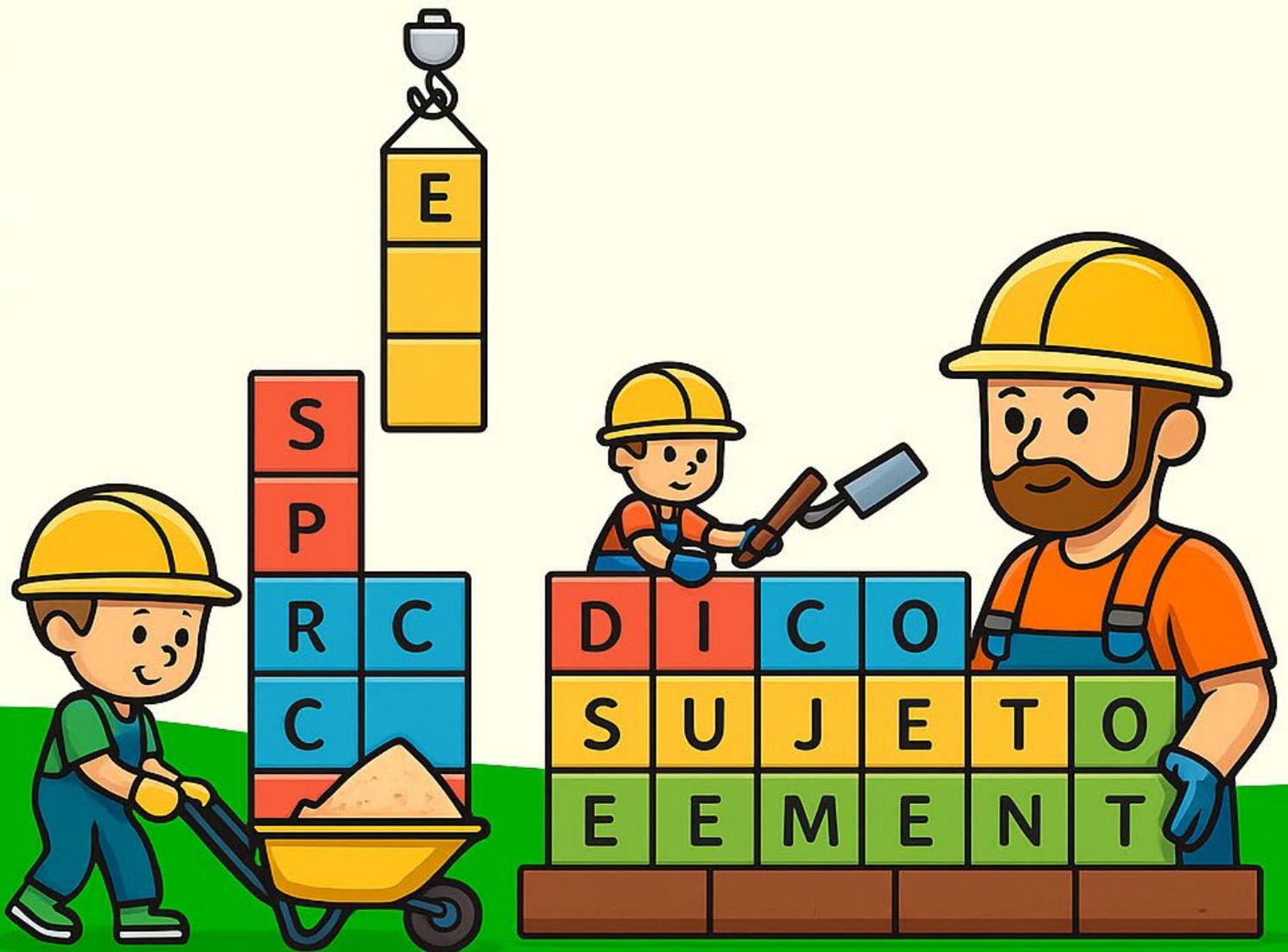
5º Conclusiones sobre el autor/a

- Gloria Fuertes fue una escritora que supo conectar con los niños a través de un lenguaje sencillo, divertido y lleno de ritmo.
- Su obra refleja valores importantes como la paz, la igualdad y la justicia social, haciendo que sus textos sigan siendo actuales y educativos.
- A pesar de las dificultades de su época, Gloria Fuertes se convirtió en una de las voces más queridas de la literatura infantil en España y dejó un legado que sigue vivo hoy en día.

6. Otros:

4ª Sesión

Misión: desentrañar oraciones simples



Introducción

Esta sesión llevará a cabo una actividad centrada en trabajar el análisis sintáctico de oraciones simples. Esto permite a los estudiantes comprender la estructura y función de las oraciones, mejorando su capacidad de análisis y expresión en el uso de la lengua.

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.

Esta sesión se enmarca en el currículo de **Lengua castellana y literatura para el sexto curso, del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.**



Competencias específicas:

Comprensión y expresión oral y escrita: Los estudiantes deben ser capaces de comprender y producir textos orales y escritos, identificando y utilizando correctamente las estructuras sintácticas.

Conocimiento de la lengua: Implica el reconocimiento y uso adecuado de las funciones sintácticas de las palabras dentro de una oración, como sujeto, predicado, complementos, etc.

Reflexión sobre la lengua: Los alumnos deben reflexionar sobre el uso de la lengua y sus normas, lo que incluye la identificación y análisis de las estructuras gramaticales y sintácticas.

Uso de estrategias de aprendizaje: Se fomenta el uso de estrategias para mejorar la comprensión y producción de textos, lo que incluye el análisis y la construcción de oraciones.

Contenidos: Estructura de la oración simple: Análisis de los componentes básicos de la oración, diferenciando entre sujeto y predicado, y reconociendo los distintos complementos del verbo (directo, indirecto, circunstancial, etc.).

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

Fase 1ª. Diagnóstico (15 minutos)

En esta fase el profesor expone/proyecta oraciones de diferentes tipos (enunciativas, imperativas, exclamativas, 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 sintetizen 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 extraerá 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 analizo**" (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 X.

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

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





VERBO

COMPLEMENTO

CIRCUNSTANCIAL

PREDICADO

COMPLEMENTO

INDIRECTO

SUJETO

COMPLEMENTO

DIRECTO



JUEGO Y ANALIZO

Referencias bibliográficas

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.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- 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.
- Bransford J. D., Johnson M. K. (1972). Contextual prerequisites for understanding: some investigations of comprehension and recall. *J. Verbal Learn. Verbal Behav.* 11, 717–726 10.1016/S0022-5371(72)80006-9
- Butler, L., Ronfard, S., & Corriveau, K. (Eds.). (2020). *The Questioning Child: Insights from Psychology and Education*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/9781108553803
- Candela, J. (2024). Hablando con la historia. <https://hablaconlahistoria.es>
- 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>
- Chang, C.C. & Yang, S.T. (2023). Interactive effects of scaffolding digital game-based learning and cognitive style on adult learners' emotion, cognitive load and learning performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, 10. doi.org/10.1186/s41239-023-00385-7
- Dong, A., Siu-Yong, M. & Ronnel, B.K. (2020). How Does Prior Knowledge Influence Learning Engagement? The Mediating Roles of Cognitive Load and Help-Seeking. *Frontiers in Psychology*, 11.

- European Commission (2023). Use scenarios & practical examples of AI use in education. <https://www.indire.it/wp-content/uploads/2023/06/Use-Scenarios-and-Practical-Examples-of-AI-Use-in-Education-3.pdf>
- 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.
- Guervós de Santiago, J. (2020). La orientación ideológica en los medios de comunicación social y la eficacia persuasiva de la desinformación. *Discurso & Sociedad*, 14 (1). 107-141
- Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. https://code.intef.es/wp-content/uploads/2024/07/Guía-sobre-el-uso-de-la-IA-en-el-ámbito-educativo-INTEF_2024.pdf
- 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*.
- Kennedy, M. J. y Romig, J. E. (2024). Cognitive load theory: An applied reintroduction for special and general educators. *TEACHING Exceptional Children*, 56(6), 440-451.
- Moreno Fuentes, E. (2019). El "Breakout EDU" como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *EduTEC, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (67), 66–79. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1247>
- 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*.
- Ruiz-Martín, H., Blanco, F. & Ferrero, M. Which learning techniques supported by cognitive research do students use at secondary school? Prevalence and associations with students' beliefs and achievement. *Cogn. Research* **9**, 44 (2024). <https://doi.org/10.1186/s41235-024-00567-5>
- 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.

Referencias bibliográficas

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 del alumnado.

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

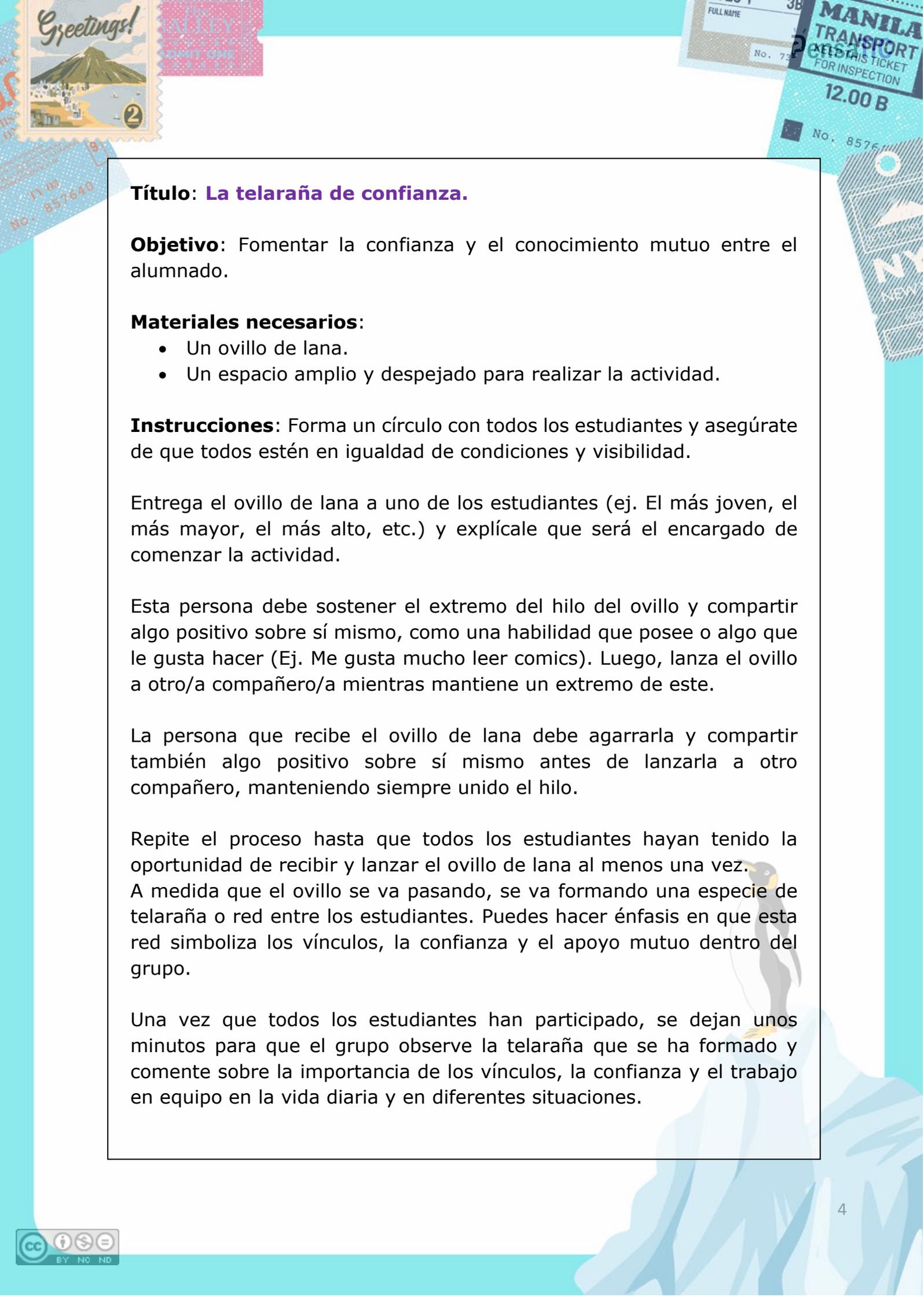
Título: **Pregunta al objeto**

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.

Objetivo: Fomentar la confianza y el conocimiento mutuo entre el alumnado.

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:

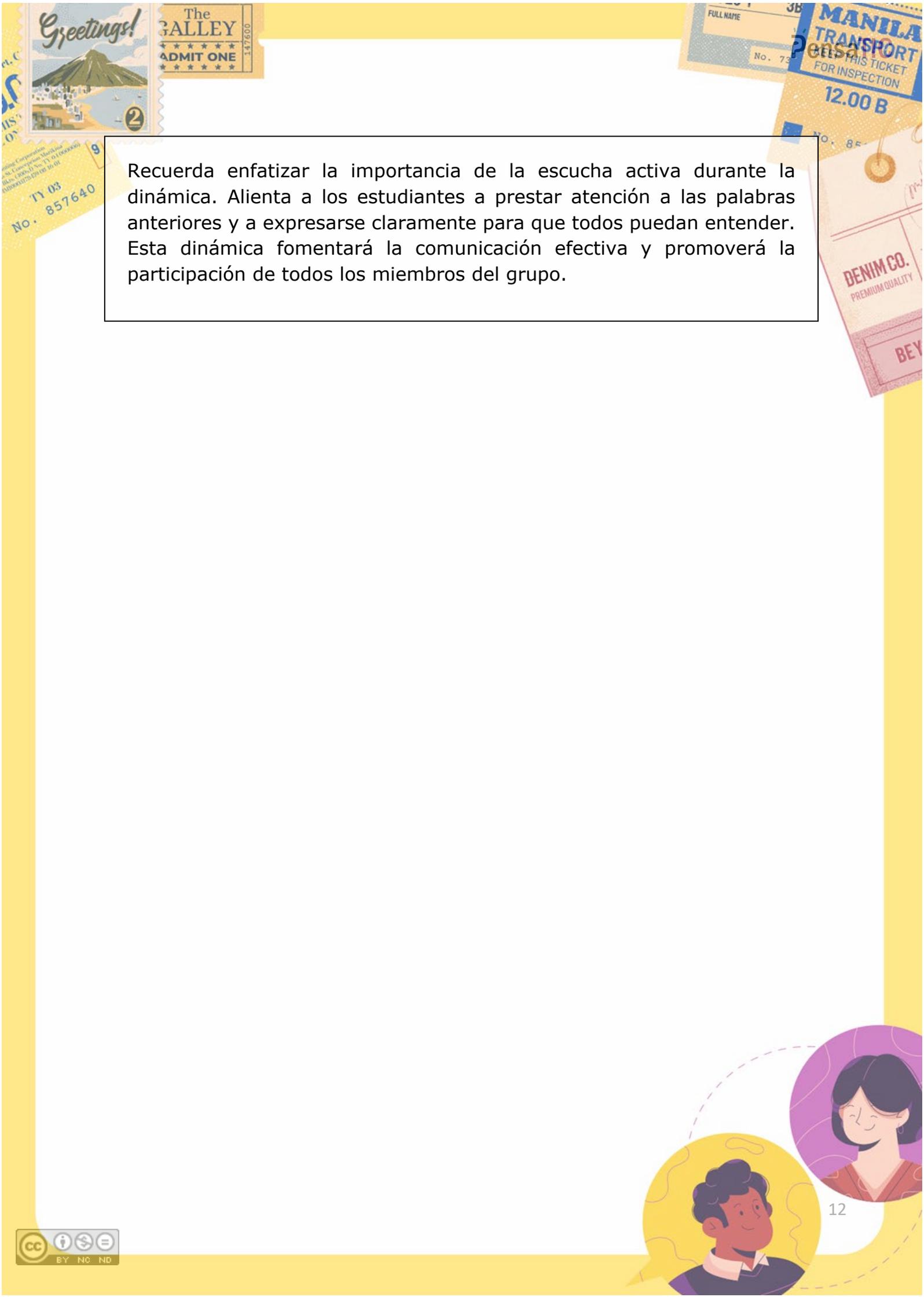
Forma un círculo con todos los estudiantes, asegurándote de que todos estén en igualdad de condiciones y visibilidad.

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.

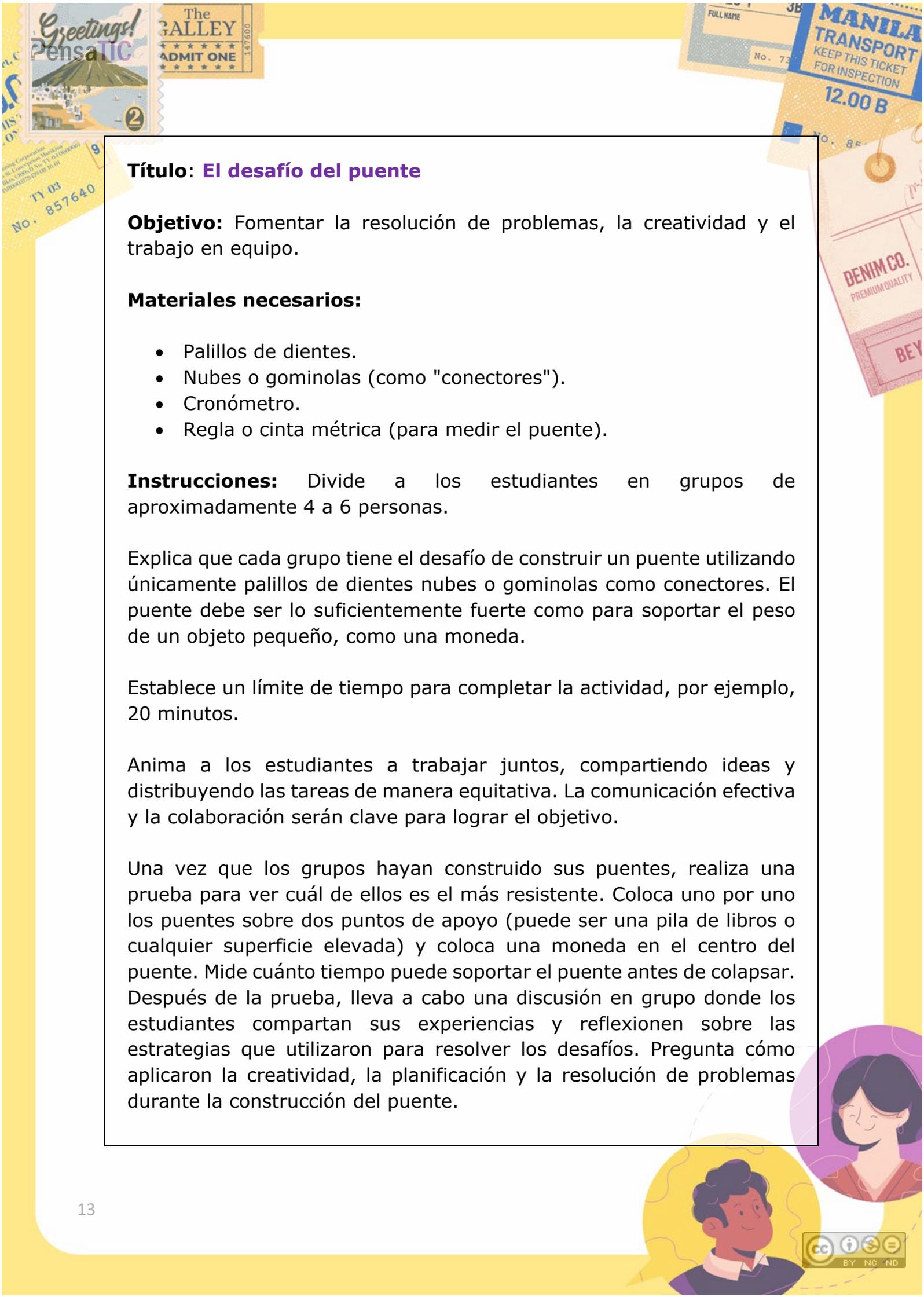
Variantes: Puedes establecer un límite de tiempo para cada participante. Por ejemplo, cada estudiante tiene 10 segundos para pensar y decir una palabra relacionada antes de lanzar el objeto a otro compañero.

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).

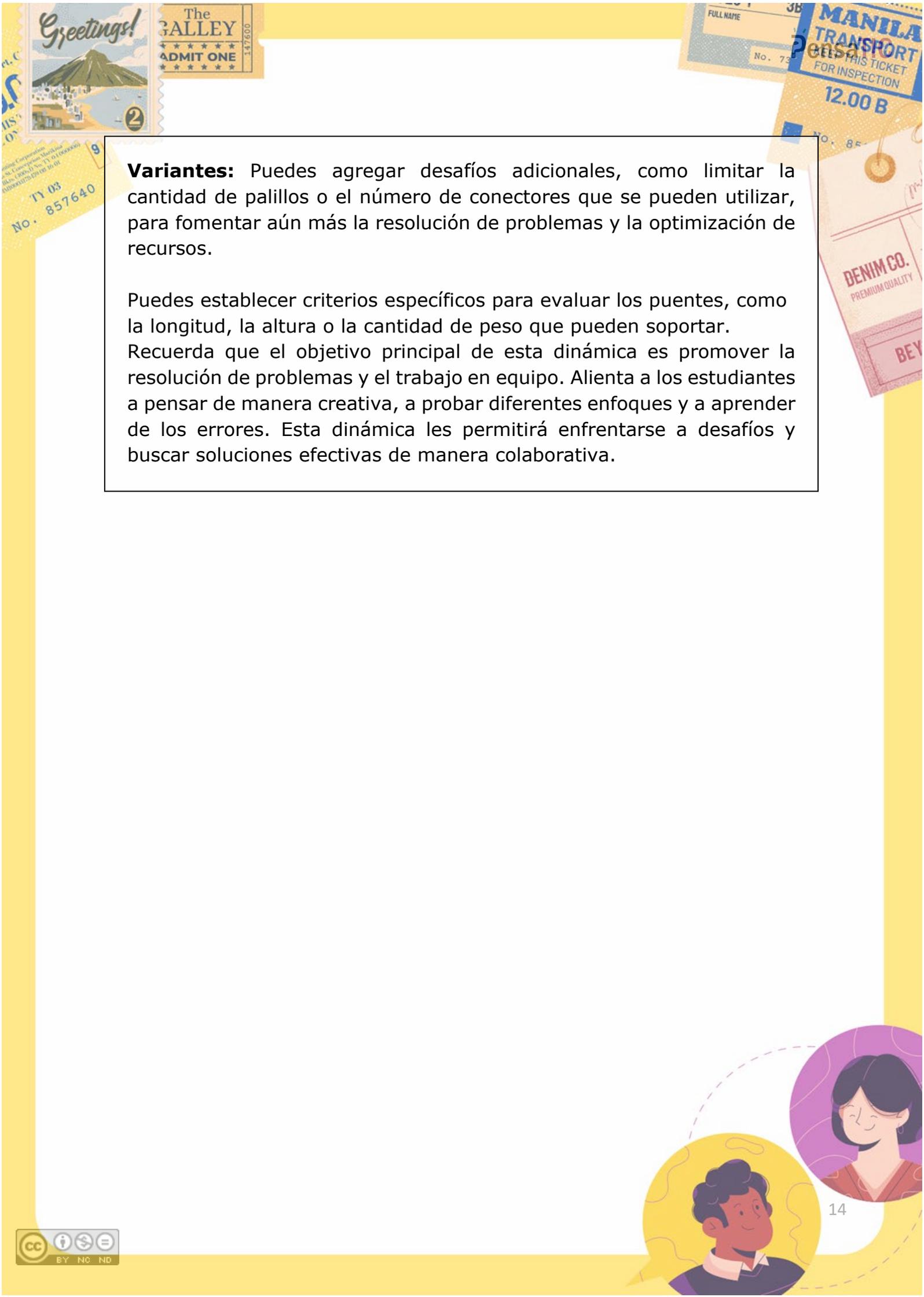
Instrucciones: Divide a los estudiantes en grupos de aproximadamente 4 a 6 personas.

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.

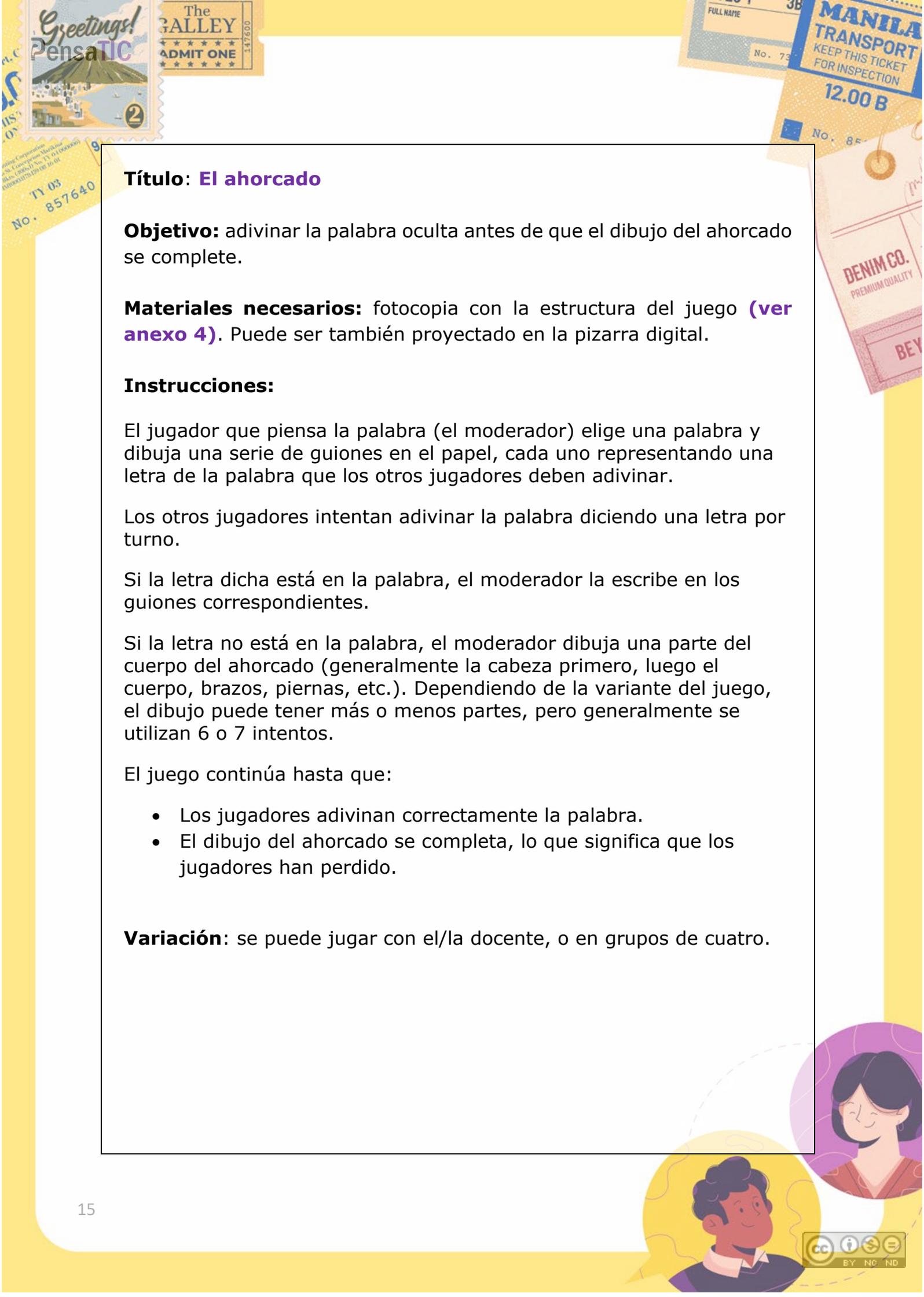
Anima a los estudiantes a trabajar juntos, compartiendo ideas y distribuyendo las tareas de manera equitativa. La comunicación efectiva y la colaboración serán clave para lograr el objetivo.

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.



Título: El ahorcado

Objetivo: adivinar la palabra oculta antes de que el dibujo del ahorcado se complete.

Materiales necesarios: fotocopia con la estructura del juego (**ver anexo 4**). Puede ser también proyectado en la pizarra digital.

Instrucciones:

El jugador que piensa la palabra (el moderador) elige una palabra y dibuja una serie de guiones en el papel, cada uno representando una letra de la palabra que los otros jugadores deben adivinar.

Los otros jugadores intentan adivinar la palabra diciendo una letra por turno.

Si la letra dicha está en la palabra, el moderador la escribe en los guiones correspondientes.

Si la letra no está en la palabra, el moderador dibuja una parte del cuerpo del ahorcado (generalmente la cabeza primero, luego el cuerpo, brazos, piernas, etc.). Dependiendo de la variante del juego, el dibujo puede tener más o menos partes, pero generalmente se utilizan 6 o 7 intentos.

El juego continúa hasta que:

- Los jugadores adivinan correctamente la palabra.
- El dibujo del ahorcado se completa, lo que significa que los jugadores han perdido.

Variación: se puede jugar con el/la docente, o en grupos de cuatro.

4. 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.



5. 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.



Anexo 3 - Analogía visual

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.





¿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.*



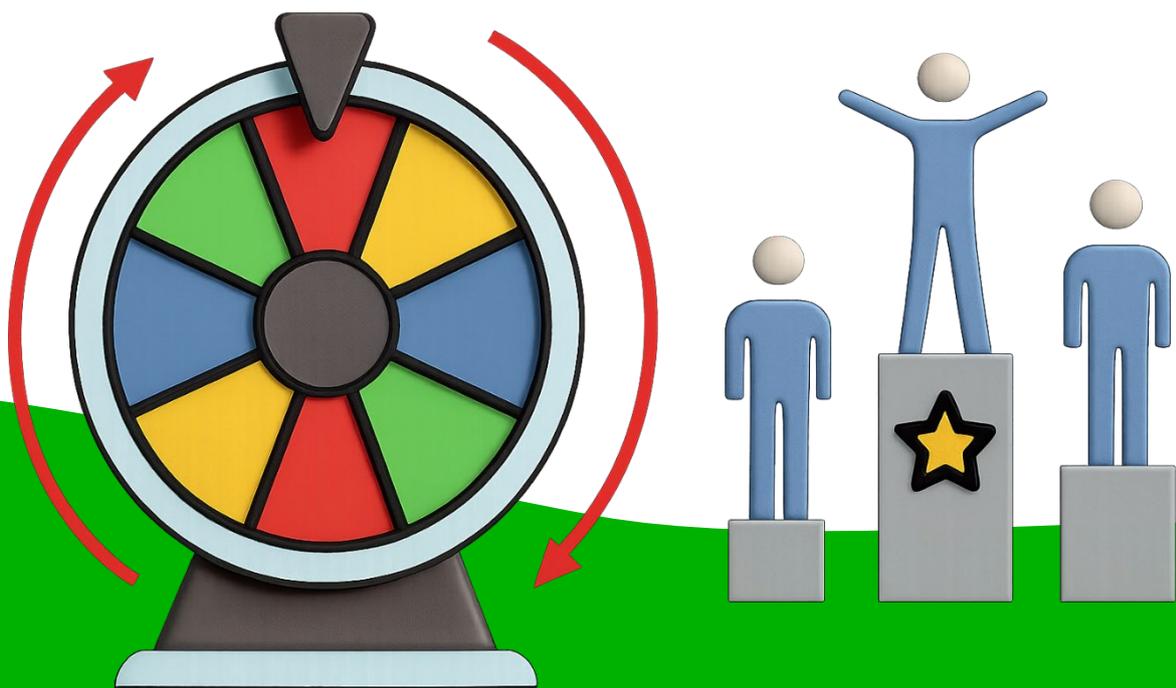
**CURIOSIDAD
POR LO
NUEVO**

Amor por
aprender. Pasión
por enseñar.

Anexo 4 - Juegos

Juego

La ruleta literaria: Retos y desafíos



Instrucciones del juego

Este **juego es grupal** y se juega en equipos de 4-5 personas cuando tenemos una clase numerosa y en parejas si tenemos un grupo reducido. Antes de comenzar el juego se conformarán los equipos o parejas. Cada grupo o pareja debe buscar un nombre de equipo que les defina o identifique y deben tomar la decisión del **rol** que asumirá cada participante del equipo: portavoz, secretario/a, gestor del tiempo y de la tarea.

Para definir el **orden de los grupos** el docente lanza una instrucción (ej. tocar un objeto que empiece por la letra M) el primero que lo toque y diga el nombre del objeto en alto (ej. ¡Mesa!) comienza tirando la ruleta. El resto de los grupos seguirán el orden de las agujas del reloj o el orden que previamente ha definido el docente.

El primer equipo **tira la ruleta (material complementario)** con el objetivo de concretar el reto que les toca afrontar: Ortográfico/ Vocabulario/ Gramatical/ Expresión escrita/ Expresión oral. Cada tipo de reto tiene un mazo de cartas asociado, con un color que identifica la carta, en el que se concretan diferentes retos. Cuando ya se ha seleccionado con la ruleta el tipo de reto, el docente leerá la primera carta en el mazo de ese reto. **Todos los grupos afrontan el mismo reto** en las mismas circunstancias a no ser que tengan cartas especiales que les permitan tener ventajas. Habrá retos que tengan un tiempo establecido para su resolución mientras que otros retos se resolverán cuando el más rápido diga una respuesta válida.

Variante: Se puede incluir el uso de elementos multimedia, como grabar un breve podcast con retos de expresión oral. Esto añade variedad y aprovecha diferentes tipos de habilidades y elementos extra de motivación. 

Variante: Si el docente quiere reforzar algunos contenidos en concreto, se puede seleccionar una única área (ej. Gramática) y jugar solamente con los retos de ese mazo. 

Ruleta

- **Tipo de reto:** Ortográfico/ Vocabulario/ Gramatical/ Expresión escrita/ Expresión oral.
- **Ventajas:** Cuando un grupo consigue en una tirada de la ruleta una ventaja puede conservarla hasta que quieran usarla.

- **Puntos dobles:** Esta ventaja se puede usar cuando el grupo ha tirado la ruleta y sabe qué reto les corresponde.
- **Pista:** Esta ventaja puede provenir del docente o la pista la pueden conseguir buscando por ellos mismos en internet.
- **Comodín del cambio:** Una vez realizado el reto, el equipo que tiene esta carta puede cambiar la resolución del reto a otro equipo, pero siempre antes de emitir el veredicto sobre la resolución del reto con las paletas. De esta forma pueden quedarse con la mejor resolución que el equipo considera.
- **Cambio de reto:** Después de tirar la ruleta y antes de levantar la carta, un equipo puede utilizar esta carta para cambiar el reto por cualquier otro de su elección.

Cartas en blanco

Se acompaña en los materiales de la sesión cartas en blanco de cada tipo de reto para que los grupos o el docente puedan diseñar nuevas extensiones del juego.

Evaluación de los retos

La **evaluación de los retos se realiza de forma conjunta**, tomando parte todos los equipos y el docente. Cuando termina el tiempo establecido para el reto que se está realizando se presentará la 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! **material complementario**.

Variante: El docente puede otorgar **puntos extra por creatividad, presentación y esfuerzo**. Esto motiva a los estudiantes a poner más de sí mismos en cada tarea y valoriza la originalidad y el esfuerzo personal.



Variante: Si se quiere añadir mayor dificultad al juego se pueden añadir puntos negativos cuando un equipo falla el reto.



Niveles de juego

Con el objetivo de generar más motivación en el juego se podrá implementar un sistema de niveles de juego que hará subir de categoría a cada grupo según van obteniendo puntos en las diferentes partidas a lo largo del curso. En un lugar visible, como un papel continuo, se puede hacer una tabla donde poner los nombres de los equipos en una primera columna, y los 3 niveles de cada uno de los 6 retos. El docente establecerá cuántos puntos tiene que conseguir cada grupo para subir de nivel, ya que esto dependerá de la frecuencia de juego. Se irán anotando los puntos en cada casilla de manera que se hará visible en la tabla cuando alcanzan el siguiente nivel. También se pueden registrar los puntos extra por creatividad, presentación y esfuerzo. En el **material complementario** se encontrarán las insignias que se pueden otorgar de forma impresa a cada equipo según van consiguiendo subir de nivel, así como un ejemplo de tabla de puntuación.

Materiales

- Una **ruleta** dividida en secciones, cada una representando un tipo de reto: ortográfico, de vocabulario, gramatical, literario, de expresión escrita y de expresión oral. También tendrá casillas especiales.
- Mazo de **cartas** de retos, cartas especiales y logros.
- Tarjetas o fichas para cada tipo de desafío, con instrucciones específicas.
- Hojas de **papel y lápices** para los desafíos de escritura.
- Un **temporizador** para limitar el tiempo de respuesta o realización de cada desafío.
- **Tablero de puntos** donde cada equipo puede ir marcando los puntos que va consiguiendo.
- **Paletas** de veredicto.



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 X.

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

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



NIVELES DE JUEGO

Niveles en ORTOGRAFÍA

1. Nivel Inicial: Guardianes de las letras

Este nivel es para quienes están comenzando a aventurarse en el territorio de la ortografía, aprendiendo a cuidar cada letra y signo de puntuación. Los "Guardianes de las Letras" son los valientes exploradores que protegen el sentido de las palabras y las frases, asegurándose de que cada letra esté en su lugar correcto para mantener la claridad del mensaje.

2. Nivel Intermedio: Arqueros de las tildes

En este nivel, los estudiantes han demostrado habilidad en el manejo de las reglas ortográficas básicas y ahora enfrentan desafíos mayores, como la correcta utilización de las tildes. Los "Arqueros de las tildes" son precisos y astutos, capaces de apuntar con exactitud a la sílaba tónica de las palabras, demostrando su creciente destreza en el dominio de la ortografía.

3. Nivel Avanzado: Magos de la ortografía

El nivel más alto en los retos de ortografía es ocupado por aquellos que han perfeccionado su habilidad, convirtiéndose en verdaderos magos del lenguaje escrito. Los "Magos de las Palabras" ejercen su poder sobre las letras y los signos de acentuación y puntuación, conjurando la ortografía perfecta y hechizando con su correcto uso del lenguaje. Este nivel celebra la excelencia ortográfica y el dominio sobre las complejidades del idioma.

Niveles en VOCABULARIO

1. Nivel Inicial: Exploradores de palabras

Los "Exploradores de Palabras" son los aventureros que dan sus primeros pasos en la selva densa y desconocida del vocabulario. Equipados con curiosidad y entusiasmo, estos valientes inician su travesía descubriendo palabras nuevas, ampliando sus horizontes lingüísticos y preparándose para las sorpresas que el idioma tiene reservadas.

2. Nivel Intermedio: Cartógrafos del lenguaje

Al alcanzar este nivel, los estudiantes se han convertido en "Cartógrafos del Lenguaje", mapeando cuidadosamente el terreno del vocabulario. Estos hábiles navegantes ya no solo exploran, sino que también comienzan a trazar rutas, conectando palabras con sus significados, sinónimos, antónimos y usos en contextos variados, dibujando así los contornos del rico paisaje lingüístico.

3. Nivel Avanzado: Dominadores del diccionario

En la cima de su viaje, los estudiantes se transforman en "Dominadores del diccionario", maestros del vocabulario que no solo conocen una amplia gama de palabras, sino que también las utilizan con precisión y creatividad en su comunicación. Estos eruditos del lenguaje han conquistado las alturas del vocabulario, utilizando su arsenal de palabras con destreza y elegancia, tanto en la escritura como en la oratoria.

Niveles en GRAMÁTICA

1. Nivel Inicial: Arquitectos de oraciones

Los "Arquitectos de Oraciones" están al inicio de su aventura gramatical, aprendiendo a construir oraciones sólidas y coherentes. Como arquitectos, su tarea es colocar los cimientos del lenguaje, asegurándose de que cada palabra esté en el lugar correcto para que la estructura de la oración sea estable y clara.

2. Nivel Intermedio: Escultores de la sintaxis

Al avanzar, los estudiantes se convierten en "Escultores de la Sintaxis", donde ya no solo construyen, sino que también comienzan a dar forma y belleza a las oraciones. Estos habilidosos artistas del lenguaje tallan cada frase con precisión, prestando atención a las reglas de la gramática para que sus creaciones fluyan con naturalidad y elegancia.

3. Nivel Avanzado: Magos de la morfología

En la cúspide de sus habilidades gramaticales, los estudiantes ascienden al estatus de "Magos de la Morfología", dominando los secretos más profundos del lenguaje. Estos magos conjuran la gramática con facilidad, transformando palabras y estructuras para crear expresiones poderosas y comunicar ideas complejas con maestría. Su conocimiento les permite manipular el lenguaje a su voluntad, creando mensajes impactantes que cautivan a su audiencia.

Niveles en LITERATURA

1. Nivel Inicial: Navegantes de narrativas

Los "Navegantes de Narrativas" son los valientes exploradores que zarpan hacia el vasto océano de la literatura. Armados con su pasión y curiosidad, comienzan su viaje descubriendo historias fascinantes, aprendiendo a navegar por diferentes géneros y reconociendo las tramas básicas que forman la esencia de las grandes obras.

2. Nivel Intermedio: Detectives de metáforas

Al profundizar en su exploración literaria, los estudiantes se convierten en "Detectives de Metáforas", agudizando su ingenio para desentrañar los misterios escondidos en las páginas de sus libros favoritos. Estos perspicaces investigadores no solo disfrutan de las historias por su valor superficial, sino que también buscan significados más profundos, símbolos y temas, desarrollando una comprensión más rica de la literatura.

3. Nivel Avanzado: Arquitectos de mundos

En la cima de su viaje literario, los estudiantes alcanzan el estatus de "Arquitectos de Mundos", maestros en la creación y análisis literario que no solo entienden profundamente lo que leen, sino que también son capaces de crear sus propios universos narrativos. Armados con una pluma (o teclado), estos creativos visionarios construyen historias, personajes y mundos enteros, inspirados por las obras que han estudiado y amado.

Niveles en EXPRESIÓN ORAL

1. Nivel Inicial: Eco de voces

Los "Eco de Voces" son los oradores que están comenzando a encontrar su voz y a experimentar con la expresión oral. En este nivel, los estudiantes aprenden a superar el miedo escénico, a articular claramente sus palabras y a usar un tono y volumen adecuados. Como ecos que empiezan a resonar, estos estudiantes están dando los primeros pasos hacia la comunicación efectiva.

2. Nivel Intermedio: Narradores audaces

Al alcanzar el nivel de "Narradores Audaces", los estudiantes han ganado confianza y ahora exploran diferentes formas de contar historias, presentar argumentos y expresar opiniones. Han desarrollado habilidades para captar la atención de su audiencia y mantenerla, usando gestos, expresiones faciales y variaciones en el tono de voz para hacer sus discursos más interesantes y dinámicos.

3. Nivel Avanzado: Maestros de la elocuencia

Los "Maestros de la Elocuencia" son aquellos que han perfeccionado el arte de la expresión oral. No solo comunican ideas de manera clara y convincente, sino que también encantan a su audiencia con su carisma y habilidad para contar historias. Estos estudiantes pueden debatir, persuadir, informar y entretener con gran maestría, utilizando el lenguaje oral de manera efectiva y creativa.

Niveles en EXPRESIÓN ESCRITA

1. Nivel Inicial: Brotes de tinta

Los "Brotes de Tinta" son los escritores emergentes que están empezando a dejar su huella en el papel. En este nivel, los estudiantes aprenden a expresar sus ideas claramente y a estructurar oraciones y párrafos de manera coherente. Al igual que los brotes que apenas comienzan a crecer, estos jóvenes escritores están desarrollando las raíces de su habilidad escrita, mostrando promesa y potencial.

2. Nivel Intermedio: Artífices de la palabra

Al alcanzar el nivel de "Artífices de la Palabra", los estudiantes han afinado su habilidad para manipular el lenguaje con más destreza. En este punto, no solo escriben con claridad, sino que también comienzan a jugar con el estilo, la voz y las figuras literarias, dándole un toque personal y creativo a sus textos. Los artífices son aquellos que construyen mundos con palabras, capturando la atención de sus lectores con su originalidad y fluidez.

3. Nivel Avanzado: Maestros del relato

Los "Maestros del Relato" son los virtuosos de la expresión escrita, capaces de tejer historias complejas, argumentos persuasivos y textos deslumbrantes. Han perfeccionado el arte de la escritura, mostrando no solo habilidad técnica sino también una profunda comprensión del poder emotivo y comunicativo de las palabras. En este nivel, los estudiantes son capaces de crear obras que resonarán con su audiencia, dejando una impresión duradera.

TIPOS DE RETOS

Ortográfico

- **Caza del Error:** los jugadores deben encontrar y corregir errores ortográficos, en una palabra, frase o párrafo breve. Puntúa con 1 punto el equipo que antes consiga resolver el reto de forma correcta explicando por qué consideran que son errores ortográficos.
- **Duelo de Palabras:** cada equipo elige su "duelista" de manera que se van enfrentando los equipos de dos en dos jugadores. Se enfrentan deletreando palabras correctamente; quien falle primero pierde el duelo y el ganador anota 1 punto para su equipo. Cuando tenemos equipos impares en una de las rondas se enfrentará un trío en vez de una pareja. Deletrear de inicio a fin y al revés. En aquellos casos en los que en la carta aparece especificado el símbolo "inverso" la palabra se deletreará al revés.
- **El Puente Ortográfico:** se presentan dos palabras a los jugadores y deben encontrar una serie de palabras que conecten la primera con la segunda, cambiando solo una letra cada vez y asegurándose de que cada cambio resulte en una palabra existente y correctamente escrita. Puntúa con 1 punto el equipo que antes consiga resolver el reto de forma correcta. 
- **Carrera de Acentos:** en este desafío, los jugadores reciben una lista de 5 palabras y deben colocar rápidamente las tildes en la posición correcta. Puntúa con 1 punto el equipo que antes consiga resolver el reto de forma correcta y explicar por qué tienen tilde esas palabras.
- **El Laberinto de la B y V:** un reto específicamente diseñado para practicar la diferencia entre "b" y "v". Los jugadores reciben palabras u oraciones con espacios en blanco y deben decidir si el espacio debe ser llenado con la letra "b" o "v" poniendo a prueba su conocimiento de las reglas ortográficas. Puntúan con 1 punto todos los equipos que resuelven el reto correctamente.
- **La letra que nunca suena:** Un reto específicamente diseñado para practicar el uso de la letra "h". Los jugadores reciben palabras u oraciones con espacios en blanco y deben decidir si el espacio debe ser llenado con la letra "h" poniendo a prueba su conocimiento de las reglas ortográficas. Puntúan con 1 punto todos los equipos que resuelven el reto correctamente.

- **iVaya lío!**: un reto específicamente diseñado para practicar la diferencia entre "y" y "ll". Los jugadores reciben palabras u oraciones con espacios en blanco y deben decidir si el espacio debe ser llenado con la letra "ll" o "y" poniendo a prueba su conocimiento de las reglas ortográficas. Puntúan con 1 punto todos los equipos que resuelven el reto correctamente.
 - **Dictado Dinámico**: los jugadores escuchan un texto que lee el docente y deben escribirlo correctamente de forma cooperativa utilizando la estructura del "Folio giratorio". Al final se dejan unos minutos para que el equipo pueda comprobar la corrección ortográfica del texto. Para añadir dinamismo, el texto puede incluir palabras especialmente desafiantes desde el punto de vista ortográfico. Puntúan con 1 punto todos los equipos que resuelven el reto correctamente. 
-

Vocabulario:

- **Sinónimos y Antónimos:** dada una lista de palabras, el equipo debe buscar un sinónimo y un antónimo a cada una. Puntúa con 1 punto el equipo que antes termine la lista de sinónimos y antónimos y todas las opciones sean correctas.
- **El Constructor de Palabras:** a partir de una palabra larga, los jugadores deben formar el mayor número posible de palabras nuevas utilizando solo las letras de la palabra original. Cada una de estas palabras ofrece un amplio abanico de posibilidades para que los estudiantes formen nuevas palabras. La clave de este juego es ser creativo y ver cuántas palabras pueden derivarse de la palabra original. Este ejercicio no solo es divertido, sino que también ayuda a los estudiantes a familiarizarse con la estructura de las palabras y a expandir su vocabulario. Puntúa con 1 punto el grupo que consiga formar un mayor número de palabras diferentes y correctas en 2 minutos de tiempo.
- **Rally de Palabras Compuestas:** se proporciona un grupo de palabras y los jugadores deben formar, al menos, una palabra compuesta que sea ortográficamente correcta. Este reto también puede adaptarse para crear palabras compuestas que sean gramaticalmente correctas, aunque no existan realmente, para estimular la creatividad. Puntúan con 1 punto todos los equipos que resuelven el reto correctamente.
- **La palabra escondida:** Los jugadores reciben una definición y deben encontrar la palabra correspondiente a esta entre un listado de palabras. Puntúan con 1 punto el equipo que consiga terminar antes el reto correctamente.
- **Puzzle de Prefijos y Sufijos:** los jugadores deben formar nuevas palabras añadiendo prefijos o sufijos a la palabra base de la carta prestando atención a las reglas ortográficas que aplican cuando se forman palabras derivadas, como el mantenimiento o cambio de acentuación y la corrección ortográfica de la palabra resultante. Además, para cada una de las nuevas palabras creadas deben especificar si es un adjetivo, un sustantivo o un verbo. Puntúan con 1 punto el equipo que consiga terminar antes el reto correctamente.
- **Palabras derivadas:** los jugadores reciben una palabra y tienen que elaborar un listado de palabras derivadas durante 1 minuto. Puntuará con 1 punto el equipo que más palabras derivadas correctas escriba.

- **La construcción de palíndromos:** desafía a los estudiantes a crear palíndromos, palabras o frases que se leen igual de adelante hacia atrás y viceversa. Aunque es un reto más complejo, puede ser muy divertido y fomenta un enfoque creativo hacia el lenguaje. Puntúa con 1 punto el equipo que consiga crear antes un palíndromo correcto.
 - **Definiciones Creativas:** se les presenta a los jugadores una palabra rara o poco común y cada equipo cuenta con 2 minutos para escribir una definición. Después se leen todas las definiciones, los jugadores votan por la que creen que es correcta. Si ningún equipo acierta el docente proporciona la definición correcta. Este juego no solo es divertido, sino que también fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. Puntúan con 1 punto todos los equipos que aciertan la definición y además aportan evidencias de por qué creen que esa es la respuesta correcta.
 - **Raíces del Saber:** que los estudiantes identifiquen el origen de las palabras (latín, griego, árabe, etc.) y comprendan cómo estas influencias han conformado el idioma actual. Incorporar el origen de las palabras como un aspecto del aprendizaje es una excelente manera de enriquecer el vocabulario de los estudiantes y su comprensión de la historia y la cultura de la lengua. Puntúan con 1 punto todos los equipos que aciertan la definición y además aportan evidencias de por qué creen que esa es la respuesta correcta.
-

Gramatical:

- **Detective Gramatical:** identificar y corregir errores gramaticales en una oración. Puntúa con 1 punto el equipo que mejor realiza la corrección de errores gramaticales en el menor tiempo.
 - **Construcción de oraciones:** dadas algunas palabras clave, los jugadores deben construir una oración coherente que las incluya todas y tenga en cuenta la estructura gramatical que se sugiere en la tarjeta. Puntúa con 1 punto el equipo que construye una oración correctamente en el menor tiempo.
 - **Pistas verbales:** en la tarjeta aparece un listado de pistas numeradas, el docente lee todas y deja unos segundos para que los equipos emitan una respuesta. Solamente pueden responder los portavoces de cada equipo y habiendo pedido el turno levantando la mano. Si no se respeta esta norma no se registrará la puntuación para el equipo. Puntúa con 1 punto el equipo que dice correctamente la respuesta en el menor tiempo.
 - **Tormenta de ideas:** se pide a cada grupo que escriba dos verbos, dos sustantivos y dos adjetivos. Ese papel se pasa al grupo de al lado, que debe generar una frase con su correspondiente análisis sintáctico y gramatical usando al menos 3 de las palabras proporcionadas. Puntúa el equipo con 1 punto el equipo que realiza bien el análisis sintáctico y gramatical en el menor tiempo posible.
-

Literario:

- **Recursos literarios**: en este reto hay dos variantes:
 1. El docente lee la **definición de un recurso** literario que aparece en la tarjeta, cada grupo tiene que escribir ejemplos de ese recurso. Ganará 1 punto el equipo que más ejemplos correctos haya escrito durante 3 minutos de tiempo.
 2. El docente lee un **ejemplo de recurso literario** que aparece en la tarjeta, cada grupo tiene que tomar la decisión de qué recurso literario es. Ganará 1 punto el equipo que acierte argumentando por qué creen que es ese recurso literario de forma más rápida.
 - **Haikus momentáneos**: reto a escribir un haiku (un poema japonés breve que consta de tres líneas con una estructura de 5, 7, 5 sílabas) sobre un tema dado por el docente o por uno de los equipos. Esta actividad combina creatividad con estructura poética y es excelente para practicar la síntesis de ideas. Ganará 1 punto el equipo que haga un Haiku correcto en el menor tiempo posible.
-

Expresión escrita:

- **Micro relato loco:** escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas. Ganará 1 punto el equipo que escriba el microrrelato incluyendo todas las palabras en el menor tiempo posible.
- **Carta desconocida:** escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase específica. Ganará 1 punto el equipo que escriba la carta incluyendo todas las partes que componen una carta y todas las palabras o frases mencionadas en el menor tiempo posible.
- **Tuits literarios:** los jugadores deben escribir un "tuit" (un mensaje breve de no más de 280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. Esto puede incluir resumir un libro que han leído, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema de debate, etc. Este reto fomenta la concisión y la claridad. Ganará 1 punto el equipo que escriba el tuit de forma correcta en el menor tiempo posible.
- **Descripción en 50 palabras:** los jugadores tienen el desafío de escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras. Esto enseña a los estudiantes a ser selectivos con su vocabulario y a concentrarse en los detalles más importantes. Ganará 1 punto el equipo que haga la descripción de forma correcta en el menor tiempo posible.
- **Palabras prohibidas:** se les da a los estudiantes un tema sobre el cual escribir, pero con una lista de palabras comunes (como "muy", "cosa", "bueno", etc.) que están prohibidas. Esto los alienta a pensar en sinónimos y enriquecer su vocabulario. Las palabras prohibidas pueden elegirlas los equipos y se escriben en un lugar visible para que todos puedan verlas. Ganará 1 punto el equipo que escriba el mejor texto durante 4 minutos de tiempo.
- **Diálogos dinámicos:** escribe un breve diálogo entre dos personajes sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo (como "dijo Juan"). Este reto ayuda a practicar cómo revelar la personalidad de los personajes y sus relaciones únicamente a través del diálogo. Ganará 1 punto el equipo que escriba el mejor diálogo durante 4 minutos de tiempo.
- **Inventa un superhéroe o supervillano:** en pocas líneas, los jugadores deben crear un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre,

poderes únicos y un breve trasfondo de su historia. Este reto estimula la imaginación y las habilidades descriptivas. Ganará 1 punto el equipo que describa mejor a un supervillano durante 4 minutos de tiempo. Se puede realizar votación entre los equipos y si hubiera empate será el docente quien haga el desempate con su voto.

Expresión oral:

- **El narrador:** uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento. Ganará 1 punto el equipo que realice la mejor narración. Será el voto de los equipos el que establezca el equipo ganador. En caso de empate será el docente quien desempatará.
- **Elevator pitch:** uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) presentará un "elevator pitch" (discurso breve) sobre un libro, película o cualquier tema de estudio, limitando su intervención a 30 segundos o 1 minuto. El objetivo del discurso es motivar a sus compañeros a ver esa película, leer ese libro o visitar ese lugar. Ganará 1 punto el equipo que realice la mejor narración. Será el voto de los equipos el que establezca el equipo ganador. En caso de empate será el docente quien desempatará.
- **Descripciones misteriosas:** uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo directamente durante 1 minuto y los demás deben adivinar de qué o quién se trata. El equipo que hace la descripción solo se llevará 1 punto cuando haya algún equipo que adivine el objeto o persona que está describiendo.
- **Noticias flash:** el equipo debe inventar y presentar una noticia de último momento en 1 minuto, tratando de estructurar la información de manera que capture la atención y sea coherente. Ganará 1 punto el equipo que realice la mejor noticia. Se puede realizar votación entre los equipos y si hubiera empate será el docente quien haga el desempate con su voto.
- **Somos famosos:** el equipo debe redactar un discurso de agradecimiento simulando la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio que han ganado). Tienen un minuto para leer el discurso. Ganará 1 punto el equipo que realice el mejor discurso. Se puede realizar votación entre los equipos y si hubiera empate será el docente quien haga el desempate con su voto.

GUARDIAN DE LAS LETRAS



☆☆☆

Los "Guardianes de las Letras" son los valientes exploradores que protegen el sentido de las palabras y las frases, asegurándose de que cada letra esté en su lugar correcto para mantener la claridad del mensaje.

GUARDIANA DE LAS LETRAS



☆☆☆

Los "Guardianes de las Letras" son los valientes exploradores que protegen el sentido de las palabras y las frases, asegurándose de que cada letra esté en su lugar correcto para mantener la claridad del mensaje.

MAGA DE LAS ORTOGRAFÍA



☆☆☆

Los "Magos de la Ortografía" ejercen su poder sobre las letras y los signos, conjurando la ortografía perfecta y hechizando con su correcto uso del lenguaje. Este nivel celebra la excelencia ortográfica y el dominio sobre las complejidades del idioma.

MAGO DE LA ORTOGRAFÍA



☆☆☆

Los "Magos de la Ortografía" ejercen su poder sobre las letras y los signos, conjurando la ortografía perfecta y hechizando con su correcto uso del lenguaje. Este nivel celebra la excelencia ortográfica y el dominio sobre las complejidades del idioma.

ARQUERA DE LAS TILDES



☆☆☆

Los "Arqueros de las tildes" son precisos y astutos, capaces de apuntar con exactitud a la sílaba tónica de las palabras, demostrando su creciente destreza en el dominio de la ortografía.

ARQUERO DE LAS TILDES



☆☆☆

Los "Arqueros de las tildes" son precisos y astutos, capaces de apuntar con exactitud a la sílaba tónica de las palabras, demostrando su creciente destreza en el dominio de la ortografía.

EXPLORADORA DE PALABRAS



☆☆☆

Son los aventureros que dan sus primeros pasos en la selva densa y desconocida del vocabulario. Equipados con curiosidad y entusiasmo, estos valientes inician su travesía descubriendo palabras nuevas, ampliando sus horizontes lingüísticos y preparándose para las sorpresas que el idioma tiene reservadas.

EXPLORADOR DE PALABRAS



☆☆☆

Son los aventureros que dan sus primeros pasos en la selva densa y desconocida del vocabulario. Equipados con curiosidad y entusiasmo, estos valientes inician su travesía descubriendo palabras nuevas, ampliando sus horizontes lingüísticos y preparándose para las sorpresas que el idioma tiene reservadas.

MAESTRO DEL RELATO



☆☆☆

Los "Maestros del Relato" son los virtuosos de la expresión escrita, capaces de tejer historias complejas, argumentos persuasivos y textos deslumbrantes. Han perfeccionado el arte de la escritura, mostrando no solo habilidad técnica sino también una profunda comprensión del poder emotivo y comunicativo de las palabras.



MAESTRA DEL RELATO



★★★★

Los "Maestros del Relato" son los virtuosos de la expresión escrita, capaces de tejer historias complejas, argumentos persuasivos y textos deslumbrantes. Han perfeccionado el arte de la escritura, mostrando no solo habilidad técnica sino también una profunda comprensión del poder emotivo y comunicativo de las palabras.

ARTÍFICE DE LA PALABRA



★★★☆☆

Los artífices son aquellos que construyen mundos con palabras, capturando la atención de sus lectores con su originalidad y fluidez. Escriben con claridad y comienzan a jugar con el estilo, la voz y las figuras literarias, dándole un toque personal y creativo a sus textos.

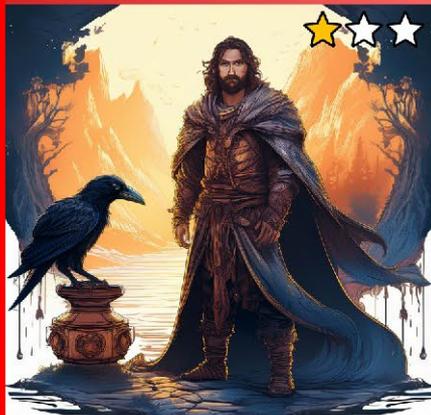
ARTÍFICE DE LA PALABRA



★★★☆☆

Los artífices son aquellos que construyen mundos con palabras, capturando la atención de sus lectores con su originalidad y fluidez. Escriben con claridad y comienzan a jugar con el estilo, la voz y las figuras literarias, dándole un toque personal y creativo a sus textos.

BROTOS DE TINTA



★★☆☆☆

Son los escritores emergentes que están empezando a dejar su huella en el papel, comenzando a expresar sus ideas claramente y a estructurar oraciones y párrafos de manera coherente. Están desarrollando las raíces de su habilidad escrita, mostrando promesa y potencial.

BROTOS DE TINTA



★★☆☆☆

Son los escritores emergentes que están empezando a dejar su huella en el papel, comenzando a expresar sus ideas claramente y a estructurar oraciones y párrafos de manera coherente. Están desarrollando las raíces de su habilidad escrita, mostrando promesa y potencial.

MAESTRO DE LA ELOCUCENCIA



★★★★

Los "Maestros de la Elocuencia" son aquellos que han perfeccionado el arte de la expresión oral. No solo comunican ideas de manera clara y convincente, sino que también encantan a su audiencia con su carisma y habilidad para contar historias.

MAESTRA DE LA ELOCUCENCIA



★★★★

Los "Maestros de la Elocuencia" son aquellos que han perfeccionado el arte de la expresión oral. No solo comunican ideas de manera clara y convincente, sino que también encantan a su audiencia con su carisma y habilidad para contar historias.

NARRADOR AUDAZ



★★★☆☆

Los "Narradores Audaces" exploran diferentes formas de contar historias, presentar argumentos y expresar opiniones. Han desarrollado habilidades para captar la atención de su audiencia y mantenerla, usando gestos, expresiones faciales y variaciones en el tono de voz para hacer sus discursos más interesantes y dinámicos.

NARRADORA AUDAZ



★★★☆☆

Los "Narradores Audaces" exploran diferentes formas de contar historias, presentar argumentos y expresar opiniones. Han desarrollado habilidades para captar la atención de su audiencia y mantenerla, usando gestos, expresiones faciales y variaciones en el tono de voz para hacer sus discursos más interesantes y dinámicos.



ECO DE VOCES



★ ★ ★

Son los oradores que están comenzando a encontrar su voz y a experimentar con la expresión oral. Superaron el miedo escénico, y aprendieron a articular claramente sus palabras y a usar un tono y volumen adecuados, dando los primeros pasos hacia la comunicación efectiva.

ECO DE VOCES



★ ★ ★

Son los oradores que están comenzando a encontrar su voz y a experimentar con la expresión oral. Superaron el miedo escénico, y aprendieron a articular claramente sus palabras y a usar un tono y volumen adecuados, dando los primeros pasos hacia la comunicación efectiva.

ARQUITECTO DE MUNDOS



★ ★ ★

Son maestros en la creación y análisis literario que entienden profundamente lo que leen y son capaces de crear sus propios universos narrativos. Armados con una pluma (o teclado), estos creativos visionarios construyen historias, personajes y mundos enteros, inspirados por las obras que han estudiado y amado.

ARQUITECTA DE MUNDOS



★ ★ ★

Son maestros en la creación y análisis literario que entienden profundamente lo que leen y son capaces de crear sus propios universos narrativos. Armados con una pluma (o teclado), estos creativos visionarios construyen historias, personajes y mundos enteros, inspirados por las obras que han estudiado y amado.

DETECTIVE DE METÁFORAS



★ ★ ★

Estos perspicaces investigadores no solo disfrutan de las historias por su valor superficial, sino que también buscan significados más profundos, símbolos y temas, desarrollando una comprensión más rica de la literatura.

DETECTIVE DE METÁFORAS



★ ★ ★

Estos perspicaces investigadores no solo disfrutan de las historias por su valor superficial, sino que también buscan significados más profundos, símbolos y temas, desarrollando una comprensión más rica de la literatura.

NAVEGANTE DE NARRATIVA



★ ★ ★

Son valientes exploradores que zarpan hacia el vasto océano de la literatura. Armados con su pasión y curiosidad, descubren historias fascinantes, aprendiendo a navegar por diferentes géneros y reconociendo las tramas básicas que forman la esencia de las grandes obras.

NAVEGANTE DE NARRATIVA



★ ★ ★

Son valientes exploradores que zarpan hacia el vasto océano de la literatura. Armados con su pasión y curiosidad, descubren historias fascinantes, aprendiendo a navegar por diferentes géneros y reconociendo las tramas básicas que forman la esencia de las grandes obras.

MAGO DE LA MORFOLOGÍA



★ ★ ★

Estos magos conjuran la gramática con facilidad, transformando palabras y estructuras para crear expresiones poderosas y comunicar ideas complejas con maestría. Su conocimiento les permite manipular el lenguaje a su voluntad, creando mensajes impactantes que cautivan a su audiencia.



MAGA DE LA MORFOLOGÍA



★★★★

Estos magos conjuran la gramática con facilidad, transformando palabras y estructuras para crear expresiones poderosas y comunicar ideas complejas con maestría. Su conocimiento les permite manipular el lenguaje a su voluntad, creando mensajes impactantes que cautivan a su audiencia.

ESCULTORA DE LA SINTAXIS



★★★★

Los "Escultores de la Sintaxis" son habilidosos artistas del lenguaje tallan cada frase con precisión, prestando atención a las reglas de la gramática para que sus creaciones fluyan con naturalidad y elegancia.

ESCULTOR DE LA SINTAXIS



★★★★

Los "Escultores de la Sintaxis" son habilidosos artistas del lenguaje tallan cada frase con precisión, prestando atención a las reglas de la gramática para que sus creaciones fluyan con naturalidad y elegancia.

ARQUITECTO DE LAS ORACIONES



★★★

Los "Arquitectos de Oraciones" están al inicio de su aventura gramatical, aprendiendo a construir oraciones sólidas y coherentes. Su tarea es colocar los cimientos del lenguaje, asegurándose de que cada palabra esté en el lugar correcto para que la estructura de la oración sea estable y clara.

ARQUITECTA DE LAS ORACIONES



★★★

Los "Arquitectos de Oraciones" están al inicio de su aventura gramatical, aprendiendo a construir oraciones sólidas y coherentes. Su tarea es colocar los cimientos del lenguaje, asegurándose de que cada palabra esté en el lugar correcto para que la estructura de la oración sea estable y clara.

DOMINADORA DEL DICCIONARIO



★★★★

Son maestros del vocabulario que conocen una amplia gama de palabras y las utilizan con precisión y creatividad en su comunicación. Estos eruditos del lenguaje han conquistado las alturas del vocabulario, utilizando su arsenal de palabras con destreza y elegancia, tanto en la escritura como en la oratoria.

DOMINADOR DEL DICCIONARIO



★★★★

Son maestros del vocabulario que conocen una amplia gama de palabras y las utilizan con precisión y creatividad en su comunicación. Estos eruditos del lenguaje han conquistado las alturas del vocabulario, utilizando su arsenal de palabras con destreza y elegancia, tanto en la escritura como en la oratoria.

CARTÓGRAFO DEL LENGUAJE



★★★★

Estos hábiles navegantes ya no solo exploran, sino que también comienzan a trazar rutas, conectando palabras con sus significados, sinónimos, antónimos y usos en contextos variados, dibujando así los contornos del rico paisaje lingüístico.

CARTÓGRAFA DEL LENGUAJE



★★★★

Estos hábiles navegantes ya no solo exploran, sino que también comienzan a trazar rutas, conectando palabras con sus significados, sinónimos, antónimos y usos en contextos variados, dibujando así los contornos del rico paisaje lingüístico.



LECTURA DINÁMICA

1. EL MUNDO AL REVÉS

En la tranquila ciudad de Lécico, un día, las palabras decidieron cambiar de significado. Los "gatos" se convirtieron en "autos" y los "libros" en "helados". Los niños iban a la escuela pidiendo aprender sobre dinosaurios, pero encontraban clases sobre cómo hacer pizza. Fue un caos total hasta que la señorita Ortografía intervino, organizando un gran concurso de deletreo para devolver a cada palabra su verdadero sentido. Fue un desafío, pero al final, la normalidad regresó, aunque algunos dicen que los perros aún ladran recetas de cocina.

2. EN BUSCA DE LA PINTURA PERFECTA

Había una vez un joven llamado Simón que tenía un talento especial: podía hablar con los muebles. Un día, su armario le confesó que odiaba el color con el que estaba pintado. Así que Simón decidió emprender una aventura en busca de la pintura perfecta. Viajó por desiertos y cruzó océanos hasta encontrarla en una isla escondida. Al volver, no solo pintó su armario, sino que también decoró toda la ciudad, transformándola en un caleidoscopio de colores y felicidad.

3. LA LEYENDA VOLADORA

Una ardilla llamada Gertrudis decidió que quería aprender a volar. Después de mucho investigar, construyó unas pequeñas alas con hojas y ramitas. En su primer intento, saltó desde una rama baja y.... no voló. Pero Gertrudis no se rindió. Practicó día y noche, mejorando su invento, hasta que un día, sorprendentemente, planeó desde un árbol hasta el otro lado del parque. Los pájaros quedaron impresionados y le ofrecieron lecciones para mejorar su técnica. Gertrudis se convirtió en una leyenda voladora del parque.

LECTURA

LECTURA

DICTADO DINÁMICO

4. LA CARRERA MÁS INUSUAL

En un pequeño pueblo, cada año se celebraba la carrera más inusual: la competencia de caracoles. Los participantes entrenaban a sus caracoles con dieta especial y ejercicios de velocidad (que, para un caracol, significa avanzar sin detenerse a dormir). El ganador recibiría como premio una lechuga dorada. El caracol de Jaime, llamado Bólido, era el favorito, aunque su principal rival, Turbo, prometía dar batalla. La carrera fue intensa, duró tres días, y al final, Bólido ganó por una cabeza. La fiesta de celebración duró una semana, recordando todos la emocionante carrera.

5. DESDE LAS ALTURAS

Cecilia tenía un secreto: su bicicleta podía volar. Descubrió esta habilidad por casualidad una tarde, cuando pedaleando fuertemente, despegó hacia el cielo. Desde entonces, viajaba a lugares lejanos todas las noches. Visitó montañas cubiertas de nieve, playas con arenas de colores y ciudades que brillaban en la oscuridad. Pero un día, un grupo de patos migratorios la vio. Sorprendidos, le pidieron unirse a su viaje. Cecilia aceptó encantada, y juntos, recorrieron el mundo, compartiendo aventuras y la vista desde las alturas.

6. UN MAGO EN LA COCINA

Martín era un mago en la cocina: podía transformar cualquier ingrediente en un platillo delicioso. Un día, decidió que su siguiente gran obra sería un pastel mágico. Siguiendo una receta ancestral, mezcló chocolate con risas de bebé y una pizca de polvo de estrellas. Al sacarlo del horno, el pastel comenzó a flotar, iluminando la cocina con luces de colores. Cada persona que probaba un bocado experimentaba una alegría incontenible. Martín había creado no solo un postre, sino una verdadera obra de arte culinario.

Palabras de Origen Griego

Átomos - ἄτομος (átomos: indivisible)

Biblioteca - βιβλιοθήκη (bibliothékē: depósito de libros)

Catástrofe - καταστροφή (katastrophé: vuelta hacia abajo, desastre)

Cronología - χρονολογία (khronología: estudio del tiempo)

Demagogia - δημαγωγία (dēmagōgía: liderazgo de la gente)

Democracia - δημοκρατία (dēmokratía: gobierno del pueblo)

Euforia - εὐφορία (euphoria: llevando bienestar)

Filosofía - φιλοσοφία (philosophía: amor por la sabiduría)

Geografía - γεωγραφία (geōgraphía: descripción de la Tierra)

Hipódromo - Del griego antiguo ἵππος (híppos, "caballo") y δρόμος: carrera, carretera.

Hipotenusa - ὑποτείνουσα (hypoteínousa: línea que está debajo)

Matemáticas - μαθηματικά (mathēmatiká: lo que se aprende)

Melancolía - μελαγχολία (melankholía: bilis negra)

Metamorfosis - μεταμόρφωσις (metamórfhōsis: transformación)

Música - μουσική (mousiké: arte de las Musas)

Psicología - ψυχολογία (psychología: estudio del alma o la mente)

Sinfonía - συμφωνία (symphōnía: sonidos juntos)

Técnica - τέχνη (tékhne: arte, habilidad)

Teléfono - τηλε φωνή (têle phōné: sonido a distancia)

Zodiaco - ζωδιακός (zōdiakós: círculo de animales)

Palabras de Origen Árabe

Aduana - al-dīwān (Oficina donde se registran mercancías)
Ajedrez (Del árabe "al-šatranġ")
Alcalde (Del árabe "al-qāḍī", el juez)
Alcohol (Del árabe "al-kuḥl", el antimonio en polvo, luego el 'espíritu')
Alfil - al-fīl (El elefante, en referencia a la pieza de ajedrez)
Alfombra (Del árabe "al-ḵumra")
Algodón - al-qutn (Algodón)
Algoritmo (De "al-Khwarizmi", matemático persa)
Almohada (Del árabe clásico "al-miḵadda", el cojín)
Almuerzo - al-muṣṣāḥ (La comida)
Alquimia - al-kīmiyā' (La química)
Azúcar (Del árabe "as-sukkar")
Azul - lazward (Azur, del persa al lapislázuli)
Cero (Del árabe "ṣifr", vacío)
Cifra - ṣifr (Cero, vacío)
Naranja (Del árabe "nāranj")
Taza (Del árabe "ṭaṣṣa")

Palabras de Origen Latín

Altar - altar (Altar)

Animal - animal (Un ser vivo, "animado")

Aqua - aqua (Agua)

Clave - clavis (Llave)

Copia - copia (Abundancia, provisión; copia como reproducción)

Estrella - stella (Estrella)

Estudio - studium (Dedicación, empeño)

Fabrica - fabrica (Taller, artesanía; de faber, artesano o trabajador)

Familia - familia (Grupo de servidores o "familia" en el sentido de hogar)

Firma - firma (Firmeza, signatura)

Mensajero - messengerius (El que lleva mensajes)

Paciente - patiens (El que sufre)

Planta - planta (Brote o retoño; posteriormente, cualquier vegetal)

Silencio - silentium (Silencio)

Templo - templum (Espacio consagrado)

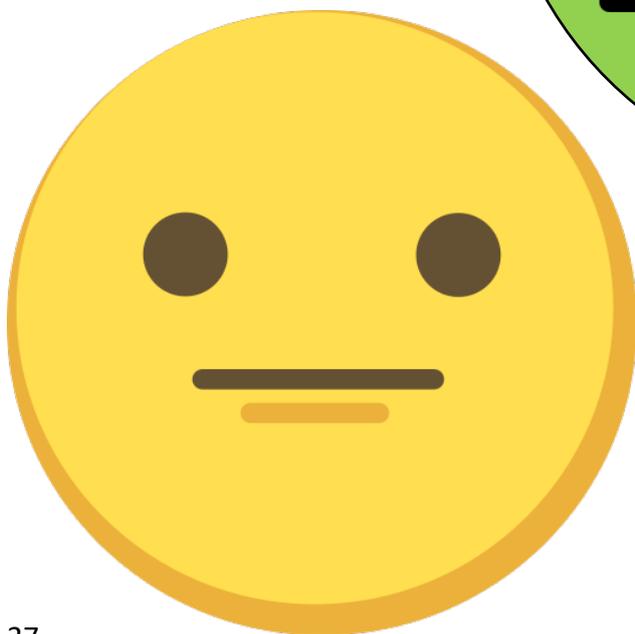
Ventana - ventana (Abertura para ventilar)

Viaje - viaticum (Provisión para el viaje)

Victor - victor (Vencedor)

Video - video (Yo veo)

Vocal - vocalis (Relativo a la voz)



1		25
2		24
3		23
4		22
5		21
6		20
7		19
8		18
9		17
10		16
11		15
12	13	14

**Aciertos
Equipo verde**

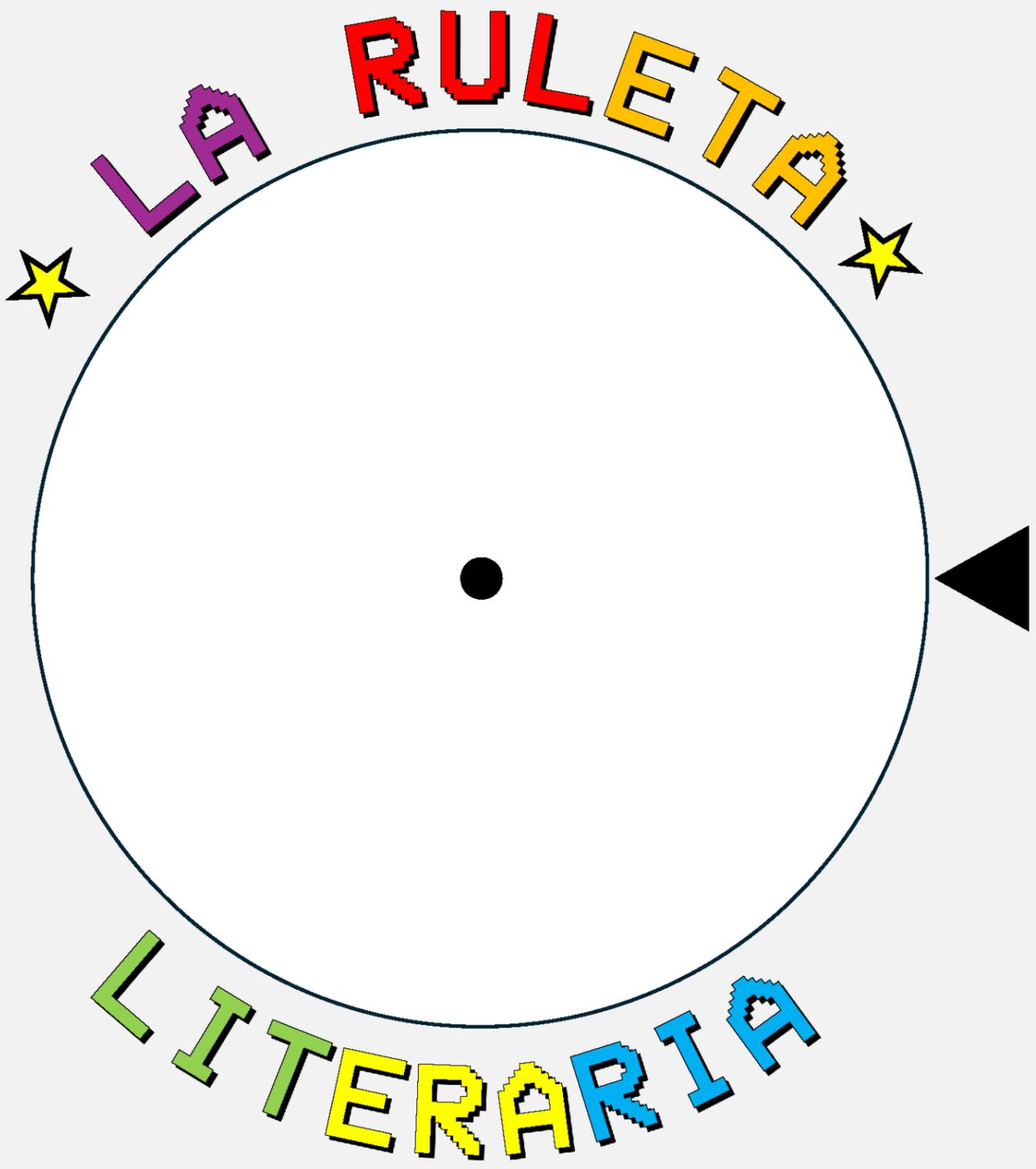


**Aciertos
Equipo rojo**

14	13	12
15		11
16		10
17		9
18		8
19		7
20		6
21		5
22		4
23		3
24		2
25		1

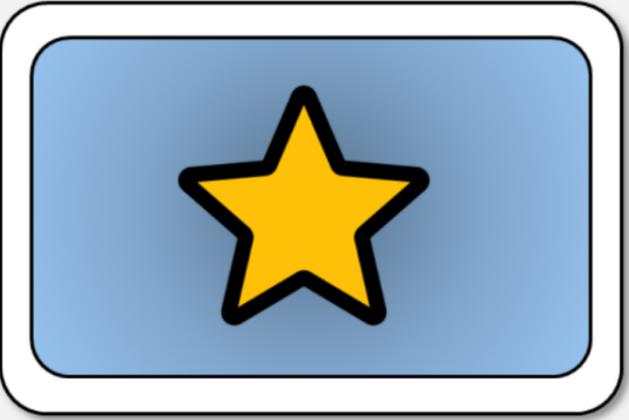
1		25
2		24
3		23
4		22
5		21
6		20
7		19
8		18
9		17
10		16
11		15
12	13	14

**Aciertos
Equipo 2**



**Equipo azul
Aciertos**

14	13	12
15		11
16		10
17		9
18		8
19		7
20		6
21		5
22		4
23		3
24		2
25		1



GRAMÁTICA

ORTOGRAFÍA

VOCABULARIO

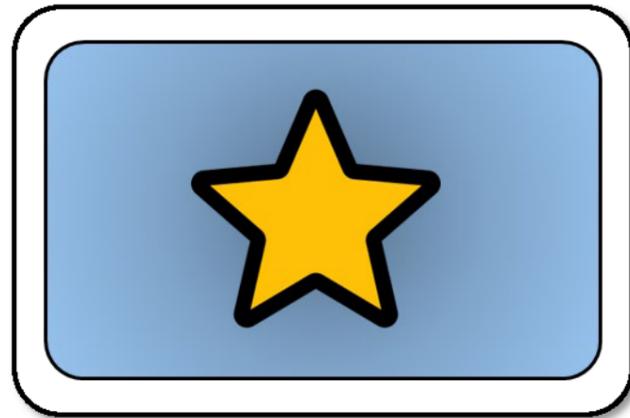
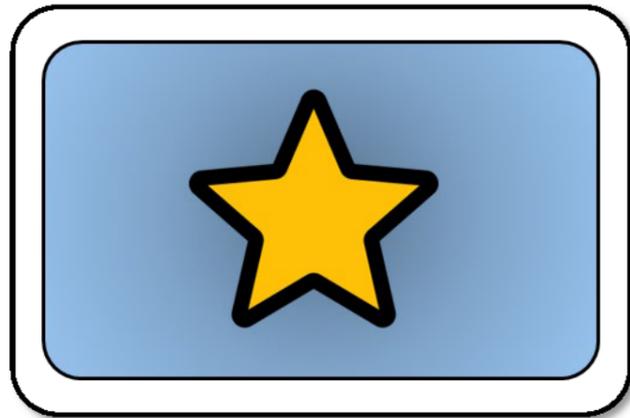
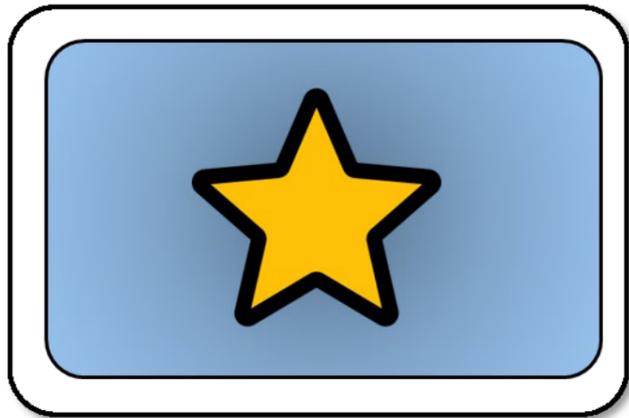
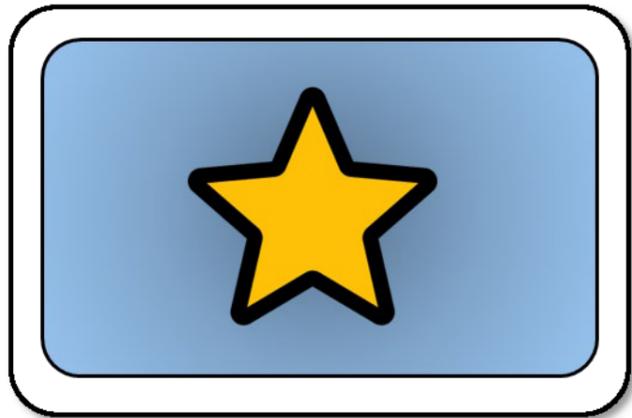
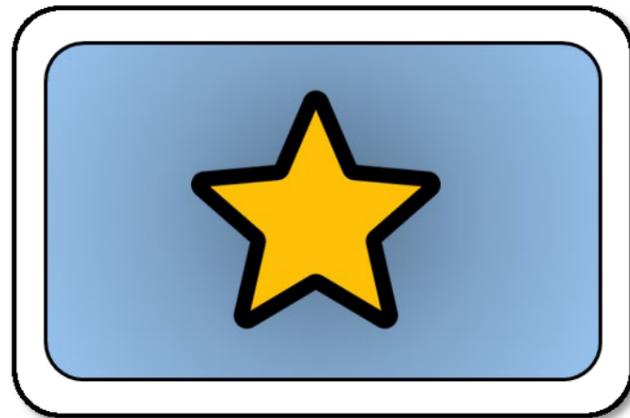
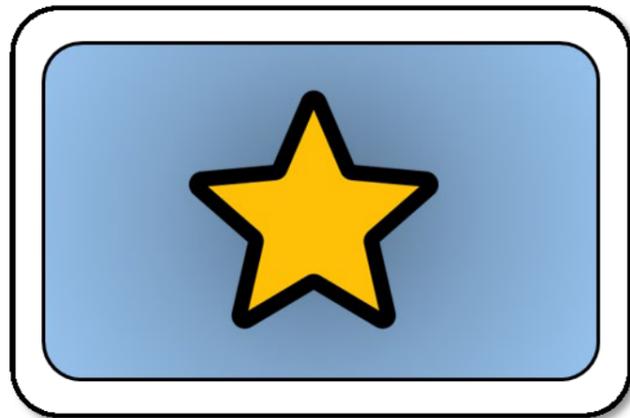
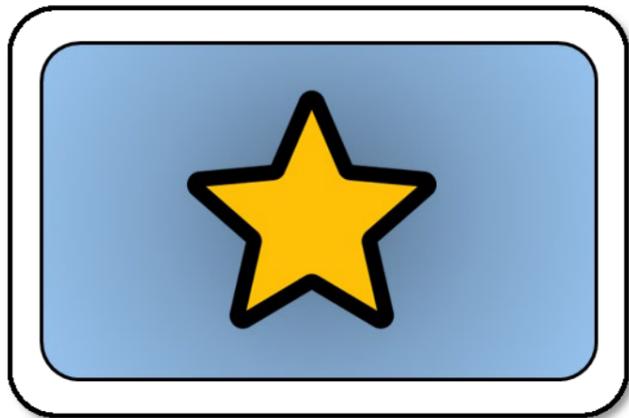
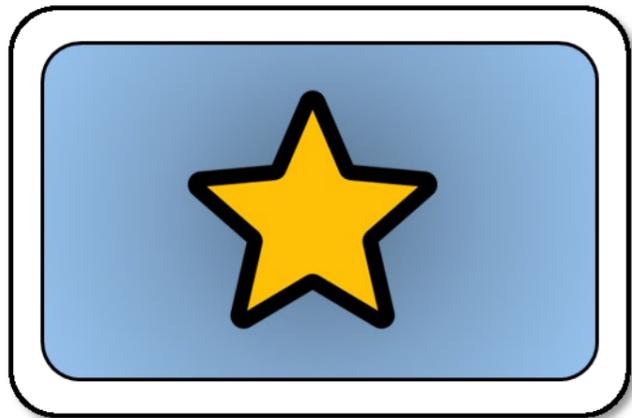
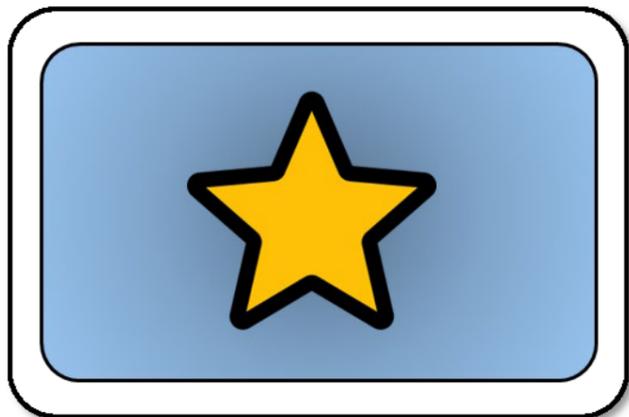
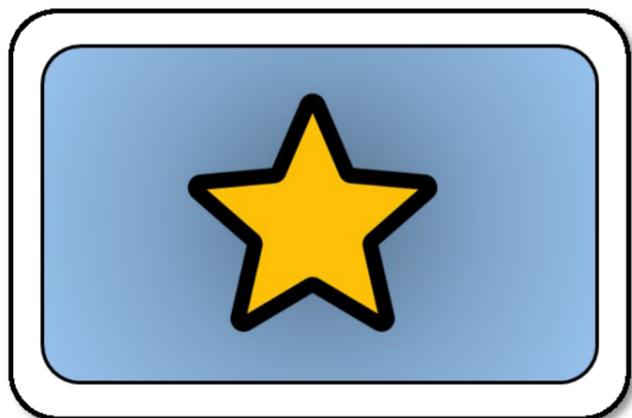
**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ORAL**

LITERARIO

Descartes





CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES DEL veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES DEL veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES DEL veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES DEL veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES del veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES del veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES del veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

CAMBIO DE RETO

PISTA

DEBES elegir una opción:

1. SOLICITAR una PISTA a TU profesora
2. 60 segundos para BUSCAR información en internet.

DOBLE PUNTO

DEBES usar esta carta después de saber el color del reto y antes de levantar la carta del reto.

COMODÍN

ANTES del veredicto del profesor, puedes usar esta carta para intercambiar tu respuesta por la de otro grupo.

TABLA DE LOGROS

Una vez termine el juego, cuenta todas las cartas de acierto de tu mazo y rellena la tabla. Por cada carta acertada en un reto, cuenta un punto y tachas una casilla. Cada estrella conseguida suma un nivel.

	LI	ExO	GR	OR	VO	ExE
Nv. 1	★	★	★	★	★	★
Nv. 2	★	★	★	★	★	★
Nv. 3	★	★	★	★	★	★

TABLA DE LOGROS

Una vez termine el juego, cuenta todas las cartas de acierto de tu mazo y rellena la tabla. Por cada carta acertada en un reto, cuenta un punto y tachas una casilla. Cada estrella conseguida suma un nivel.

	LI	ExO	GR	OR	VO	ExE
Nv. 1	★	★	★	★	★	★
Nv. 2	★	★	★	★	★	★
Nv. 3	★	★	★	★	★	★



MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.



MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.



MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.

MICRO RELATO LOCO

Escribir un relato ultracorto (de 150 palabras) que incluya palabras específicas que aportan los grupos en forma de lluvia de ideas.



EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.



CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.

CARTA DESCONOCIDA

Escribir una carta a un personaje ficticio o histórico usando palabras o frases específicas relacionadas con ese personaje. Cada equipo aportará una palabra o frase.



EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

TUITS LITERARIOS

Escribir un "tuit" (<280 caracteres) sobre un tema específico que elige el docente. P.ej. resumir un libro, describir a un personaje, expresar una opinión sobre un tema, ...

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.



DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.

DESCRIPCIÓN EN 50 PALABRAS

Escribir una descripción vívida de un cuadro, un lugar, personaje o escena en exactamente 50 palabras.



EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.



PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.

PALABRAS PROHIBIDAS

Se les da a los estudiantes un tema y una lista de palabras prohibidas y deben escribir un texto en menos de 4 minutos.



EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.



DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.

DIÁLOGOS DINÁMICOS

Escribe un breve diálogo sin usar ninguna descripción narrativa o etiquetas de diálogo en < de 4 minutos.



EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.



SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO

Crea un nuevo superhéroe o supervillano, describiendo su nombre, poderes únicos y un breve trasfondo de su historia en < de 4 minutos.



EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

EXPRESIÓN

ESCRITA

ESCRITA

ESCRITA



EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.



EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

Uno de los miembros del equipo
(elegido por su propio equipo)
contará una historia de terror o de
humor inventada en el momento.



EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL



ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.

ELEVATOR PITCH

Uno de los miembros del equipo presentará un discurso breve sobre un libro, película o cualquier tema de estudio en menos de 1 minuto.



EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL



DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.



DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.

DESCRIPCIONES MISTERIOSAS

Uno de los miembros del equipo describe un objeto, lugar, personaje famoso, o concepto sin nombrarlo durante 1 minuto y los demás deben adivinarlo.



EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL



NOTICIAS FLASH

El equipo debe inventar y presentar una noticia actual en 1 minuto, estructurando para captar la atención y que sea coherente.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.



EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.



EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.

EL NARRADOR

uno de los miembros del equipo (elegido por su propio equipo) contará una historia de terror o de humor inventada en el momento.



EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL



SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.



SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.



SOMOS FAMOSOS

El equipo debe redactar un discurso de agradecimiento por la entrega de un premio (pueden inventar el tipo de premio). Tienen 1 minuto para leerlo.

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

EXPRESSION

EXPRESSION

EXPRESSION

ORAL

ORAL

ORAL

DETECTIVE GRAMMATICAL

"El grupo de estudiantes asisten a clases de música los viernes."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Cuando termine de trabajar, quiero ir a nadar comer algo y luego ir al cine."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Juan dio a María su libro."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Los alumnos escribieron un ensayo de como superar desafíos."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Estamos interesados para aprender más sobre el tema."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Mi hermana, que vive en Madrid es doctora y le encanta su trabajo."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Mis amigos y yo fuimos al cine, y después fuimos a comer helado."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Voy a la escuela con mi bicicleta."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"En mi tiempo libre, me gusta leer libros jugar al fútbol y, pintar."



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

DETECTIVE GRAMMATICAL

"Estudíé toda la noche porque tengo un examen, aunque siento que no estoy preparado."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"El chef preparó una cena exquisita."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Los investigadores descubrieron la nueva especie."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Me dijeron que me esperara fuera."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"¿has visto la última película de steven spielberg?"



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Los voluntarios plantaron cien árboles en el parque."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Ella se preocupa por su hermana y ella."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"Estudíé la revolución francesa en la escuela."



DETECTIVE GRAMMATICAL

"La empresa lanzará un nuevo producto el próximo mes."



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

DETECTIVE GRAMMATICAL

"La policía arrestó al sospechoso."



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL

"El comité tomó la decisión final."



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL



DETECTIVE GRAMMATICAL



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: manzana, rapidamente, salt3, ni1o, parque

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, adverbio, complemento indirecto.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: profesor, explica, lecci3n, claramente, estudiantes

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, complemento directo, modo, complemento indirecto.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: sol, brilla, cielo, brillantemente, ma1ana

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, lugar, modo, tiempo.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: gato, c3modo, durmi3, sill3n, tarde

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, complemento de tiempo, modo.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: pelota, lanz3, perro, lejos, rapido

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: tarea, termin3, rapidamente, ni1o, noche

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, tiempo.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: libro, encontr3, abuela, antiguo, estante

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, complemento directo, lugar.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: musica, escucha, chica, felizmente, habitaci3n

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar.

CONTRUCCI3N DE ORACIONES

Palabras clave: rbol, crece, fuerte, jardn, a1os

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar, tiempo.

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA



CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: flor, huele, dulce, jardín, primavera

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar, tiempo.

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: pintura, admira, museo, turistas, siempre

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, lugar, complemento indirecto, tiempo.

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: carta, escribí, madre, antigua, hijo

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, complemento indirecto, adjetivo, complemento directo.

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

CONTRUCCIÓN DE ORACIONES

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

PISTAS VERBALES

Verbo: comer

Número: plural

Persona: primera

Tiempo verbal: presente

Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: escribir

Tiempo verbal:
pretérito perfecto

Persona: tercera

Número: singular

Modo: subjuntivo

PISTAS VERBALES

Verbo: vivir

Modo: indicativo

Persona: segunda

Número: plural

Tiempo verbal: futuro

PISTAS VERBALES

Verbo: ser

Número: plural

Persona: tercera

Tiempo verbal: presente

Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: hablar

Tiempo verbal: pretérito
imperfecto

Modo: subjuntivo

Persona: primera

Número: singular

PISTAS VERBALES

Verbo: resolver

Modo: indicativo

Tiempo verbal: presente
perfecto

Número: singular

Persona: tercera

PISTAS VERBALES

Verbo: dormir

Número: plural

Persona: tercera

Modo: subjuntivo

Tiempo verbal: presente

PISTAS VERBALES

Verbo: saber

Tiempo verbal: futuro

Modo: indicativo

Persona: segunda

Número: singular

PISTAS VERBALES

Verbo: hacer

Persona: primera

Número: plural

Tiempo verbal: pretérito
perfecto

Modo: subjuntivo

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

PISTAS VERBALES

Verbo: ir

Modo: indicativo

Tiempo verbal: pretérito imperfecto

Número: singular

Persona: primera

PISTAS VERBALES

Verbo: sentir

Tiempo verbal: presente

Persona: tercera

Número: plural

Modo: subjuntivo

PISTAS VERBALES

Verbo: leer

Tiempo verbal: futuro perfecto

Persona: segunda

Número: singular

Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: estar

Modo: indicativo

Número: singular

Persona: tercera

Tiempo verbal: presente

PISTAS VERBALES

Verbo: poder

Persona: primera

Número: plural

Modo: subjuntivo

Tiempo verbal: futuro

PISTAS VERBALES

Verbo: decir

Número: singular

Persona: tercera

Modo: indicativo

Tiempo verbal: pretérito perfecto simple

PISTAS VERBALES

Verbo: beber

Número: plural

Persona: segunda

Modo: indicativo

Tiempo verbal: presente

PISTAS VERBALES

Verbo: estar

Tiempo verbal: presente

Persona: primera

Número: plural

Modo: subjuntivo

PISTAS VERBALES

Verbo: jugar

Modo: indicativo

Persona: tercera

Número: singular

Tiempo verbal: futuro simple

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

PISTAS VERBALES

Verbo: sentir
Número: singular
Persona: primera
Tiempo verbal: pretérito
perfecto simple
Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: escribir
Tiempo verbal: pretérito
imperfecto
Modo: indicativo
Persona: tercera
Número: plural

PISTAS VERBALES

Verbo: terminar
Modo: subjuntivo
Tiempo verbal: pretérito
perfecto
Número: singular
Persona: tercera

PISTAS VERBALES

Verbo: decir
Número: plural
Persona: primera
Modo: subjuntivo
Tiempo verbal: presente

PISTAS VERBALES

Verbo: ir
Tiempo verbal: presente
Modo: indicativo
Persona: tercera
Número: plural

PISTAS VERBALES

Verbo: poder
Persona: segunda
Número: singular
Tiempo verbal: futuro
simple
Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: correr
Modo: indicativo
Tiempo verbal: pretérito
perfecto simple
Número: singular
Persona: tercera

PISTAS VERBALES

Verbo: tener
Tiempo verbal: futuro
simple
Persona: primera
Número: plural
Modo: indicativo

PISTAS VERBALES

Verbo: venir
Tiempo verbal: condicional
simple
Persona: segunda
Número: singular
Modo: indicativo

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

PISTAS VERBALES

Verbo: hacer

Modo: subjuntivo

Número: plural

Persona: tercera

Tiempo verbal: presente

PISTAS VERBALES

Verbo: ver

Persona: primera

Número: singular

Modo: subjuntivo

Tiempo verbal: pretérito
perfecto

PISTAS VERBALES

Verbo: comer

Número: singular

Persona: tercera

Modo: indicativo

Tiempo verbal: pretérito
imperfecto

PISTAS VERBALES

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

PISTAS VERBALES



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA



TORMENTA DE IDEAS



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA



TORMENTA DE IDEAS



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Definición: Comparación directa entre dos elementos distintos que tienen algo en común, sin usar palabras comparativas.

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Definición: Exageración de una circunstancia, característica o acción, con fines enfáticos o humorísticos.

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Definición: Repetición de un mismo sonido, generalmente consonántico, en una frase o verso, creando un efecto sonoro.

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Definición: Comparación entre dos cosas diferentes utilizando palabras como "como", "igual que", "o".

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Definición: Expresión que contiene una contradicción aparente, que reflexiona sobre una verdad profunda.

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Definición: Palabra que imita o sugiere sonidos naturales.

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (ПРОСОПОПЕЯ)

Definición: Atribución de cualidades humanas a animales, objetos inanimados o conceptos abstractos.

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Definición: Expresión que da a entender lo contrario de lo que se dice, a menudo con intenciones humorísticas o críticas.

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Definición: Repetición de una o varias palabras al inicio de una serie de versos o enunciados.

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Definición: Yuxtaposición de dos ideas o palabras de significado opuesto.

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Definición: Tipo de metonimia en la que una parte de algo se utiliza para referirse al todo, o viceversa.

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Definición: Adjetivo que se antepone a un sustantivo y subraya una cualidad inherente o característica.

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Definición: Omisión de conjunciones para dar mayor dinamismo o urgencia a la frase.

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Definición: Designación de un objeto con el nombre de otro debido a una relación de causalidad o proximidad.

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "Tus ojos son dos luceros que guían mi noche."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Definición: Uso deliberado de más conjunciones de las necesarias para dar una sensación de lentitud o solemnidad.

RECURSOS LITERARIOS

OXÍMORON

Definición: Combinación en una misma estructura sintáctica de dos palabras de significado opuesto que generan un nuevo sentido.

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "La esperanza es un ancla que sostiene mi alma."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: “Era fuerte como un roble.”

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: “La Luna sonrió con benevolencia sobre la ciudad adormecida.”

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Ejemplo: “Solo sé que no sé nada.”

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: “Sus palabras eran suaves como la seda.”

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Ejemplo: “Te he dicho un millón de veces que no exageres.”

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Ejemplo: “Menos es más.”

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: “El viento susurraba secretos a través de los árboles.”

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Ejemplo: “Lloró un río de lágrimas.”

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Después de un día de estrés en el trabajo: “Bueno, qué día tan relajante tuvimos hoy, ¿no?”

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: “*Peter Piper
picked a peck of pickled
peppers.*”

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Ejemplo: “El “¡Vroom! El
coche se disparó por la calle
como un rayo.”

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Ejemplo: “El frío hielo
cubría el suelo.”

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: “Los claros
clarines de la boda brindan
melodías alegres.”

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: “Libertad para
soñar, libertad para vivir,
libertad para amar.”

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Ejemplo: “La blanca nieve
empezó a caer
silenciosamente.”

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Ejemplo: “El reloj hacía tic-
tac en la habitación
silenciosa.”

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: “En la vida, en la
muerte, en la adversidad,
siempre juntos.”

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: “Es tan corto el
amor, y tan largo el olvido.”

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: *“Vivo sin vivir en mí, y tan alta vida espero, que muero porque no muero.”*

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: *“Había perros y gatos y pájaros y peces y todos vivían en perfecta armonía.”*

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Ejemplo: *“Las guitarras llenaron el estadio con su música estruendosa.”*

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Ejemplo:
“Veni, vidi, vici.”

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: *“El sol y la luna y las estrellas y los planetas todos giraban en su danza celestial.”*

RECURSOS LITERARIOS

METONIMIA

Ejemplo: *“Leer a Shakespeare es un placer.”*

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Ejemplo: *“Corre, salta, avanza, no mirar atrás, solo piensa en la libertad.”*

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Ejemplo: *“Tiene muchas bocas que alimentar.”*

RECURSOS LITERARIOS

METONIMIA

Ejemplo: *“El Pentágono hizo una declaración oficial.”*

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

OXÍMORN

Ejemplo: "Un silencio ensordecedor llenó la habitación."

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "La vida es un camino lleno de piedras."

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: "Eres frío como el hielo."

RECURSOS LITERARIOS

OXÍMORN

Ejemplo: "La conocida incógnita de su respuesta me dejó pensativo."

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "Sus palabras eran dagas en mi corazón."

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: "Luchó como un león en la batalla."

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "El tiempo es un ladrón que se lleva la juventud."

RECURSOS LITERARIOS

METÁFORA

Ejemplo: "El sol de sus sonrisas iluminaba la sala."

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: "Brillaba como un diamante."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

SÍMIL

Ejemplo: "Corría como
el viento."

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: "Las hojas
bailaban al ritmo del
viento."

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Ejemplo: "Un sueño tan
profundo que no
despertaría en cien años."

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: "La noche cerró
sus ojos sobre la ciudad."

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: "El sol se escondió
avergonzado detrás de las
nubes."

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Ejemplo: "Una espera
eterna."

RECURSOS LITERARIOS

HIPÉRBOLE

Ejemplo: "Un hambre que
podría comerse un
elefante."

RECURSOS LITERARIOS

PERSONIFICACIÓN (PROSOPOPEYA)

Ejemplo: "La Luna vigilaba la
noche con su pálida luz."

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Ejemplo: "Cuanto más
rápido quiero ir, más lento
llego."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Ejemplo: "Esta es la famosa desconocida."

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Ejemplo: "Como si no tuviera suficiente, ahora también llueve."

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Ejemplo: "Oh, me encanta trabajar los fines de semana."

RECURSOS LITERARIOS

PARADOJA

Ejemplo: "Para vivir plenamente, hay que morir a sí mismo."

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Ejemplo: "Genial, otro correo no deseado, justo lo que necesitaba."

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: "El suave susurro del río susurraba en la sombría selva."

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Ejemplo: "¡Qué suerte la mía, otro lunes de trabajo!"

RECURSOS LITERARIOS

IRONÍA

Ejemplo: "Vaya, qué sorpresa, el tren está retrasado de nuevo."

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: "Pepe Pecas pica papas con un pico."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito."

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Ejemplo: "El gato maulló: miau, cuando tuvo hambre."

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: "No quiero verte. No quiero hablarte. No quiero conocerte."

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: "Bajo el puente, en un pozo profundo, pasa un pueblo de patos, pataleando el agua."

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Ejemplo: "Cric-cric, cantaban los grillos."

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: "Libertad para soñar, libertad para amar, libertad para vivir."

RECURSOS LITERARIOS

ALITERACIÓN

Ejemplo: "Caracoles y corales cerca del claro coral."

RECURSOS LITERARIOS

ONOMATOPEYA

Ejemplo: "Bzzzz, zumbaba la abeja en el aire."

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: "Aquí tengo un sueño. Aquí tengo una esperanza."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: "Eres el suspiro en mi aliento, eres el silencio en mi ruido."

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Ejemplo: "Verde prado, testigo de nuestras risas."

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: "Vivimos juntos, morimos solos."

RECURSOS LITERARIOS

ANÁFORA

Ejemplo: "Cada día, cada momento, cada segundo."

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Ejemplo: "Rojo atardecer que nos despedía."

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: Cuando quiero llorar, no lloro... Y a veces lloro sin querer."

RECURSOS LITERARIOS

EPÍTETO

Ejemplo: "La oscura noche se cerró sobre nosotros."

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: "Es tan corto el amor, y tan largo el olvido."

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: "Era tan pobre que solo tenía dinero."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

ANTÍTESIS

Ejemplo: "Sube tan alto que tu miedo a caer sea menor que tu deseo de volar."

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Ejemplo: "Saltar, correr, volar, soñar."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: "Las olas y el viento y las gaviotas y la arena."

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Ejemplo: "Llegó, vio, conquistó."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: "Y sueña y ama, y vibra, y es la hija del sol."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: "Por la mañana, y bajo el sol, y entre la multitud, y sin decir nada."

RECURSOS LITERARIOS

ASÍNDETON

Ejemplo: "Abrir, entrar, mirar, cerrar, olvidar."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: "Hay niebla y frío, y silencio, y sombra."

RECURSOS LITERARIOS

POLISÍNDETON

Ejemplo: "Había libros, y lápices, y cuadernos, y borradores sobre la mesa."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Ejemplo: "Tiene quince primaveras" (años).

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Ejemplo: "Leer a Cervantes" (leer sus obras).

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Ejemplo: "Picasso ha vendido por millones." (por las obras de Picasso)

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Ejemplo: "Todo el mundo levantó la mano" (toda la gente).

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Ejemplo: "No tiene techo" (no tiene casa).

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Ejemplo: "Se bebió la botella entera."

RECURSOS LITERARIOS

SINÉCDOQUE

Ejemplo: "Ganarse el pan cada día."

RECURSOS LITERARIOS

METONÍMIA

Ejemplo: "Washington decidió intervenir en el conflicto." (por el gobierno de los Estados Unidos)

RECURSOS LITERARIOS

OXIMORON

Ejemplo: "Una dulce amargura llenaba el aire."

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

RECURSOS LITERARIOS

OXIMORON

Ejemplo: "*Una calma tormentosa se apoderó de la ciudad.*"

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

OXIMORON

Ejemplo: "*La luz oscura de la luna.*"

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

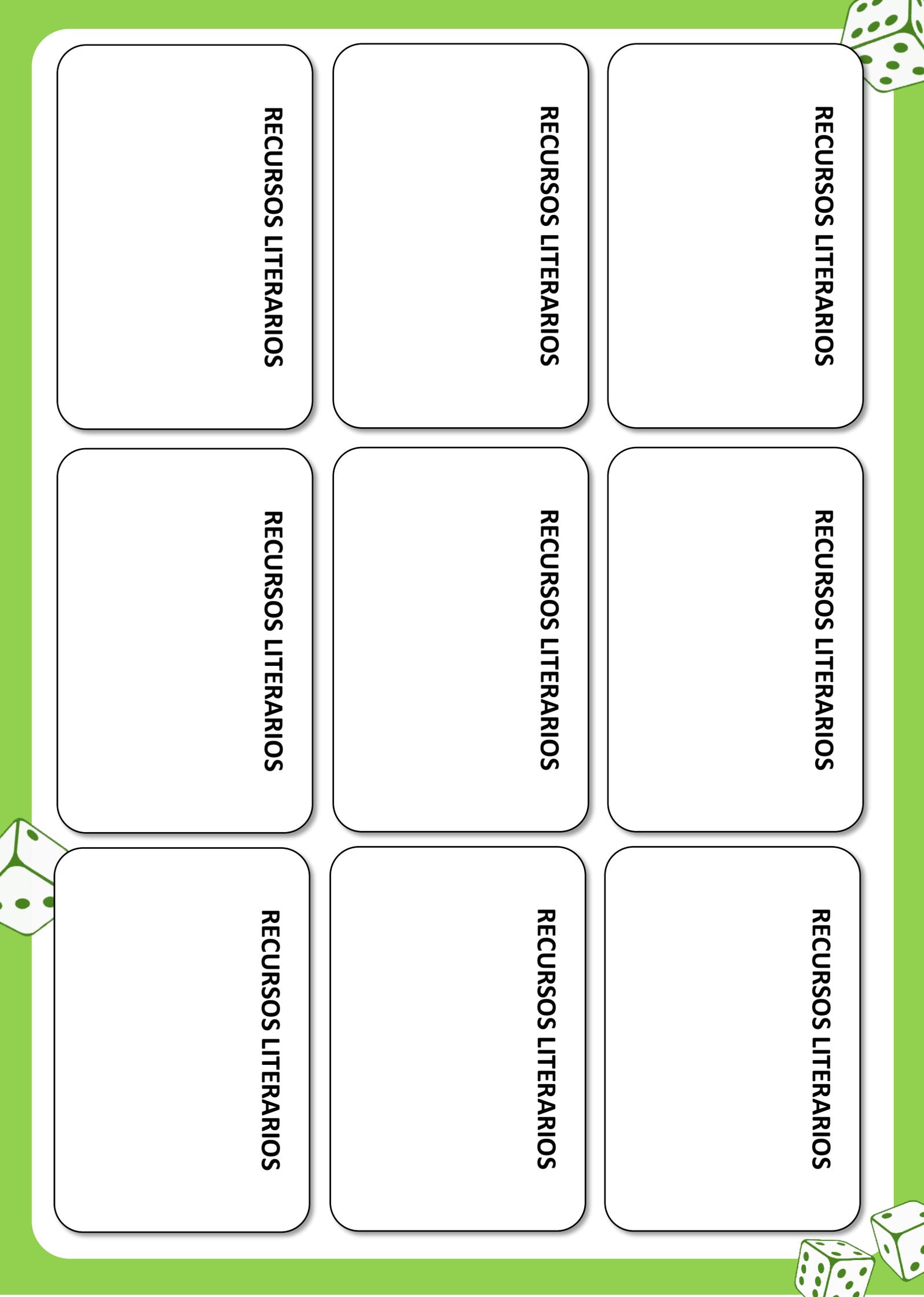
RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO



RECURSOS LITERARIOS

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

LITERARIO LITERARIO LITERARIO

CAZA DEL ERROR

"Observar las estrellas se ha convertido en su hobby."

CAZA DEL ERROR

"La gestión del proyecto requerirá de estrategia y paciencia."

CAZA DEL ERROR

"Herrar es humano; pero sentir remordimiento es divino."

CAZA DEL ERROR

"Me llamaron desde el ayuntamiento por la beca."

CAZA DEL ERROR

"La cigüeña vuela sobre el lago en primavera."

CAZA DEL ERROR

"La azotea del edificio ofrece vistas espectaculares de la ciudad."

CAZA DEL ERROR

"Martín y Lucía visitarán París el próximo verano."

CAZA DEL ERROR

"Los datos fueron recogidos por el equipo de investigación."

CAZA DEL ERROR

"El vino de la casa tiene un sabor muy singular."

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

CAZA DEL ERROR

"El comité organizador recibió aplausos por su excelente trabajo."

CAZA DEL ERROR

"¿Como es que se necesita carne de manipulador para cocinar alimentos, como la carne?"

CAZA DEL ERROR

"Nunca ha habido pingüinos en Nicaragua"

CAZA DEL ERROR

"En Perú las llamas se alimentan de bayas"

CAZA DEL ERROR

"Las girafas viven en África, pero los gigantes no existen"

CAZA DEL ERROR

CAZA DEL ERROR

CAZA DEL ERROR

CAZA DEL ERROR

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Excepción"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Jeroglífico"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Hipopótamo"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Biblioteca"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Subrayado"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Paralelepípedo"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Meteorología"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Xilófono"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Quinquenio"

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Caleidoscopio"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Inaudito"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Oftalmología"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Psicología"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Transeúnte"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Esfinge"

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Zarzamora"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Vasallaje"



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

"Retahíla"

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:



**DUELO DE
PALABRAS**

Palabra:

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

C	O	S	A
V	A	S	O

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

L	U	N	A
S	O	L	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

R	A	T	A
R	O	S	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

P	A	T	O
G	A	T	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

C	A	S	A
P	O	S	E

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

V	E	L	L	O
B	E	L	L	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

V	A	C	A
F	O	C	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

G	R	A	V	A
Á	R	A	B	E

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

P	I	S	O
V	I	N	O

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

B	O	T	A	R
V	E	L	A	R

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

M	U	R	O
P	U	J	É

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

S	A	V	I	A
S	O	B	R	A

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

F	A	R	O
P	A	S	E

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

**PUENTE
ORTOGRÁFICO**

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**CARRERA DE
ACENTOS**

Examen

Lapiz

Difícil

Volumen

Césped

**CARRERA DE
ACENTOS**

Camara

Catálogo

Economía

Hipótesis

Método

**CARRERA DE
ACENTOS**

Joven

Carácter

Ángel

Símbolo

Energía

**CARRERA DE
ACENTOS**

Académico

Dinámico

Estático

Melódico

Plástico

**CARRERA DE
ACENTOS**

Matemáticas

Física

Química

Tecnología

Filosofía

**CARRERA DE
ACENTOS**

Heroe

Princesa

Sable

Pirámide

Eclipse

**CARRERA DE
ACENTOS**

Electrón

Neutrón

Protón

Ion

Átomo

**CARRERA DE
ACENTOS**

Acústico

Auténtico

Cómico

Electrónico

Lúdico

**CARRERA DE
ACENTOS**

Análisis

Síntesis

Tesis

Crisis

Oasis

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**CARRERA DE
ACENTOS**

Clinica
Critica
Electronica
Fantastico
Gotico

**CARRERA DE
ACENTOS**

Arbol
Tunel
Util
Azucar
Articulo

**CARRERA DE
ACENTOS**

Periodico
Publico
Panico
Logico
Clasico

**CARRERA DE
ACENTOS**

Antibiotico
Antipatico
Critico
Elastico
Grafico

**CARRERA DE
ACENTOS**

Algebra
Biologia
Geografia
Psicologia
Sociologia

**CARRERA DE
ACENTOS**

Murcielago
Telefonico
Magnetico
Periodistico
Fotografico

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

**CARRERA DE
ACENTOS**

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El li_ro
esta_a en la
estantería."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"De_es ser muy
cuidadoso al
cruzar la calle."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"La gra_edad de
la Tierra afecta a
todos los
o_jetos."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"Ella es muy
_aliente en las
competiciones."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El _alón _otó
en la red,
marcando el
gol."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"Su tra_ajo
como _oluntario
fue inspirador."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"La _ida está
llena de historia
y cultura."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El _eterinario
cuidó del animal
enfermo."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"Para hacer pan,
primero de_es
mezclar los
ingredientes."

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El paso del
tiempo es
ine_itable."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El reloj tiene
una pulsera de
_rillo."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"La _rumba de la
playa llena_a las
calles."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"El río
desem_oca en
el océano."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"La _icicleta es
mi medio de
transporte
fa_orito."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

"Necesitamos
_alor y
determinación
para superar los
o_stáculos."

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

EL LABERINTO DE LA
B Y LA V

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA



**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"_ace mucho
calor, pero el
agua de la
piscina está
_elada."

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"El _éroe de la
película salvó al
mundo."

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"Por favor, pasa
la _arina para
_acer el pastel."

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"El _ámster es
una mascota
muy divertida."

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"Últimamente
solo leo libros
sobre el imperio
_inca."

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"Ser o no ser, _e
ahí el dilema"

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"_ablando se
entiende la
gente"

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"La madera de
_aya es la más
resistente"

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

"No te
preocupes,
_allaremos la
forma de llegar
_asta _allá."

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Perdona,
estaba _ojeando
el libro y no te
escuché”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Si crees que el
_arroz está
duro, te lo
_ablado en
agua”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Mi _ermano
lleva muchas
_oras estudiando,
espero que no se
_arte.”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Me re_úso a
re_utar esta
servilleta de
papel”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Es _ora de
_orar por los
demás”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Vinimos _a
competir con
ganas, no
debemos
_errar”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“_aremos
_istoria cuando
_aremos estas
tierras fértiles.”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Solo queda
_echar de comer
_a los _urones y el
trabajo quedará
_echo.”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Intenté _entrar
en tu casa, pero
no _abría la
puerta.”

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“Las _olas del
mar son _ondas
en
movimiento.”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

“_a ese _ombre
lo _e condenado
a la _orca.”

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

¡VAYA LÍO!

"Quisiera
comprar una
bote_a de agua
fría, por favor."

¡VAYA LÍO!

"El va_e estaba
cubierto de
niebla por la
mañana."

¡VAYA LÍO!

"¿Podrías
pasarme la
ensaladi_a?"

¡VAYA LÍO!

"Me encanta
jugar al voleibol
en la pla_a."

¡VAYA LÍO!

"Ella se ca_ó y
se raspó la
rodi_a."

¡VAYA LÍO!

"Esperamos la
_uvia durante
toda la tarde."

¡VAYA LÍO!

"Un amigo de
Barcelona me
recomendó
probar el pan
Pa_és."

¡VAYA LÍO!

"Mis padres irán
de vacaciones a
Cambo_a en
julio."

¡VAYA LÍO!

"Me _ama
Martín para salir
a caminar."

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

¡VAYA LÍO!

"La gaviota se
posó
suavemente en
el mue_e."

¡VAYA LÍO!

"Por favor, no te
olvides de cerrar
la puerta con
_ave."

¡VAYA LÍO!

"Mi perro se
pasa el día
au_ando."

¡VAYA LÍO!

"El cielo
nocturno estaba
lleno de
estre_as."

¡VAYA LÍO!

"En el hospital
in_ectaron
insulina al
paciente"

¡VAYA LÍO!

"Estuve
a_udando a mi
padre a hacer
una tarta"

¡VAYA LÍO!

"En época de
re_es, apenas
existían le_es."

¡VAYA LÍO!

"Dice el refrán:
El muerto al
ho_o y el vivo al
bo_o."

¡VAYA LÍO!



ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

¡VAYA LÍO!



ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA



DICTADO DINÁMICO

**Dictado 1:
“EL MUNDO AL
REVÉS”**

DICTADO DINÁMICO

**Dictado 2:
“EN BUSCA DE
LA PINTURA
PERFECTA”**

DICTADO DINÁMICO

**Dictado 3:
“LA LEYENDA
VOLADORA”**

DICTADO DINÁMICO

**Dictado 4:
“LA CARRERA
MÁS INUSUAL”**

DICTADO DINÁMICO

**Dictado 5:
“DESDE LAS
ALTURAS”**

DICTADO DINÁMICO

**Dictado 6:
“UN MAGO EN
LA COCINA”**

DICTADO DINÁMICO

DICTADO DINÁMICO

DICTADO DINÁMICO



ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ALEGRÍA

ANTIGUO

CÁLIDO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

FRÍO

RÁPIDO

LUMINOSO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

CLARO

FUERTE

SABROSO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

GRANDE

ÁSPERO

VALIENTE

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

NUEVO

SIMPLE

AMPLIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

DULCE

FRESCO

RICO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

PESADO

HÚMEDO

CLARO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ALTO

FLEXIBLE

CREATIVO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

RÁPIDO

FIRME

ÁGIL

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SECO

PACÍFICO

ÁGIL

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

RICO

SECO

SUCIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

FUERTE

LARGO

PRECISO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

AMPLIO

SERENO

HOSTIL

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

CALIENTE

OPACO

DISCRETO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

LIMPIO

INERTE

ESCASO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

LUMINOSO

SAGAZ

LIMPIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SILENCIOSO

CRUEL

DELGADO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

DURO

FÉRTIL

TURBIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

VACÍO

FELIZ

ÁGIL

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SANO

SUTIL

SENCILLO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

EXTENSO

ÁGIL

BRUSCO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SANO

SABROSO

CÓMODO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SUTIL

LISTO

VASTO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SENCILLO

GENUINO

LIBRE

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

FUGAZ

RÁPIDO

INGENUO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

EXTENSO

INOCENTE

FIRME

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

DURO

CÁLIDO

DIVERSO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

HÚMEDO

EFÍMERO

PULCRO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

FEBRIL

OSCURO

NÍVEO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

POSITIVO

CONCISO

POBRE

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

LISTO

VALIENTE

INGENUO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

VALIENTE

ÚTIL

SOCIABLE

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ESTABLE

ETERNO

CONCISO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

PRECISO

LOCUAZ

ETERNO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SINCERO

PURO

PROFANO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

PACÍFICO

LIBRE

AUSTEROS

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ALEGRE

PESADA

SINCERA

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

PACÍFICO

PUNTUAL

RUGOSO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

HONESTA

AMIGABLE

SIMPLE

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

RÍGIDO

SUAVE

SABROSO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

PUNTUAL

FLEXIBLE

RÁPIDO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

LIGERA

FINO

DURO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ANCHO

FRÁGIL

FLUIDO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

SÓLIDO

LIBRE

SOMBRÍO

SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS

ANIMADO

FÁCIL

SOSO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

ELECTRODOMÉSTICO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

FOTOGRAFÍA

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

PARALELEPÍPEDO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

REVOLUCIONARIO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

DESOXIRIBONUCLEICO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

MULTIDISCIPLINARIO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

CONSTITUCIÓN

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

INTERCONTINENTAL

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

HIDROELÉCTRICA



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

TELECOMUNICACIONES

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

INCOMPRESIBLE

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

ESTRATOSFÉRICO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

ANTICONSTITUCIONAL

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

TRANSATLÁNTICO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

RESTRUCTURACIÓN

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

CALEIDOSCOPIO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

MICROORGANISMO

EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS

EXHIBICIONISTA



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

DIENTE **LEÓN**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

LAVAR **PLATOS**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

GUARDAR **ROPA**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

AGUA **MAR**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

PAR **RAYO**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

CAMPO **ESTRELLAS**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

SOL **FLOR**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

SACO **DORMIR**

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

RUEDA **DENTADA**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

QUITAR MIEDOS

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

CORRER IR DECIR

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

CORRER CAMINO

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

ATRAPAR SUEÑOS

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

SALTAR MONTE

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

PASAR TIEMPO

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

GUARDAR RAIL

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

MATAR SUEGRA

RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS

AVE ROMPER HUESOS



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Fenómeno meteorológico
con truenos y relámpagos:

- a) Tormenta
- b) Tornenta
- c) Tormente
- d) Torrmenta
- e) Tormento

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Parte coloreada del ojo que
rodea la pupila:

- a) Irix
- b) Hiris
- c) Iriz
- d) Iris
- e) Crises

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Estructura ósea que
protege el cerebro:

- a) Craneo
- b) Cranio
- c) Cránio
- d) Cáreno
- e) Cráneo

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que se dedica
profesionalmente a la
cocina:

- a) Cosinero
- b) Cocinero
- c) Cocimero
- d) Cocinero
- e) Cocinerro

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Fruto comestible y forma
esférica:

- a) Naranja
- b) Naramja
- c) Naranja
- d) Naranya
- e) Naranxa

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Líquido vital incoloro,
inodoro e insípido:

- a) Água
- b) Agüa
- c) Agua
- d) Ahua
- e) Agva

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Movimiento de rotación de
la Tierra alrededor del Sol:

- a) Horbita
- b) Orbita
- c) Urbita
- d) Órvita
- e) Órbita

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Masa de vapor de agua en
la atmósfera:

- a) Numbe
- b) Nuve
- c) Nubre
- d) Nube
- e) Nubhe

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que escribe obras
literarias:

- a) Escritór
- b) Escritorr
- c) Escritor
- d) Escriptor
- e) Escrictor

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que escribe obras literarias:

- a) Escritór
- b) Escritorr
- c) Escritor
- d) Esriptor
- e) Escrictor

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que escribe obras literarias:

- a) Escritór
- b) Escritorr
- c) Escritor
- d) Esriptor
- e) Escrictor

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que escribe obras literarias:

- a) Escritór
- b) Escritorr
- c) Escritor
- d) Esriptor
- e) Escrictor

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Persona que escribe obras literarias:

- a) Escritór
- b) Escritorr
- c) Escritor
- d) Esriptor
- e) Escrictor

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Cualidad de lo que es divertido o causa risa:

- a) humór
- b) umor
- c) Inumor
- d) humor
- e) humar

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Instrumento para medir el tiempo:

- a) reloj
- b) rreloj
- c) relox
- d) réloj
- e) relloj

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Insecto volador que produce miel:

- a) aveja
- b) oveja
- c) abeja
- d) habeja
- e) abéja

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa:

- a) Valla
- b) Vaya
- c) Balla
- d) Baya
- e) Baia

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

Tarjeta que sirve como identificación a una persona:

- a) Carnet
- b) Carne
- c) Carnette
- d) Carné
- e) Karnet

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**LA PALABRA
ESCONDIDA**



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

LIBRO

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

TRABAJAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

VENDER

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

SOL

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

AMIGO

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

CARGAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

FELIZ

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

MAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

JUEGO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

SENSIBLE

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

COLOCAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

MERCADO

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

UTILIZAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

TIERRA

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

HACER

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

CAPACIDAD

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

TOLERAR

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

HIELO



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS



PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

PALABRAS
DERIVADAS

TIERRA

PALABRAS
DERIVADAS

MAR

PALABRAS
DERIVADAS

SOL

PALABRAS
DERIVADAS

ESTRELLA

PALABRAS
DERIVADAS

AGUA

PALABRAS
DERIVADAS

LIBRO

PALABRAS
DERIVADAS

JUEGO

PALABRAS
DERIVADAS

FLOR

PALABRAS
DERIVADAS

VIENTO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

PALABRAS
DERIVADAS

MONTE

PALABRAS
DERIVADAS

NIEVE

PALABRAS
DERIVADAS

HIELO

PALABRAS
DERIVADAS

LUZ

PALABRAS
DERIVADAS

COLOR

PALABRAS
DERIVADAS

AMIGO

PALABRAS
DERIVADAS

LEY

PALABRAS
DERIVADAS

REAL

PALABRAS
DERIVADAS

SIERRA

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**PALABRAS
DERIVADAS**

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Crea una FRASE
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Crea una FRASE
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Crea una FRASE
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Encuentra una
PALABRA
palíndroma**

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

Encuentra una
palabra palíndroma

Pista:



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



DEFINICIONES CREATIVAS

ESCAMOTEAR

DEFINICIONES CREATIVAS

UMBROSO

DEFINICIONES CREATIVAS

ZARABANDA

DEFINICIONES CREATIVAS

BIBLIOPOLA

DEFINICIONES CREATIVAS

NICTOFOBIA

DEFINICIONES CREATIVAS

QUIMERA

DEFINICIONES CREATIVAS

ZARIGÜEYA

DEFINICIONES CREATIVAS

FILATELIA

DEFINICIONES CREATIVAS

VERICUETO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



DEFINICIONES CREATIVAS

HALAGAR

DEFINICIONES CREATIVAS

ORNITORRINCO

DEFINICIONES CREATIVAS

VERICUETO



DEFINICIONES CREATIVAS

GÉLIDAMENTE

DEFINICIONES CREATIVAS

NEFELLIBATA

DEFINICIONES CREATIVAS

TRAPISONDA

DEFINICIONES CREATIVAS

XILÓFAGO

DEFINICIONES CREATIVAS

JOCOSO

DEFINICIONES CREATIVAS

ZASCANDIL



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



DEFINICIONES CREATIVAS

COLODRILLO

DEFINICIONES CREATIVAS

TRAPISONDA

DEFINICIONES CREATIVAS

RETAHÍA

DEFINICIONES CREATIVAS

PERRENGUE

DEFINICIONES CREATIVAS

CARRACUCA

DEFINICIONES CREATIVAS

PERECEDERO

DEFINICIONES CREATIVAS

EMPEDERNIDO

DEFINICIONES CREATIVAS

TRAQUETE

DEFINICIONES CREATIVAS

PINTAMONAS

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



DEFINICIONES CREATIVAS

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

FILOSOFÍA

RAÍCES DEL SABER

TELÉFONO

RAÍCES DEL SABER

CATÁSTROFE



RAÍCES DEL SABER

BIBLIOTECA

RAÍCES DEL SABER

MÚSICA

RAÍCES DEL SABER

PSICOLOGÍA

RAÍCES DEL SABER

DEMOCRACIA

RAÍCES DEL SABER

ÁTOMOS

RAÍCES DEL SABER

GEOGRAFÍA



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

MATEMÁTICAS

RAÍCES DEL SABER

EUFORIA

RAÍCES DEL SABER

METAMORFOSIS

RAÍCES DEL SABER

CRONOLOGÍA

RAÍCES DEL SABER

HIPOTENUSA

RAÍCES DEL SABER

SINFONÍA

RAÍCES DEL SABER

DEMAGOGIA

RAÍCES DEL SABER

MELANCOLIA

RAÍCES DEL SABER

TÉCNICA

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

ZODIACO

RAÍCES DEL SABER

ALCOHOL

RAÍCES DEL SABER

ALFOMBRA

RAÍCES DEL SABER

HIPÓDROMO

RAÍCES DEL SABER

ALGORITMO

RAÍCES DEL SABER

NARANJA

RAÍCES DEL SABER

ALMOHADA

RAÍCES DEL SABER

AZÚCAR

RAÍCES DEL SABER

CERO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

TAZA

RAÍCES DEL SABER

AZUL

RAÍCES DEL SABER

ADUANA

RAÍCES DEL SABER

ALCALDE

RAÍCES DEL SABER

CIFRA

RAÍCES DEL SABER

ALMUERZO

RAÍCES DEL SABER

AJEDREZ

RAÍCES DEL SABER

ALGODÓN

RAÍCES DEL SABER

ALQUIMIA

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

VIDEO

RAÍCES DEL SABER

VOGAL

RAÍCES DEL SABER

VÍCTOR



RAÍCES DEL SABER

FAMILIA

RAÍCES DEL SABER

ANIMAL

RAÍCES DEL SABER

ESTRELLA

RAÍCES DEL SABER

PLANTA

RAÍCES DEL SABER

TEMPLO

RAÍCES DEL SABER

FÁBRICA



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

AGUA

RAÍCES DEL SABER

ESTUDIO

RAÍCES DEL SABER

ALTAR

RAÍCES DEL SABER

CLAVE

RAÍCES DEL SABER

VIAJE

RAÍCES DEL SABER

FIRMA

RAÍCES DEL SABER

PACIENTE

RAÍCES DEL SABER

VENTANA

RAÍCES DEL SABER

SILENCIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

COPIA

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

MENSAJERO

RAÍCES DEL SABER



VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

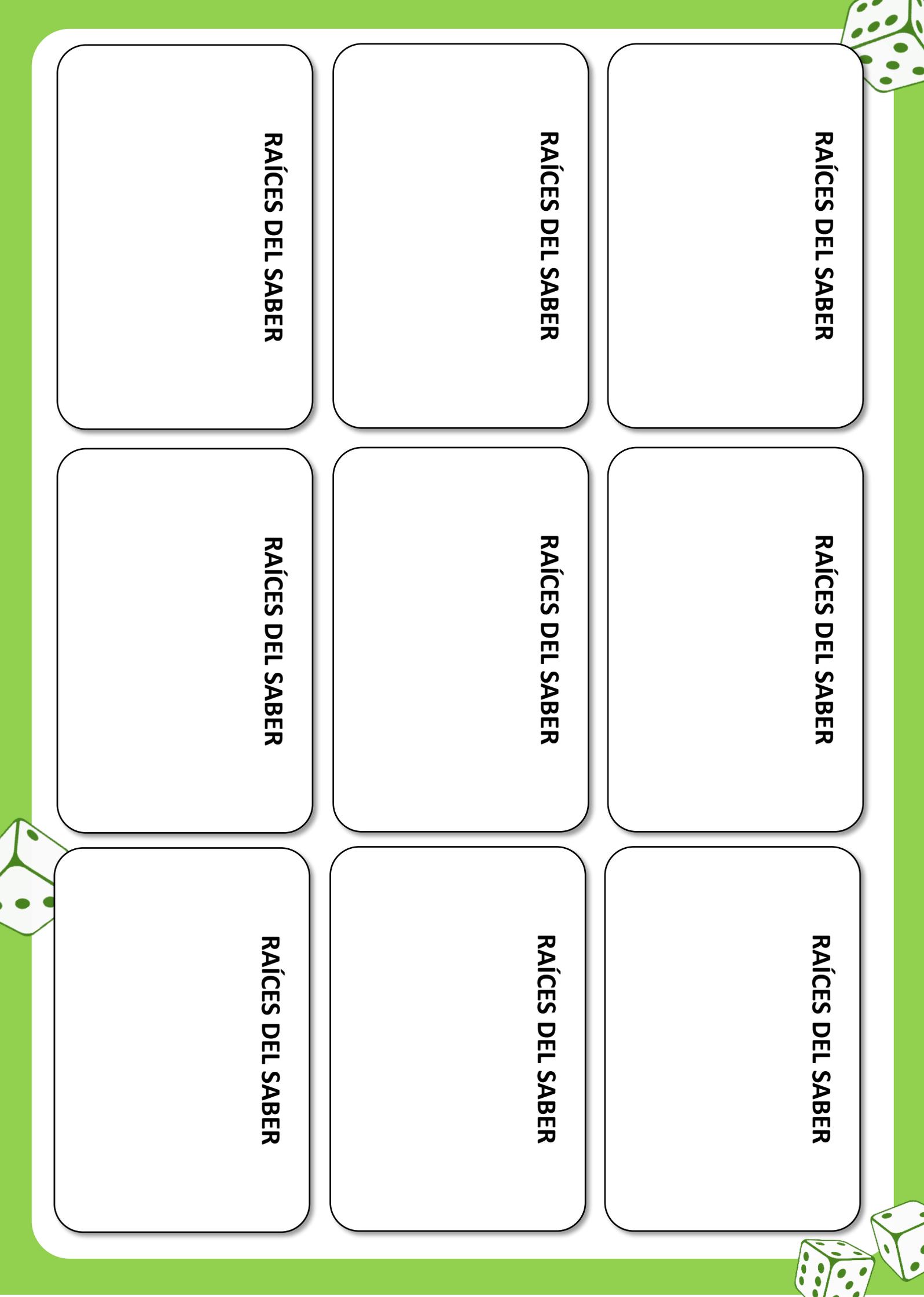
VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



RAÍCES DEL SABER

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

Nombre del juego: "Vasos de colores"

Se propone el juego Vasos 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 vasos de colores.
- Mazo de cartas en blanco para añadir condición de ganar el punto.
- Vasos de colores (uno por jugador). Se pueden sustituir por vasos desechables decorados con los colores de los vasos.
- 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 vasos de colores, un juego de vasos de colores por jugador 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" en este caso para resolver el reto habría que decir qué tipo de palabra es mesa (sustantivo, común, concreto, femenino, individual, singular) o se puede escribir las condiciones que tienen que cumplir una palabra "sustantivo, común, femenino, singular" y los estudiantes tendrían que decir una palabra que cumpla esas características, por ejemplo "silla". Si los estudiantes tienen dificultades para pensar estos retos pueden ayudarse del organizador gráfico elaborado al inicio de la sesión o hacerse entre toda la clase. Esta preparación servirá como ejercicio de repaso.

Seguidamente, se colocan los **mazos de cartas** en el centro de la zona de juego **boca abajo**, además cada jugador debe tener preparados sus vasos de colores. Para iniciar el juego se debe dar la vuelta a una

tarjeta del mazo de vasos de colores (de forma que quede visible para todos los jugadores). Rápidamente todos los jugadores tendrán que ordenar sus vasos 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) y 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 vasos 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.

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.



LISTA DE VIAJE

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

HABILIDADES COGNITIVAS

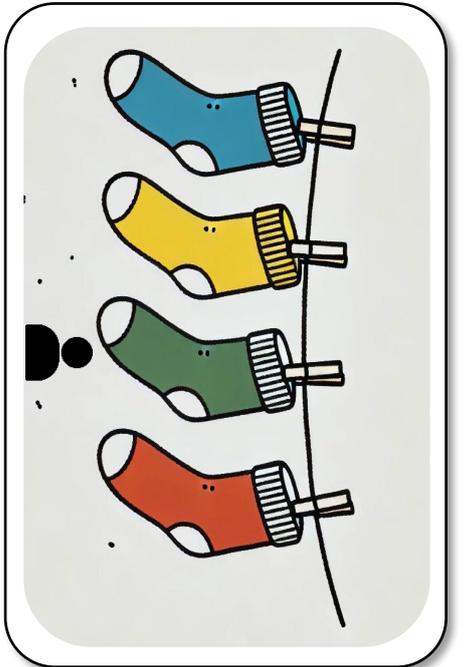
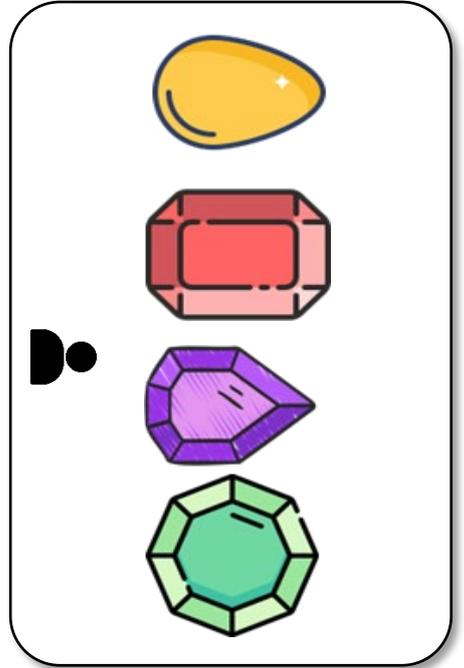
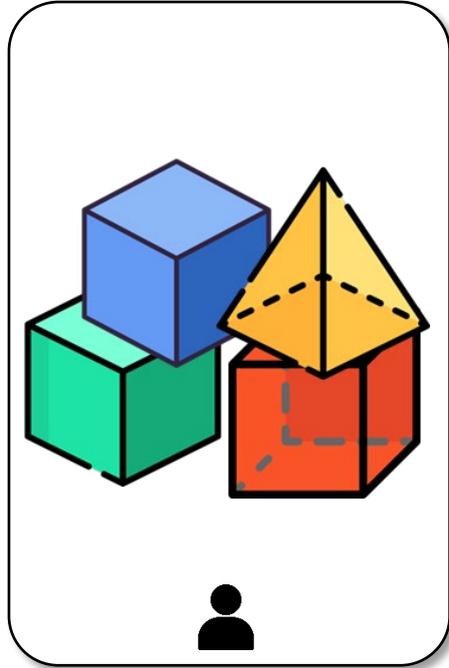
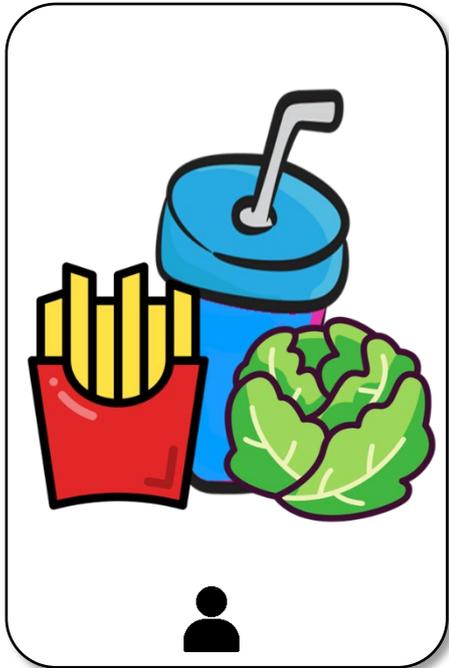
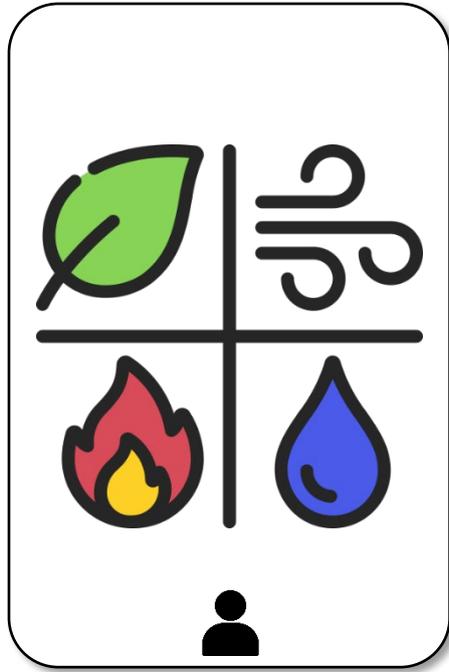
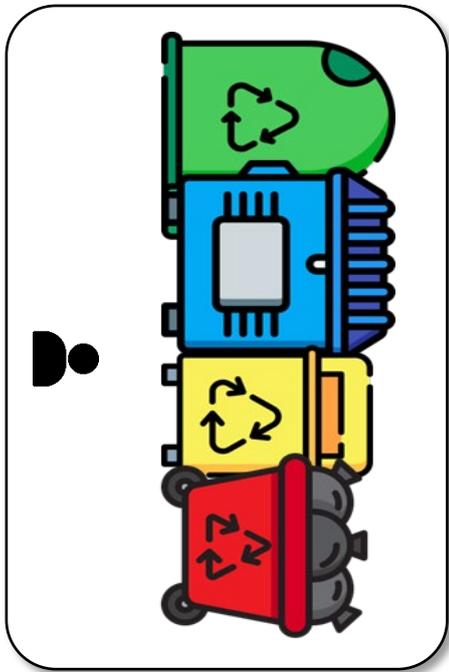
- ESTRATEGIAS COGNITIVAS (DESCRIBIR, EXPLICAR, RELACIONAR, PREGUNTAR, EVALUAR, ETC.)
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- CREATIVIDAD
- PENSAMIENTO CRÍTICO Y ÉTICO

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

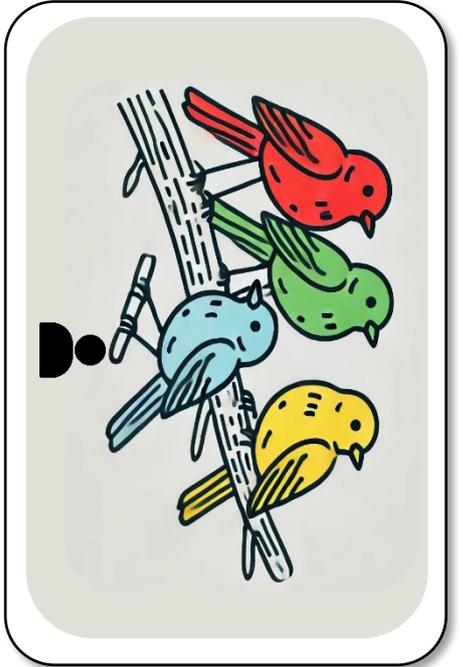
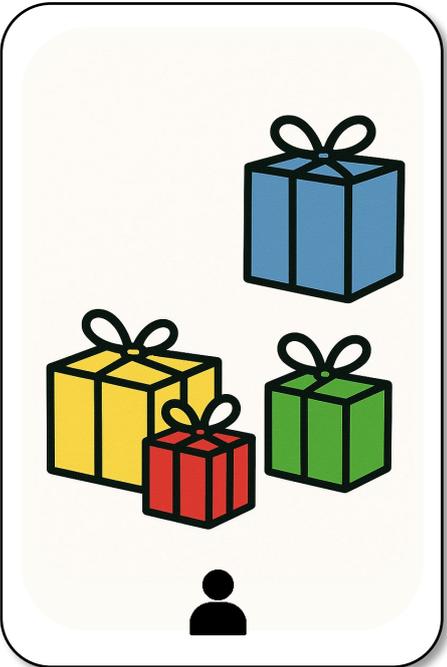
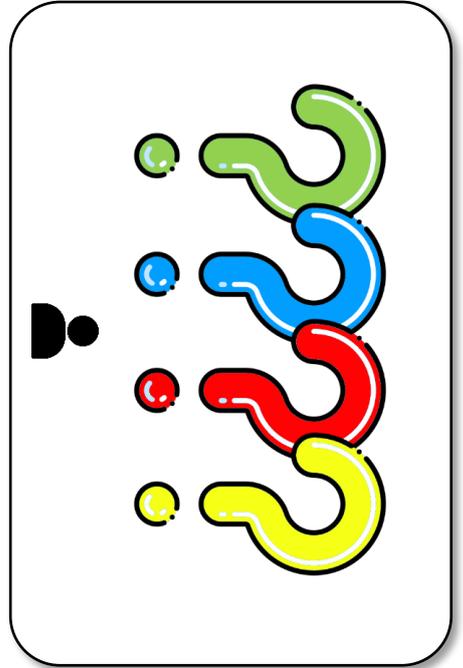
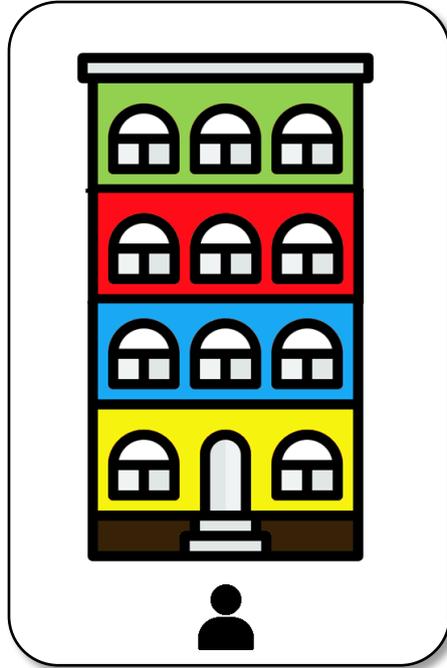
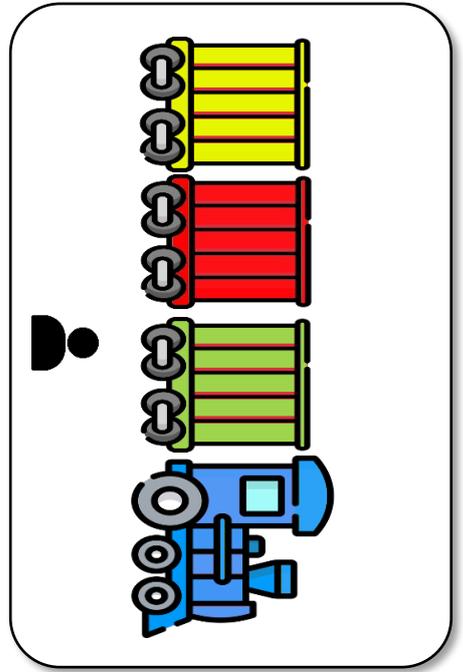
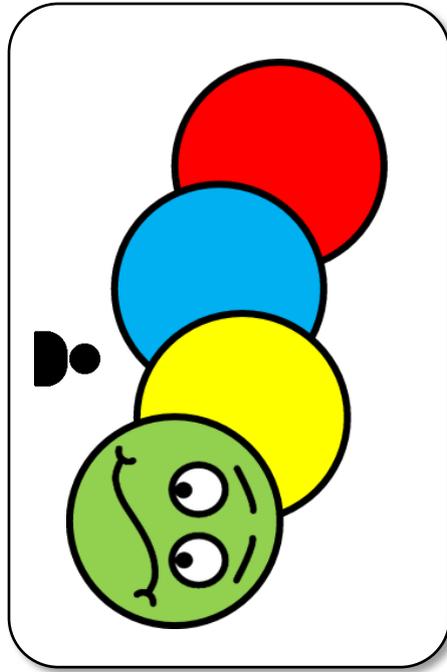
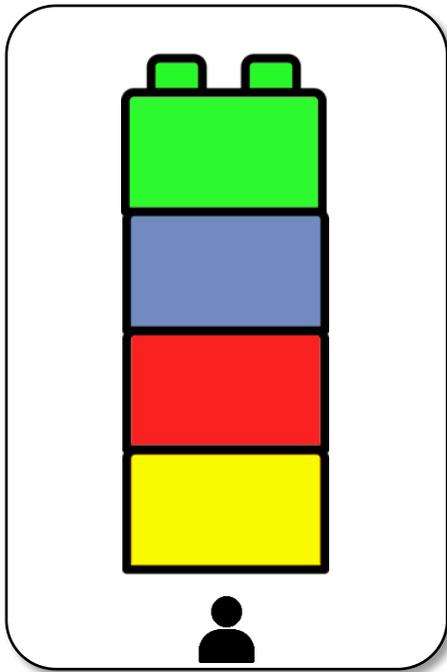
 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES



 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

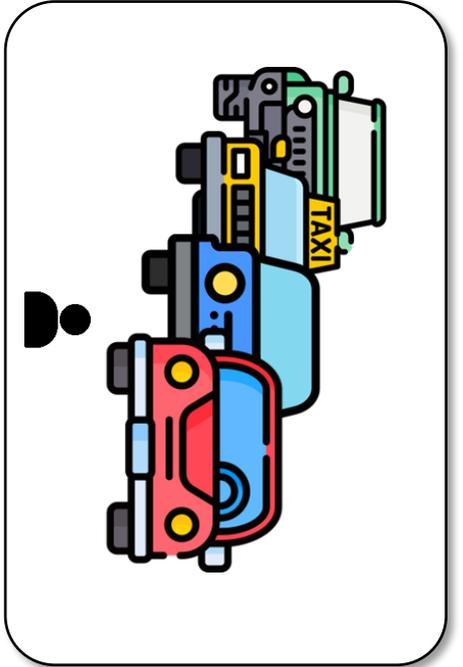
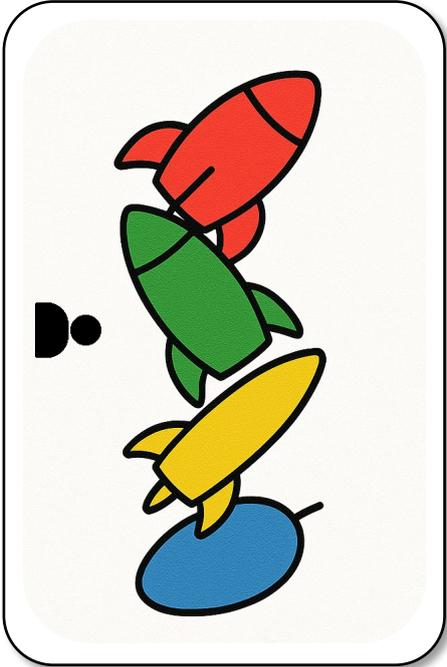
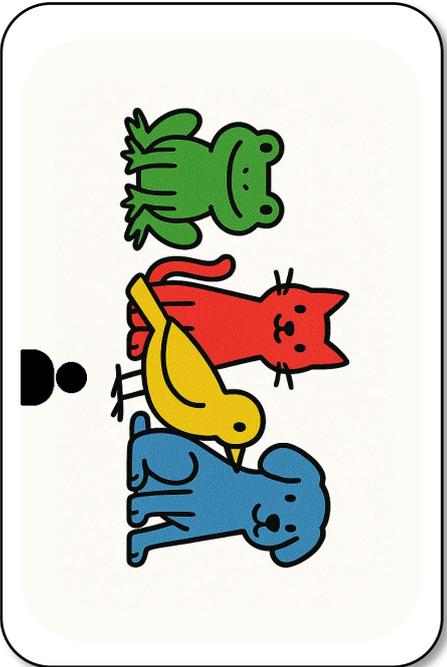
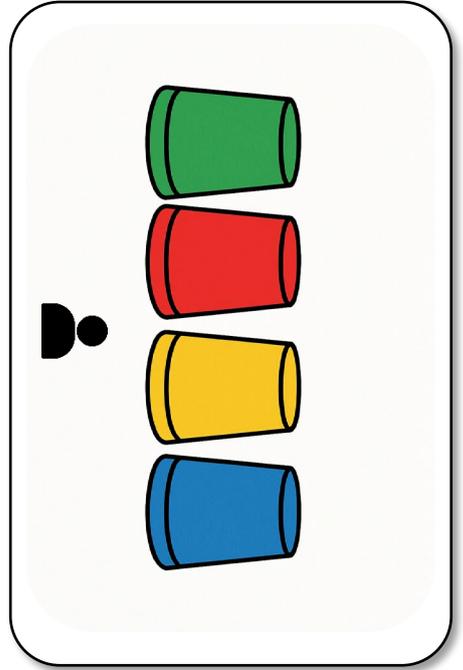
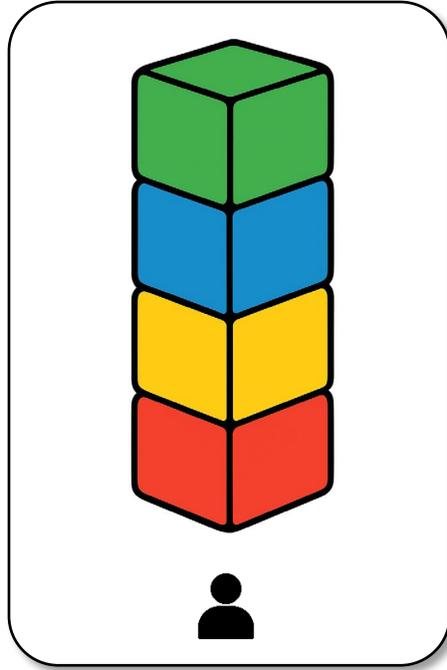
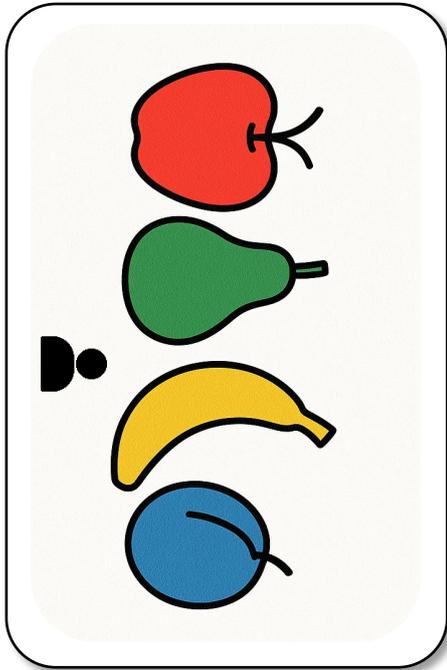
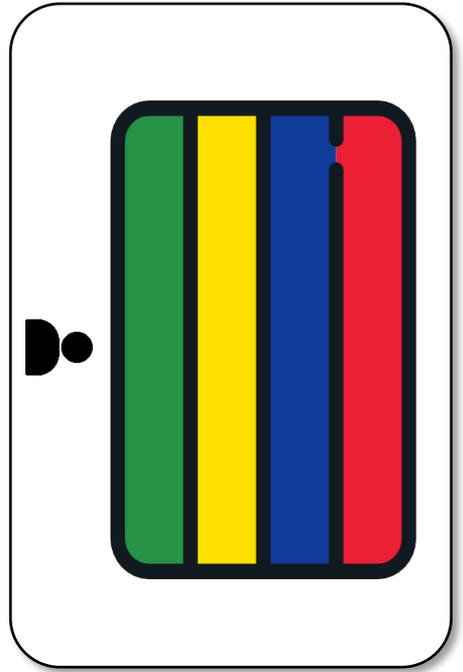
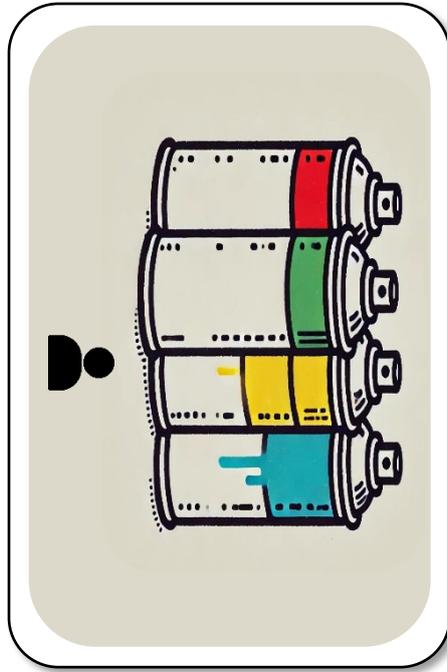
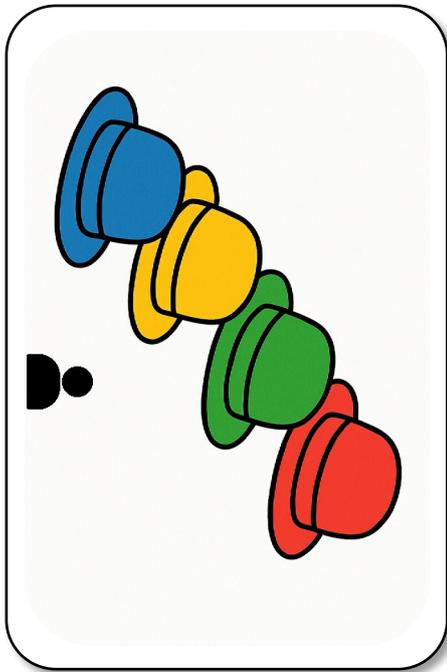
 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES



 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

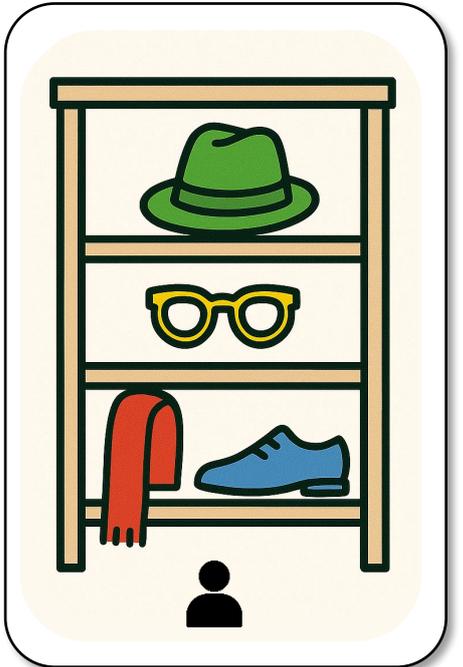
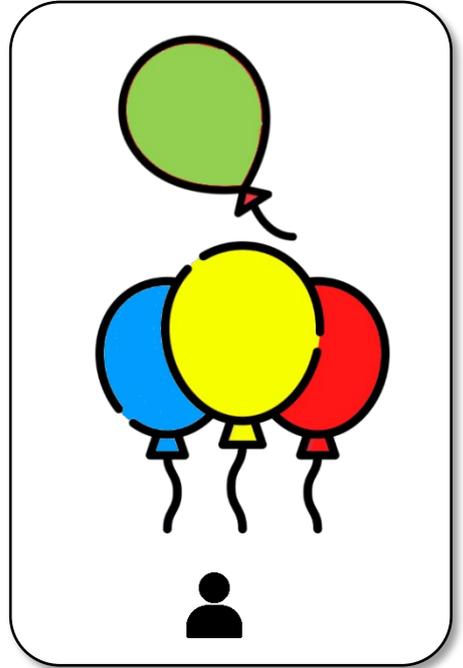
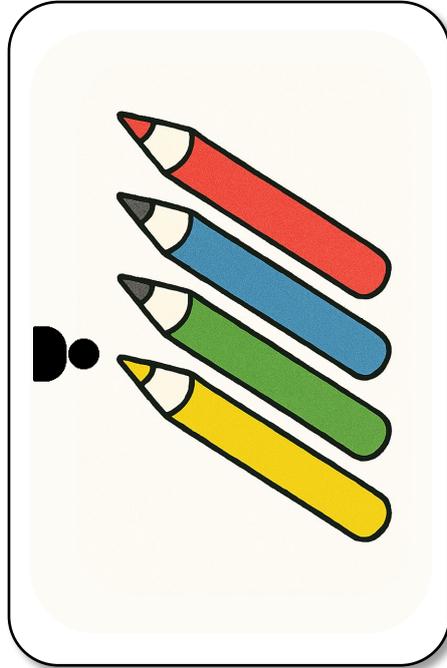
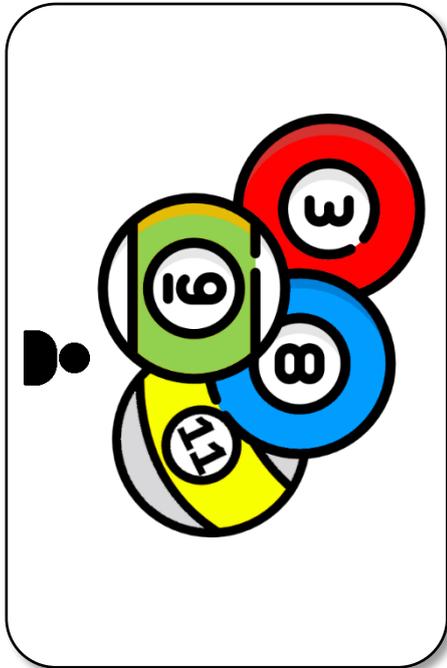
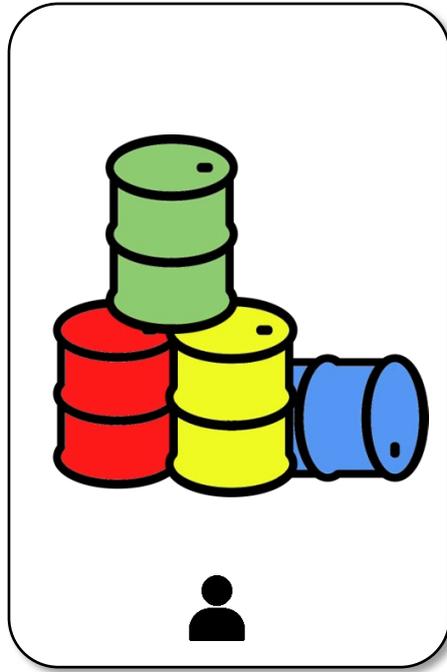
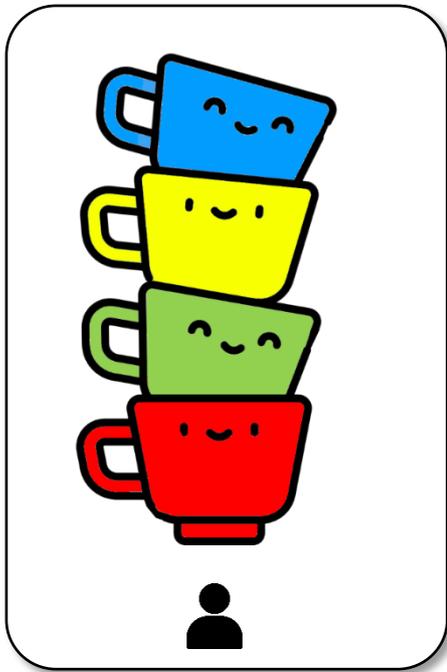
 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES



 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

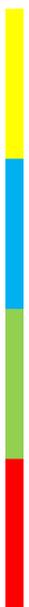
 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

 VASOS DE
COLORES

ANIMAL



NECESITAR



NÍTIDO



ROPA



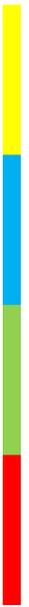
LIMPIAR



INGENUO



COLMENA



SALTAR

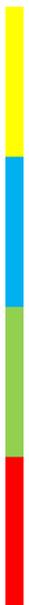


SUAVE



VASOS DE
COLORES

ASTUTO



SUCIEDAD



CONOCER



DELICADO



PLANTA



SALUDAR



SUCIO



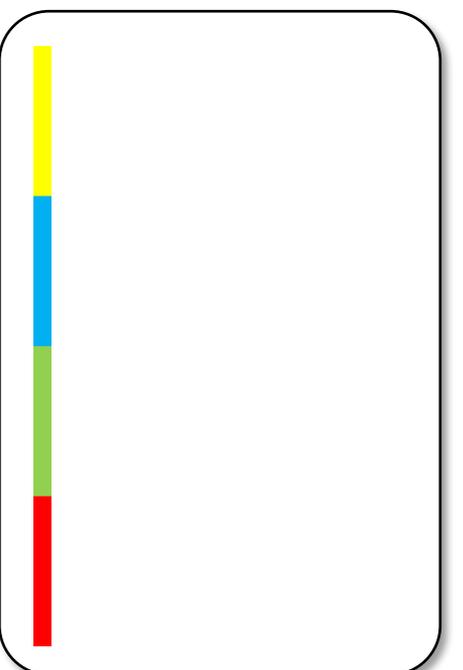
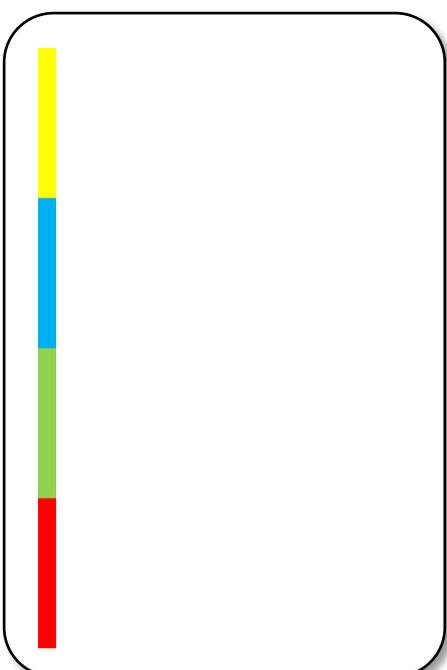
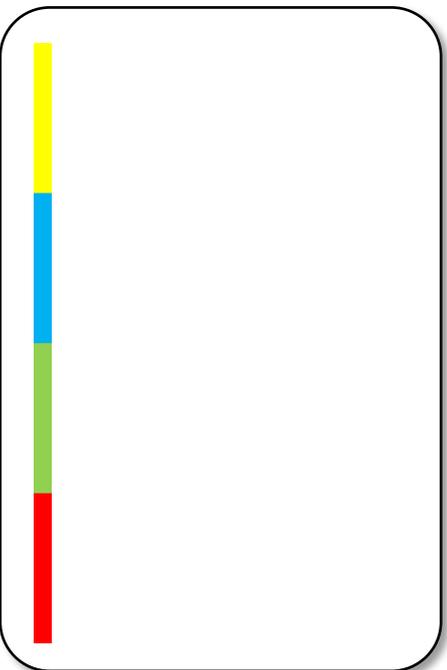
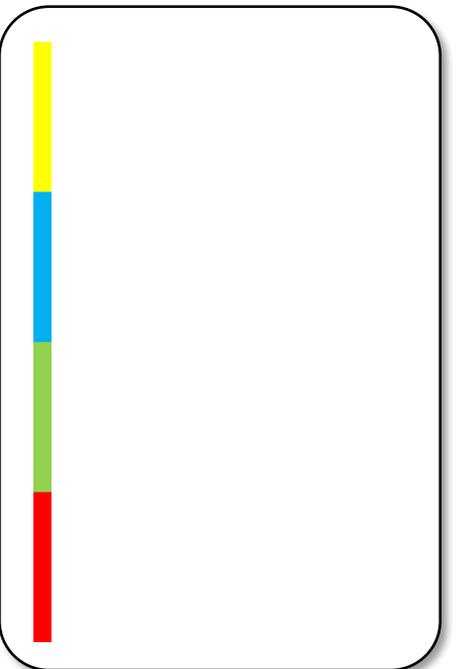
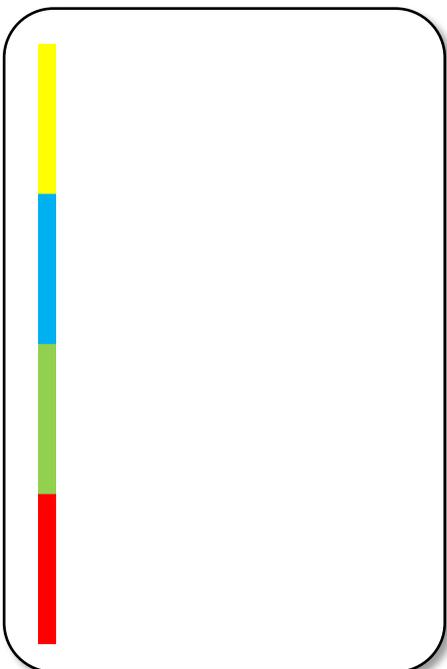
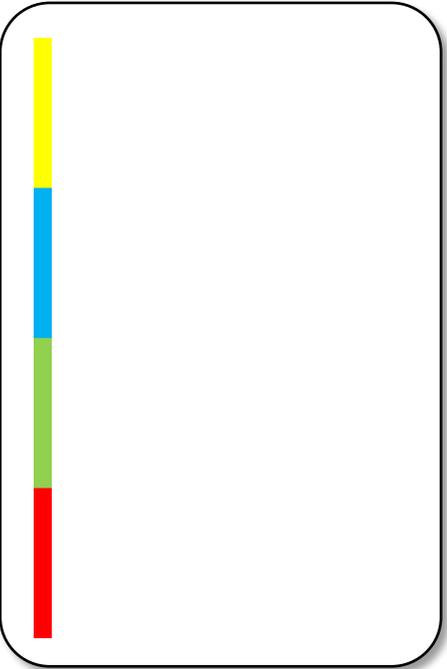
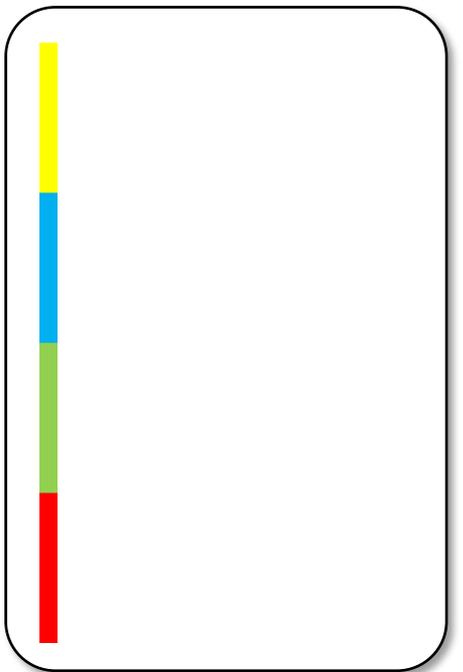
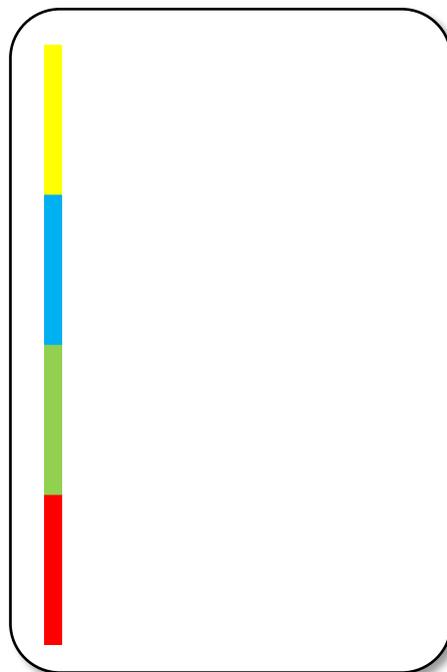
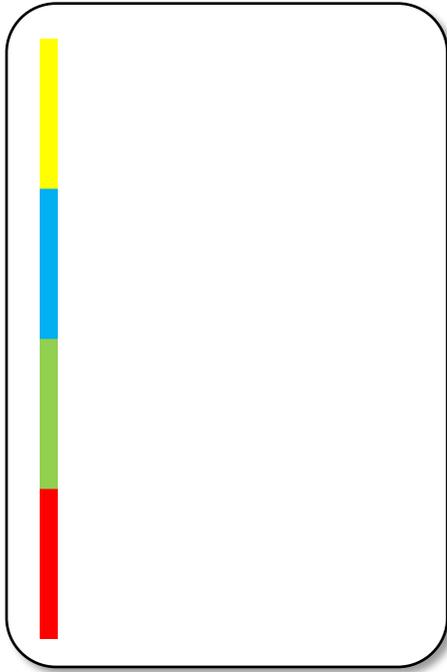
AIRE



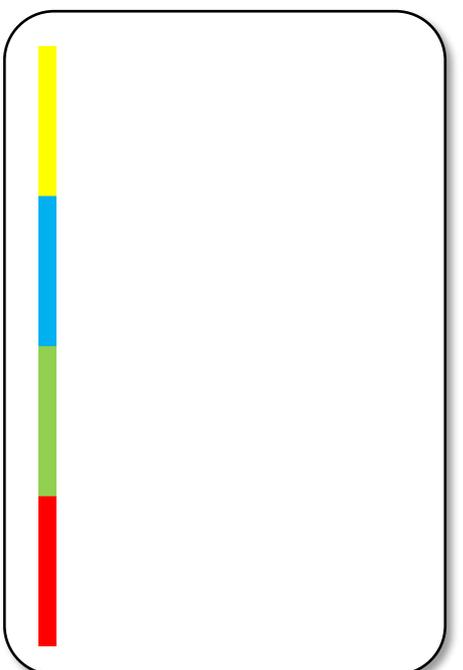
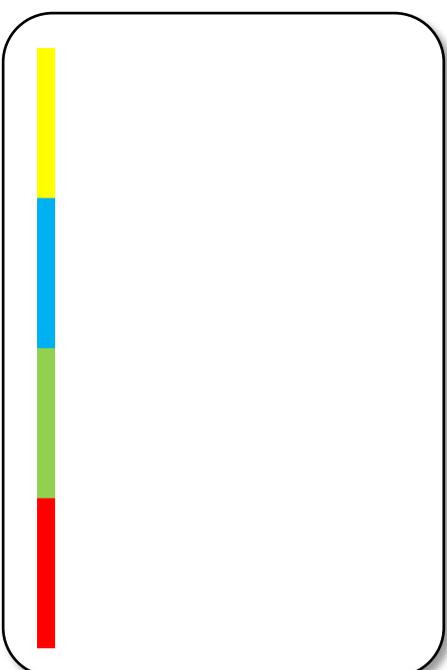
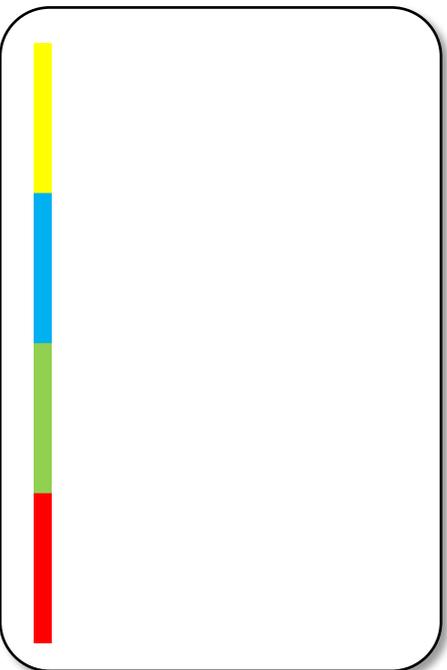
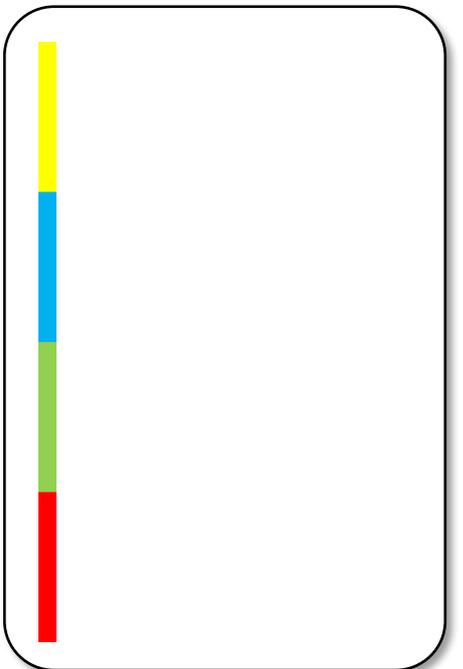
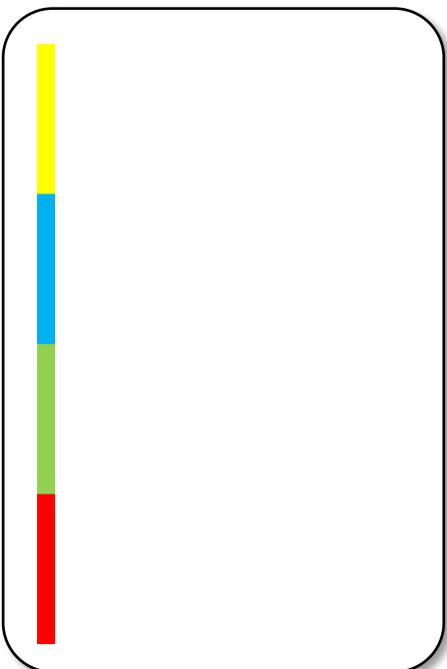
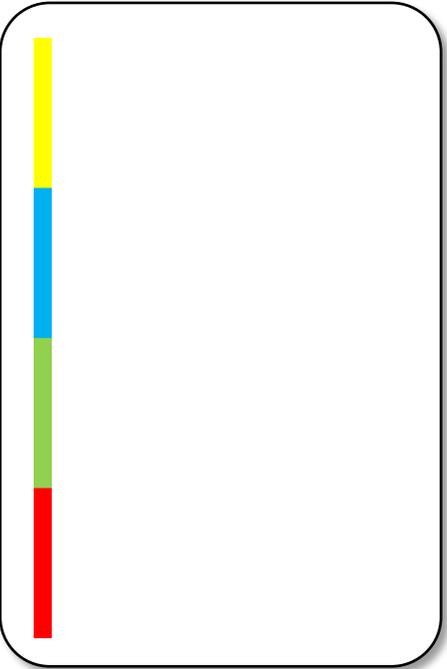
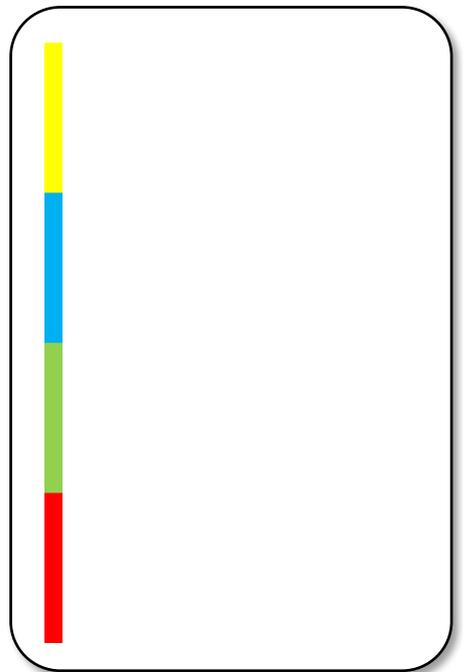
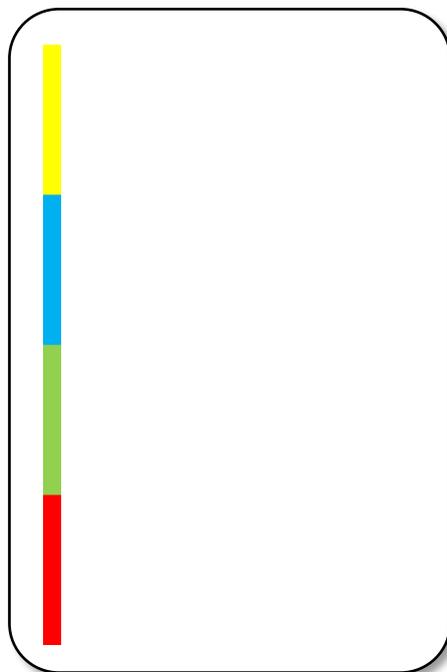
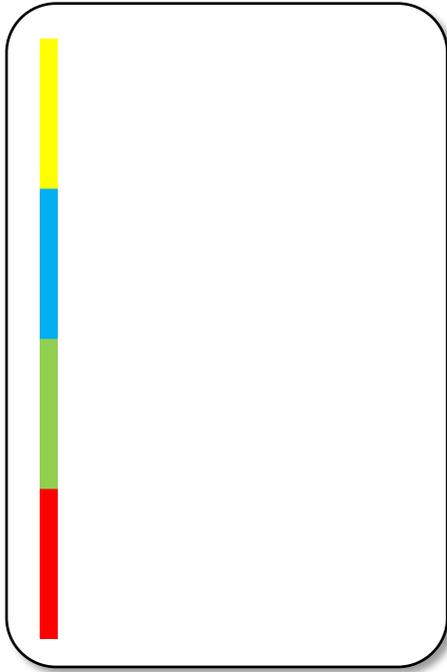
RESOLVER



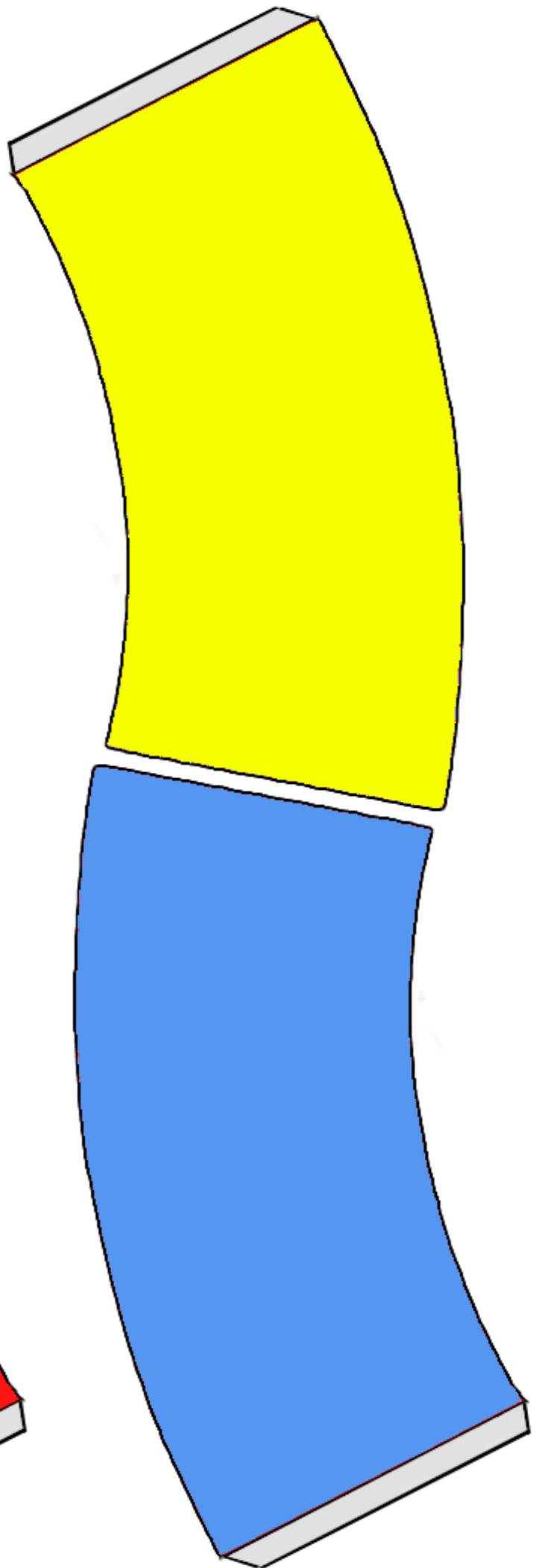
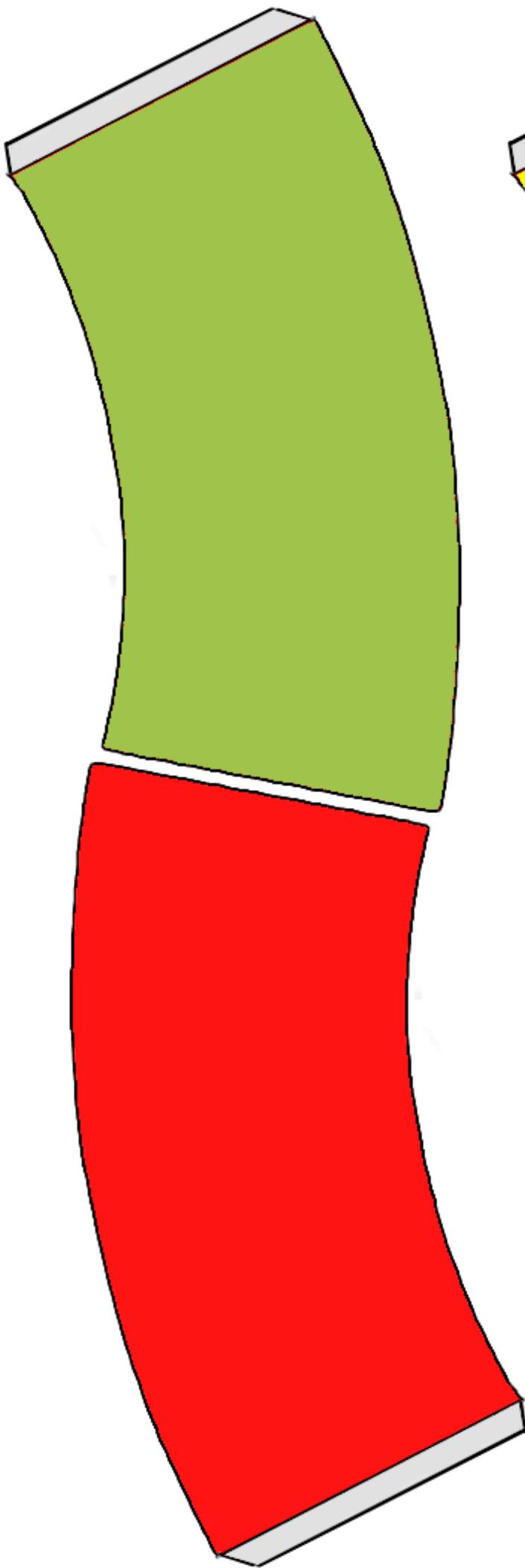
VASOS DE
COLORES



VASOS DE
COLORES



VASOS DE
COLORES



Anexo 5

Organizadores gráficos de rutinas y destrezas de pensamiento

PIENSO

¿Qué crees que sabes sobre este tema?



ME INTERESO

¿Qué preguntas tienes sobre este tema?



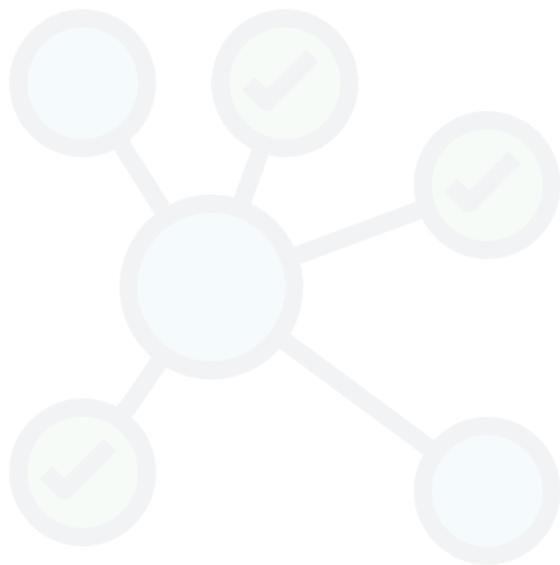
INVESTIGO

¿Qué te gustaría saber sobre este tema?



CONECTO

¿Cómo se conecta este texto con lo que ya conoces? ¿Hay algo en el texto que te recuerde a otra cosa que has aprendido o leído?



AMPLÍO

¿Qué ideas nuevas o diferentes encuentras en el texto? ¿Qué ideas o conceptos no entiendes y tienes que preguntar o buscar? ¿Cómo amplía este texto tu comprensión sobre el tema?



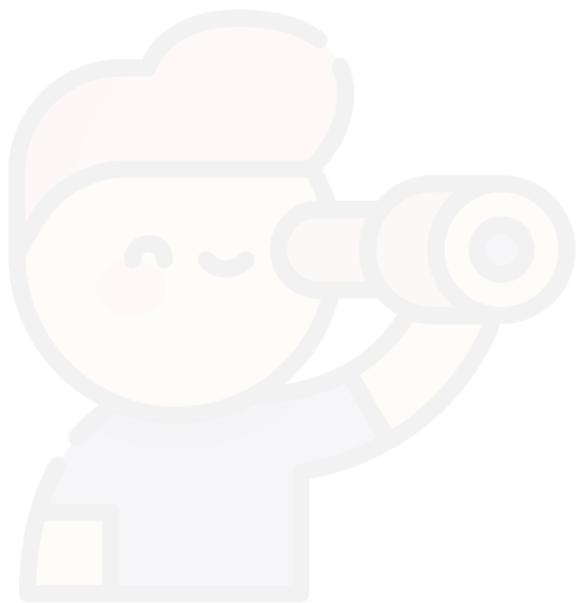
DESAFÍO

¿Qué preguntas, curiosidades o enigmas te surgen con la lectura? ¿Hay algo que encuentres confuso o que no entiendas del todo?



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?



PRUEBO

Busca otro ejemplo y prueba tu teoría



COMPRUEBO

Realiza los cálculos necesarios para comprobar que tu teoría es cierta



GENERALIZO

Extrae conclusiones, formula tu teoría y adapta a otras situaciones.



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

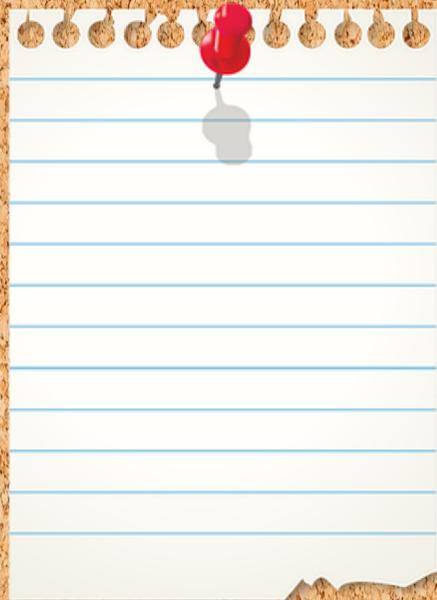
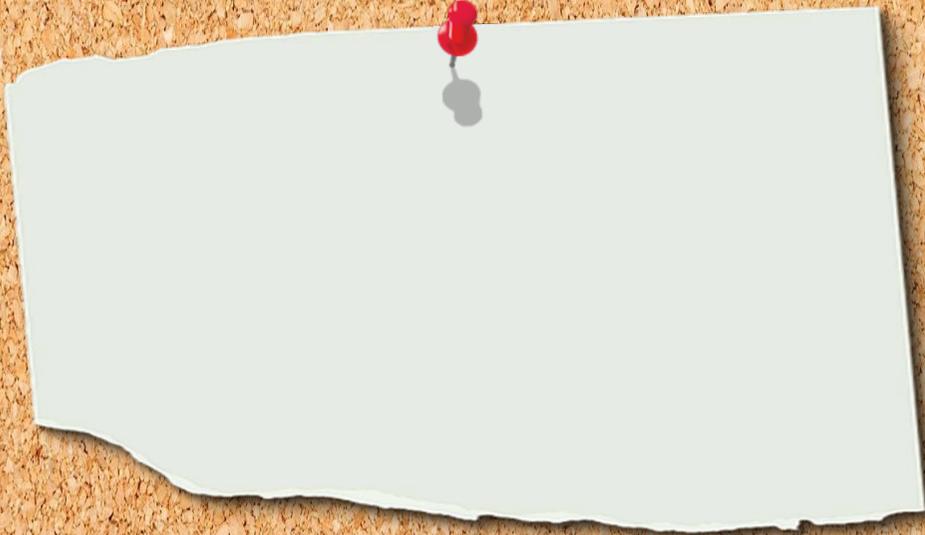
MAPAS CONCEPTUALES

Generar – Clasificar – Conectar – Elaborar

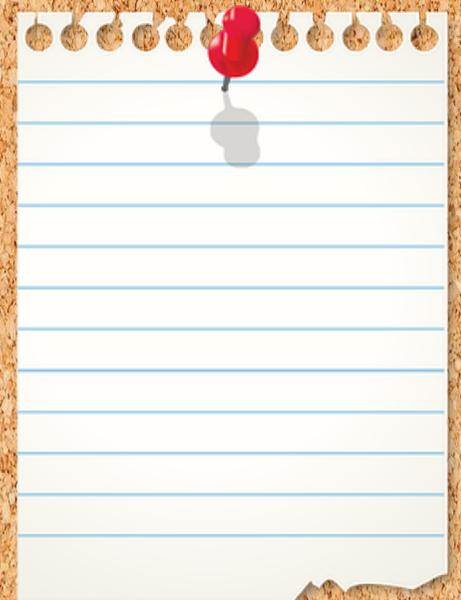
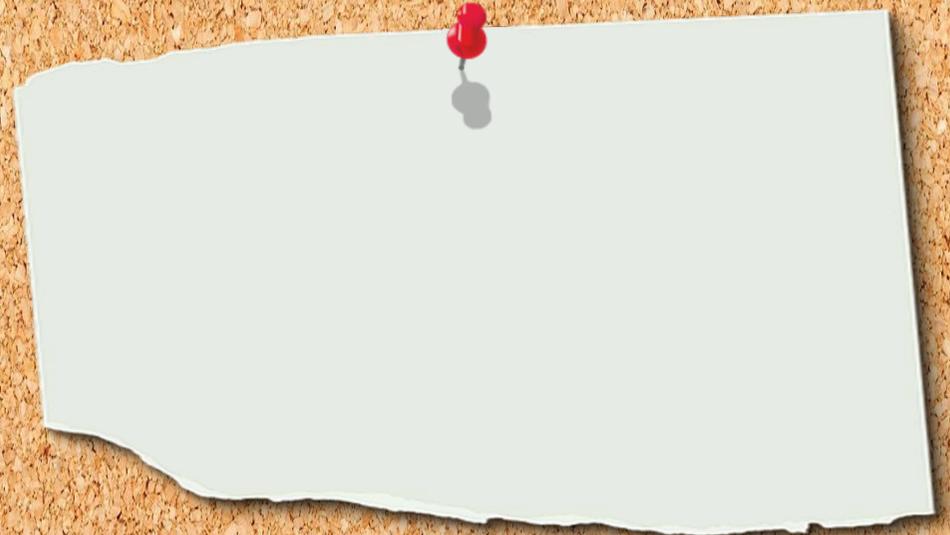
ELABORO y organizo las ideas mediante un esquema, mapa conceptual o mapa mental



ANTES PENSABA



AHORA PIENSO



ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

ORACIÓN:

Bla, bla,
bla!

PALABRA:

bla!

PREGUNTA:

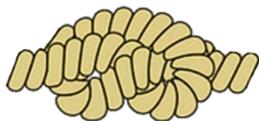
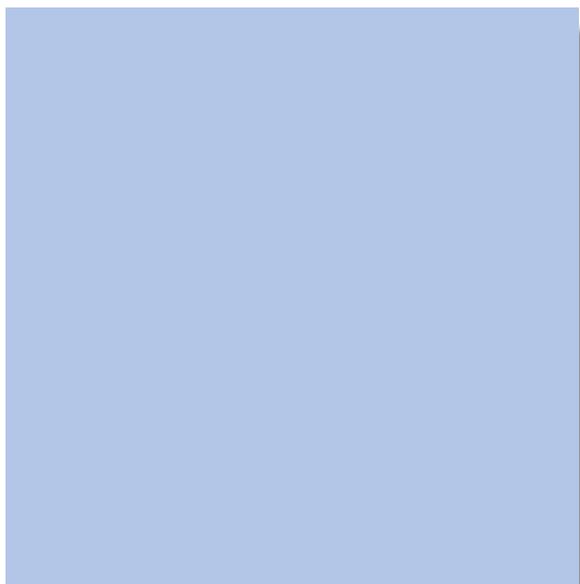
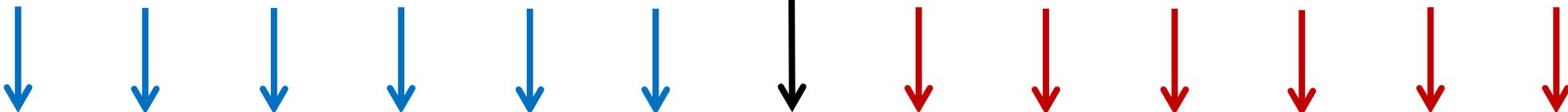


TEMA PRINCIPAL:

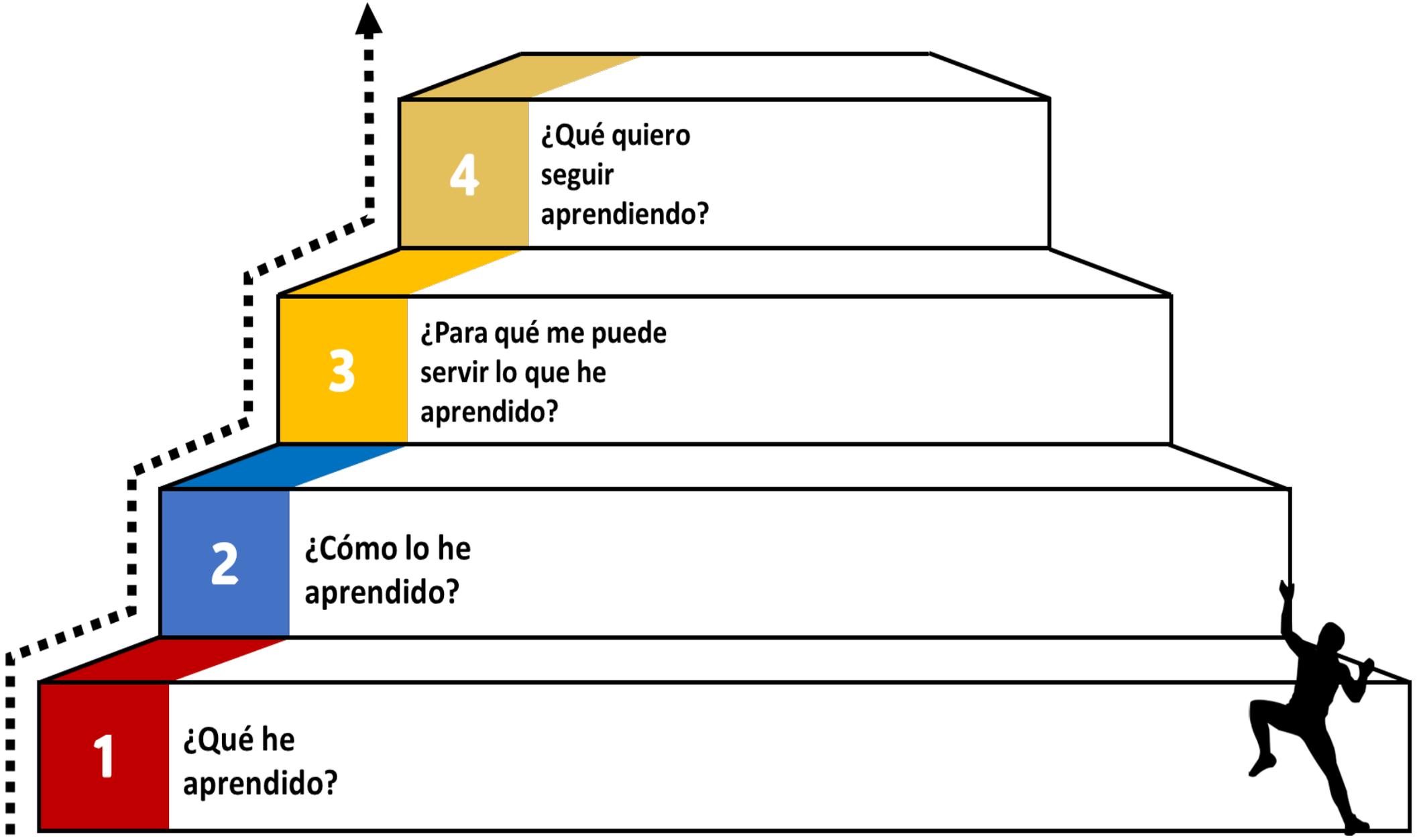
QUÉ SÉ

QUÉ QUIERO
SABER

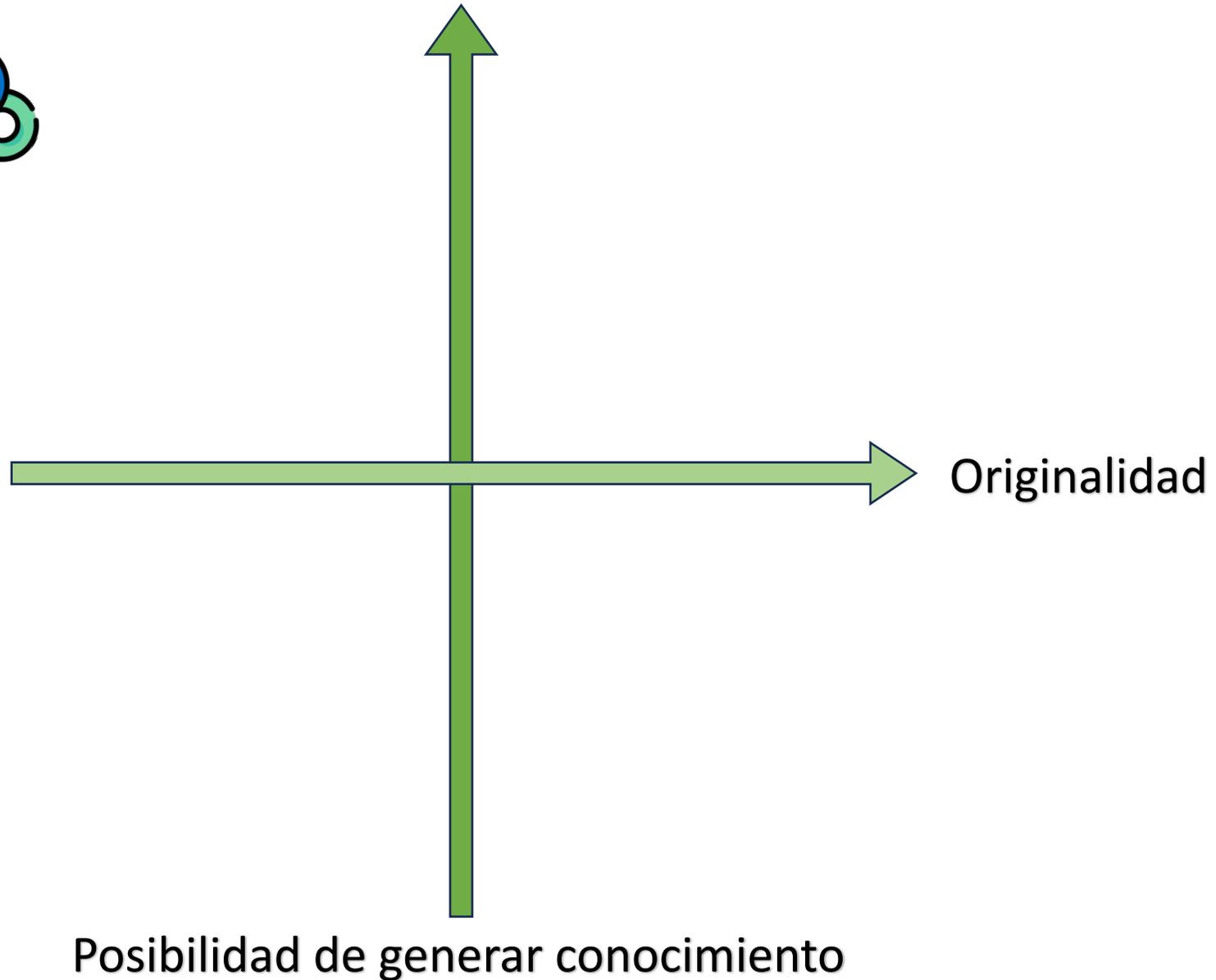
QUÉ HE
APRENDIDO



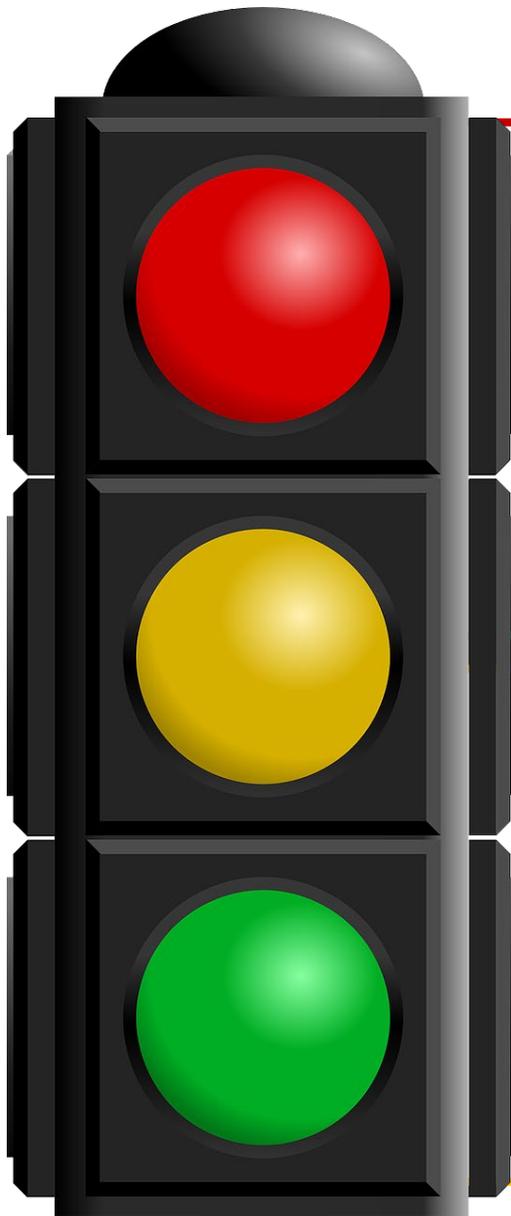
La escalera de la metacognición



Preguntas que hechizan



LUZ ROJA – LUZ AMARILLA



LUZ ROJA:

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

LUZ AMARILLA:

¿Por qué estás en luz amarilla?, ¿qué cosas te hacen dudar si son verdaderas o falsas?

EL FOLIO GIRATORIO



ACTIVIDAD:



Blank space for the first step of the activity.



Blank space for the second step of the activity.



Blank space for the third step of the activity.

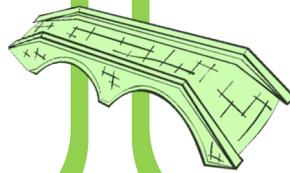


Blank space for the fourth step of the activity.

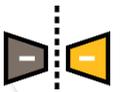
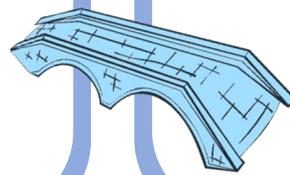
3-2-1 Puente



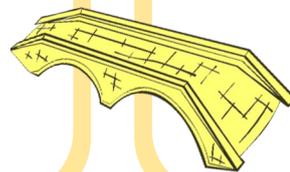
3 ideas



2 preguntas



1 analogía





PROBLEMA-SOLUCIÓN

PROBLEMA:

Soluciones

1

2

3



¿Cuál es la mejor solución?:



PROBLEMA-SOLUCIÓN

PROBLEMA:

Soluciones

1

2

3



¿Cuál es la mejor solución?:

TOMO NOTA



EL TITULAR



Blank area for writing the title, with a white rectangular box on the right side and four horizontal lines below it.



Blank area for writing the title, with a white rectangular box on the left side and four horizontal lines below it.

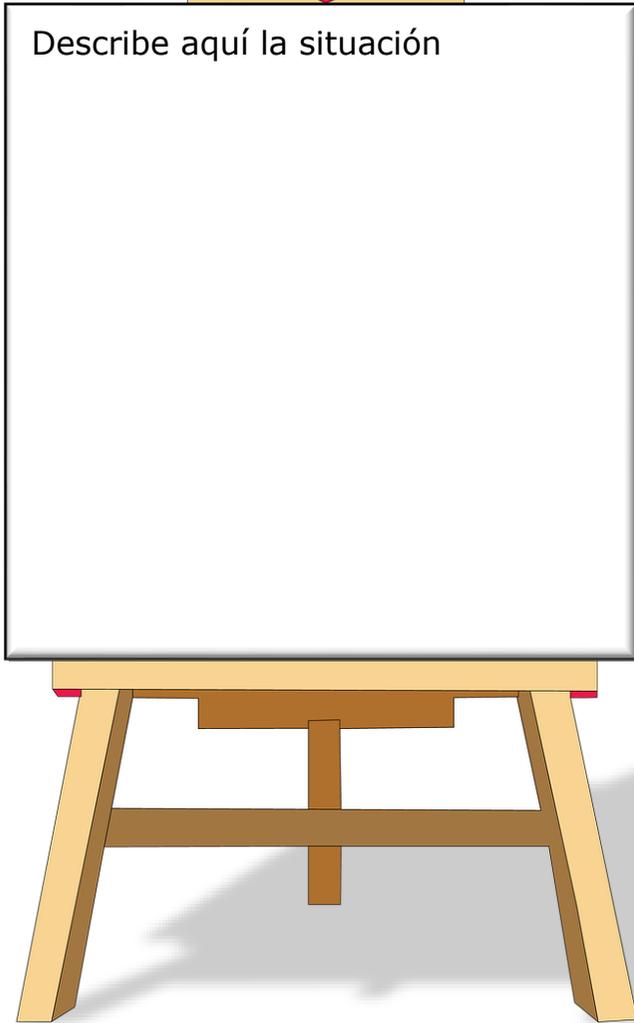
**OTROS
ORGANIZADORES
GRÁFICOS**

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

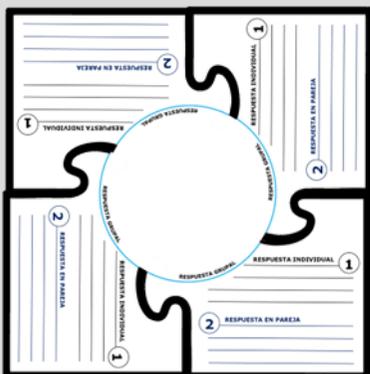
RESPUESTA GRUPAL

RESPUESTA INDIVIDUAL

1

2

RESPUESTA EN PAREJA



¿Qué entiendo desde mi rol?

¿Qué o quién eres?:

¿Qué significado tiene _____ desde tu punto de vista?

