


**Viaje al éxito educativo en
Lengua y Literatura: maleta de
herramientas metacognitivas y
socioafectivas**



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, Resolución de 5 de julio de 2023, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 7 de junio de 2023, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos gestionados por comunidades autónomas destinados al Programa de Bienestar Emocional en el ámbito educativo, en el ejercicio presupuestario 2023.

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

Vanessa Ortega-Quevedo

Cristina Gil-Puente

José Carlos Zarzuela Velasco

Ruth Pinedo González

Abdellah Essalhi Rakrak

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

ISBN: 978-84-09-65435-2

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

Sesiones con rutinas de pensamiento

Bloque I

Sesión 1. Leo, pienso y me pregunto
Sesión 2. ¿Cuánto saben los cantantes de lengua?
Sesión 3. Participo en "La tertulia"
Sesión 4. El más rápido en el análisis morfológico
Sesión 5. ¿Realmente son tan simples las oraciones?
Sesión 6. Fotografía verbal

Bloque II

Sesión 7. ExpresARTE: comunica y crea
Sesión 8. La ruleta literaria: retos y desafíos
Sesión 9. Plumas del ayer: diÁlogos con genios literarios
Sesión 10. Conjugando que es gerundio
Sesión 11. Cuido cómo se ve lo que escribo
Sesión 12. "Métrica y poesía" Creamos versos con armonía

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 de los/as estudiantes de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria en el marco del **Programa para la mejora del éxito educativo** en la Comunidad de Castilla y León.

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

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

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

1. **SESIONES CON RUTINAS DE PENSAMIENTO:** En este bloque se encontrarán ejemplos concretos de uso de rutinas de pensamiento para reforzar el aprendizaje de cada materia (matemáticas, lengua, inglés y bloque transversal) y consejos y materiales para la aplicación de rutinas de pensamiento de forma autónoma por parte del 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 los docentes como para los estudiantes de 1º de la ESO. Con su uso y aplicación constante, estamos seguros de que se abrirán nuevas puertas hacia un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

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

PENSA Trip: Agencia de viajes

LUGARES QUE VISITAS

Contenidos curriculares

CURIOSIDAD POR LO NUEVO
Amor por aprender. Pasión por enseñar.

¿Dónde quieres VIAJAR?

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

TIPO DE VIAJE
Metodologías activas que permitan un viaje individualizado.

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

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

En este viaje, el **guía turístico** (profesorado) 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 presenta con una estructura fija que explicamos a continuación:



Título

Introducción

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

Establecemos un buen clima: Dinámica de grupo

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Diagnóstico: Detección de conocimientos previos.

Fase 2ª. Sesión

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

Fases de la rutina:

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

Fase 3ª. Cierre

En la fase de cierre puede haber varias opciones:

- Actividad de resumen (Ej. Rutina "El titular").
- Juegos (Transversal o vinculados con la materia).
- El despertar de la curiosidad (El profesorado o los propios estudiantes 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 infusionadas con los contenidos de cada materia. En esta parte de la sesión se proporciona información útil para desarrollar correctamente la rutina con los estudiantes (ej. Instrucciones, tiempo estimado, agrupamientos, etc.).

Todas las sesiones cuentan con una última **fase de cierre** en la que se plantean actividades breves con un enfoque lúdico cuyo objetivo es sintetizar y organizar los contenidos tratados a lo largo de la sesión. Se proponen tres actividades al 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.

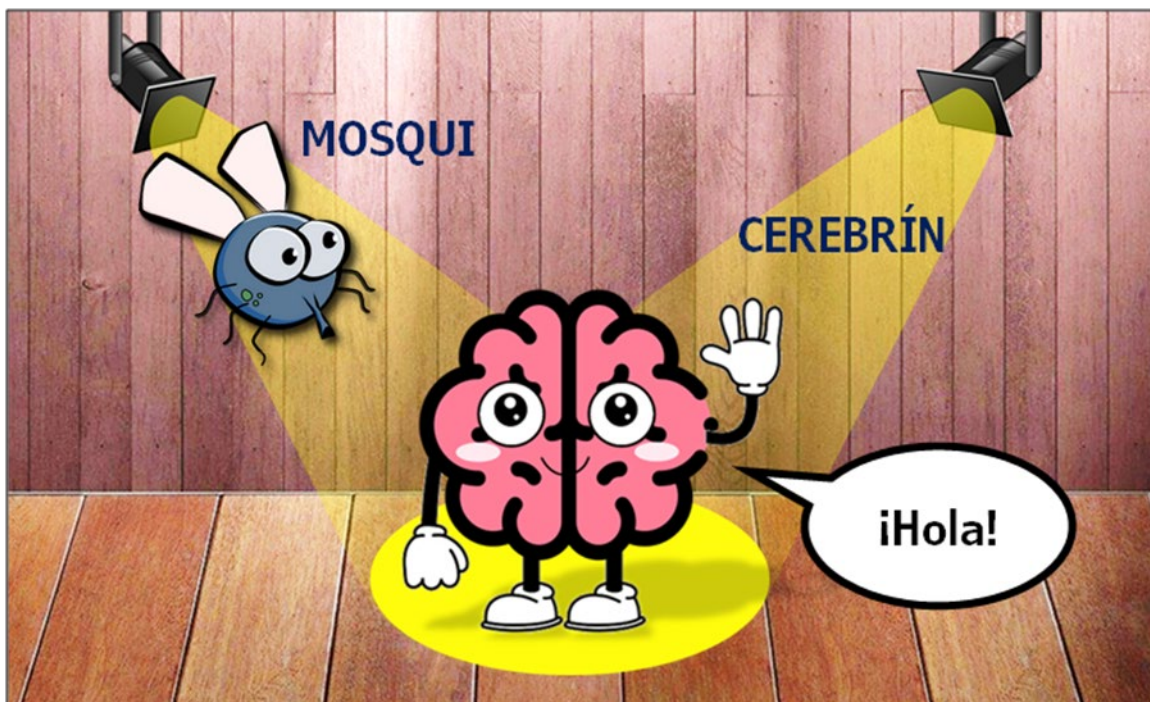
- *Toma de decisiones éticas*: habilidad para reconocer y considerar las implicaciones éticas de las decisiones, evaluar las consecuencias a largo plazo y actuar de manera responsable y moralmente correcta.

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







Para hacer la evaluación más atractiva y motivadora se sugiere **el uso de medios y redes sociales**, que pueden ser las del propio centro (Ej. Aula virtual o Teams) o redes sociales generales (Ej. Instagram, TikTok, etc.). Se propone elaborar, junto con los estudiantes, píldoras audiovisuales que pueden ser compartidas posteriormente en las redes sociales del programa, del centro o del profesorado. Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión, con los materiales o productos que han elaborado, etc. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o 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.






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

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



Finalmente, se han incluido una serie de **símbolos** a lo largo de los materiales que tienen el objetivo de llamar la atención del 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 profesor, debes reforzar las ideas, preguntas, producciones, etc. de tus estudiantes. 

- **Icono de Visibiliza:** cuando encuentres este símbolo significará que, como profesor, debes dar visibilidad a esa parte de la sesión. 
- **Icono de Juega:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización de un juego o gamificación. 
- **Icono de Speaking:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea una actividad de conversación. 
- **Icono de Listening:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea una actividad de escucha. 
- **Icono de Busca el extraño:** cuando encuentres este símbolo significará que se plantea la realización una actividad de búsqueda de un extraño. 
- **Icono Bibliografía:** cuando encuentres este símbolo significará que en ese punto del texto se encuentra una referencia bibliográfica. 

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

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

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

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

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

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

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

¿Qué es la cultura del pensamiento?

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

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

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

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

invertir el **tiempo** suficiente, la visibilización de las **expectativas** que tiene el 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 estudiante 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 todos los estudiantes. Esto puede lograrse a través de la fusión de **rutinas de pensamiento** y metodologías activas que estimulen el análisis crítico, la resolución de problemas, la indagación, el debate y la discusión, entre otras habilidades cognitivas (Hattie, 2017; Ritchhart, 2015).

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

Estrategias cognitivas para la comprensión

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rutinas de pensamiento

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

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

El enfoque del Pensamiento Visible busca, además, hacer visible el pensamiento de los estudiantes y facilitar la metacognición, es decir, la reflexión sobre su propio pensamiento y aprendizaje. Al utilizar las rutinas de pensamiento, los estudiantes pueden expresar sus ideas, razonamientos y argumentos de manera más clara y fundamentada, lo que permite al 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 de los estudiantes a través de una mayor comprensión y visibilidad de su propio pensamiento.

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

Aprendizaje cooperativo

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

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

Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo son: (1) la interdependencia positiva, (2) la interacción cara a cara, (3) la responsabilidad individual, (4) las técnicas interpersonales o de equipo y (5) la evaluación grupal (Johnson *et al.*, 1999). En el momento en que el 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 los estudiantes. En este enfoque, el proceso de enseñanza y aprendizaje se presenta de manera lúdica, interactiva y motivadora (García *et al.*, 2020). El objetivo principal del aprendizaje basado en el juego es potenciar la participación del estudiante en el proceso educativo, promoviendo su compromiso y entusiasmo por aprender. A través de la incorporación de elementos como los desafíos, la resolución de problemas y la exploración, se busca estimular el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la toma de decisiones informadas (Arias *et al.*, 2014).

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

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

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

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

En segundo lugar, se debe considerar el rol del 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 los estudiantes adquieran una comprensión sólida.

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

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

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

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Bloque I

¿DÓNDE QUIERES VIAJAR?

SESIÓN 1

LEO, PIENSO, ME
PREGUNTO

SESIÓN 2

¿CUÁNTO SABEN
LOS CANTANTES
DE LENGUA?

SESIÓN 3

PARTICIPO EN
"LA TERTULIA"

SESIÓN 4

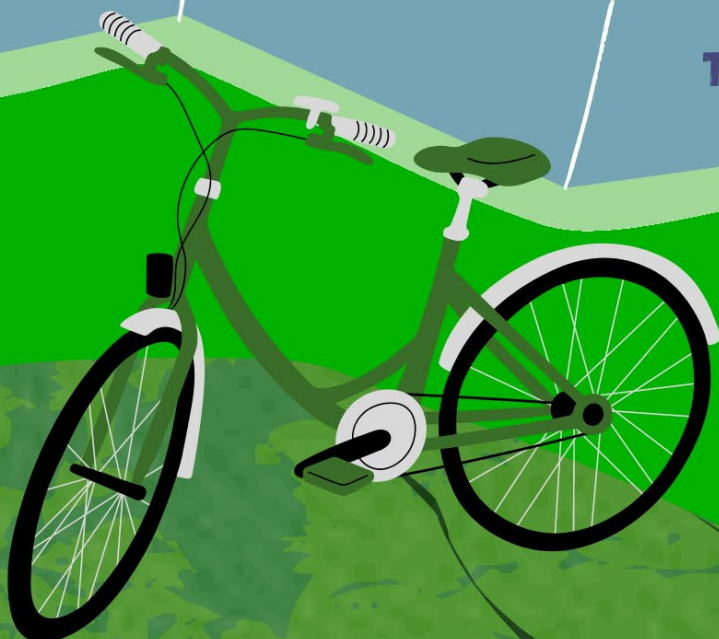
EL MÁS RÁPIDO
EN EL ANÁLISIS
MORFOLÓGICO

SESIÓN 5

¿REALMENTE SON
TAN "SIMPLES" LAS
ORACIONES?

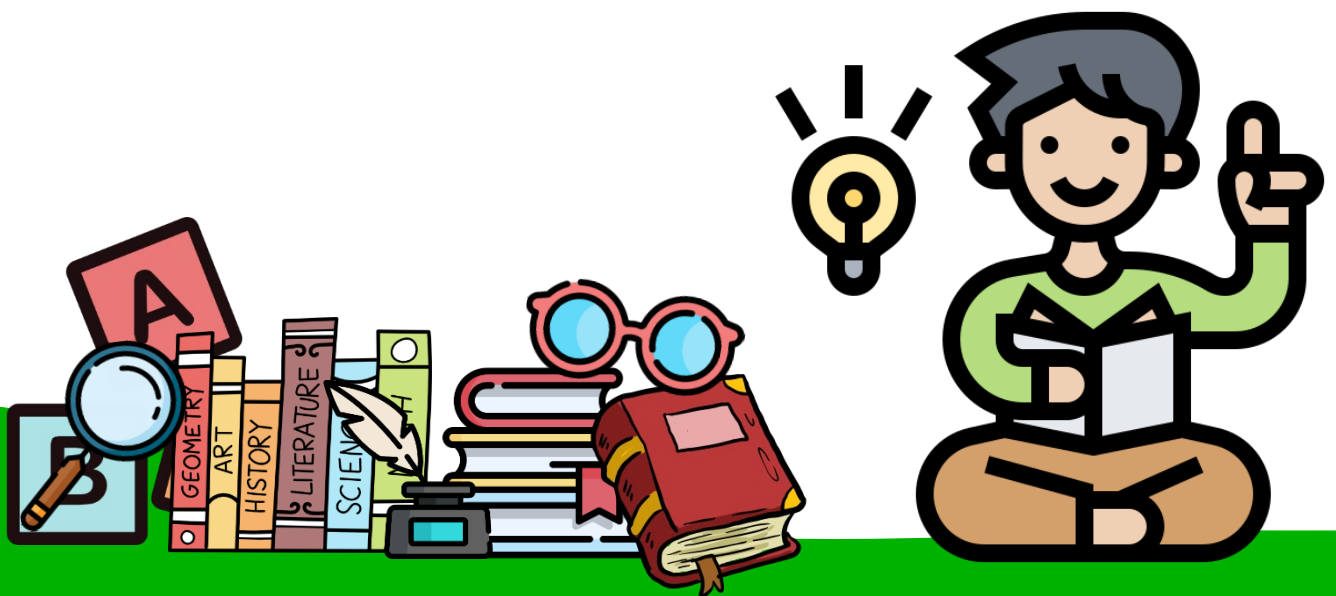
SESIÓN 6

FOTOGRAFÍA
VERBAL



1ª Sesión

LEO, PIENSO, ME PREGUNTO



Introducción

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

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



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

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

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



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

Configuración de un itinerario lector

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

Compartir experiencias de lectura

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

Establecemos un buen clima

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

Sesión en RUTA

Damos comienzo a la primera etapa de esta ruta

Fase 1ª. Diagnóstico (5 minutos)

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


Fase 2ª. Sesión (50 minutos)

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



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

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

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

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

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

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

Fases de la rutina

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Fase 3ª. Cierre (60 minutos)

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

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



Materiales

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

LISTA DE VIAJE

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

HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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

¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



2ª Sesión

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



Introducción

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



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

Durante esta sesión se trabajarán las siguientes competencias del área:



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

Comprensión de un texto oral según la intención del lector

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

Estrategias de comprensión y análisis crítico de textos orales

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

Establecemos un buen clima:

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

Sesión en RUTA

Damos comienzo la segunda etapa de esta ruta.

Fase 1ª. Diagnóstico (10 minutos)

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

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



Fase 2ª. Sesión (60 minutos)

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



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



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

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

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



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

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



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

Fase 3ª. Cierre (50 minutos)



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



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



Finalizamos la 2ª etapa de nuestra ruta.

Rutinas y destrezas de pensamiento

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

1. Rutina de pensamiento "Tomo nota"

Fases de la rutina

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

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

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

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

2. Destreza de pensamiento "Compara-Contrasta"

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

Fases de la destreza

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



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

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

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

Cierre



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

Materiales

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

LISTA DE VIAJE

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

HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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



¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



*“Tus
cabellos
de oro”.*

APÓCOPE

*¡Llueve a
cántaros!*

METÁFORA

*“Es tan
corto el
amor
y tan largo*

HIPÉRBOLE

*El kikirikí
del gallo
me
despertó.*

ANTÍTESIS

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

ONOMATOPEYA

*“Tus labios
son rojos
como
rubíes”*

ANÁFORA

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

COMPARACIÓN

*La ciudad
de la luz,
París.*

HIPÉRBATON

¡Primer!

PERÍFRASIS



EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS



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

ANIMALIZACIÓN

*“Con sed in-
sa-cĩ-a-ble”*

ASÍNDETÓN

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

DIALEFA

*“El cabello
que_al
oro_oscurece”.*

POLISÍNDETON

*“Tus ojos son
dos luceros”.*

SINALEFA

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

METÁFORA

*“Se comió
dos platos”*

INTERROGACIÓN

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

METONÍMIA

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

PARALELISMO

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS



*“No dormía,
descansaba
la vista”*

ONOMATOPEYA

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

IRONÍA

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

CALAMBUR

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

APÓSTROFE

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

BIMEMBRACIÓN

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

EPANADIPLOSIS

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

QUIASMO

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

ÉNFASIS

*“El
ropopompón
del
tamborilero”.*

ANIMALIZACIÓN





EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS

EL
DO MI | NÓ

DE LAS
FIGURAS
RETÓRICAS



SESIÓN #53



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

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

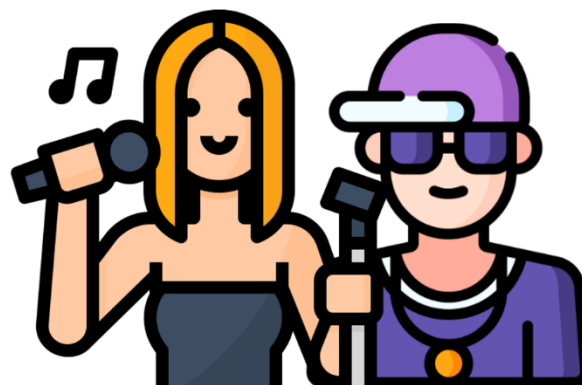
Esto es pa' que te mortifique'
 Mastique' y trague', trague' y mastique'
 Yo contigo ya no regreso
 Ni que me llores, ni me suplique'
 Entendí que no es culpa mía que te critiquen
 Yo solo hago música, perdón que te salpique

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

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

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

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

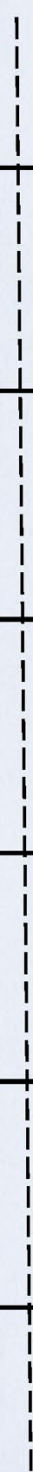
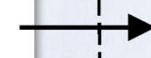
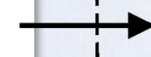
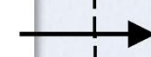
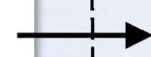
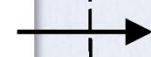
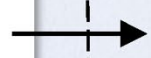


TOMO NOTA



FRASE

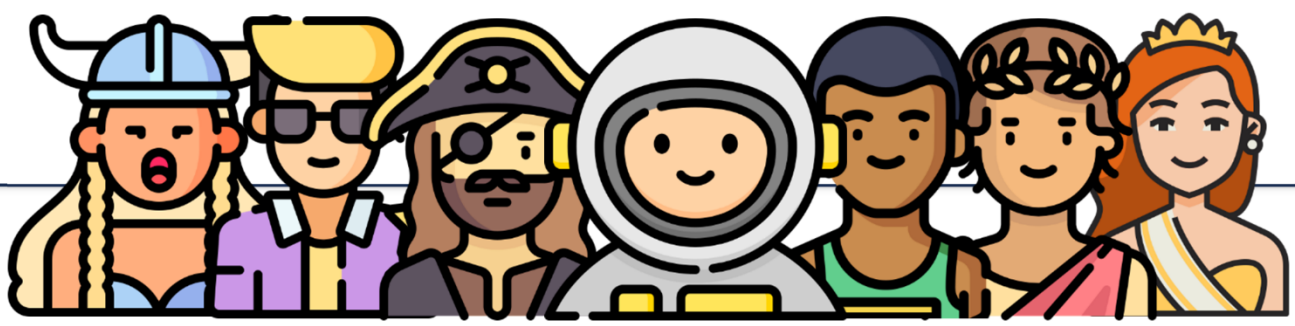
RECURSO LITERARIO



¿Qué entiendo desde mi rol?

¿Qué o quién eres?:

¿Qué significado tiene _____ desde tu punto de vista?



3ª Sesión

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



Introducción

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

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



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

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



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

Captar el sentido global de textos sencillos de diferentes ámbitos

Analizar la información más relevante

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

Descubrir la intención del emisor

Comprender e interpretar la intención del mensaje transmitido.

Establecemos un buen clima

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

Sesión en RUTA

Damos comienzo a la tercera etapa de nuestro viaje

Fase 1ª. Diagnóstico (45 minutos)

Leer el texto seleccionado por el docente de forma individual.

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



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

Fases de la rutina:

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

Consejos/sugerencias para el desarrollo de la rutina.

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

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

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



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

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

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

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

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

Fase 3ª. Cierre (20 minutos)

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



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

Variantes:

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

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

Materiales

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



LISTA DE VIAJE

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


HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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

¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

ORACIÓN:

Bla, bla,
bla!

PALABRA:

bla!

PREGUNTA:




4ª Sesión

EL MÁS RÁPIDO EN EL
ANÁLISIS MORFOLÓGICO



Introducción

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

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

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



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

Identificar y analizar las clases de palabras

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

Establecemos un buen clima

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

Sesión en RUTA

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

Fase 1ª. Sesión (50 minutos)

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

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



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

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

Fases de la rutina:

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

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

Fase 2ª. Sesión (60 minutos)

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

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



Fase 3ª. Cierre (60 minutos)

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



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

Materiales:

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



LISTA DE VIAJE

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



HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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



¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

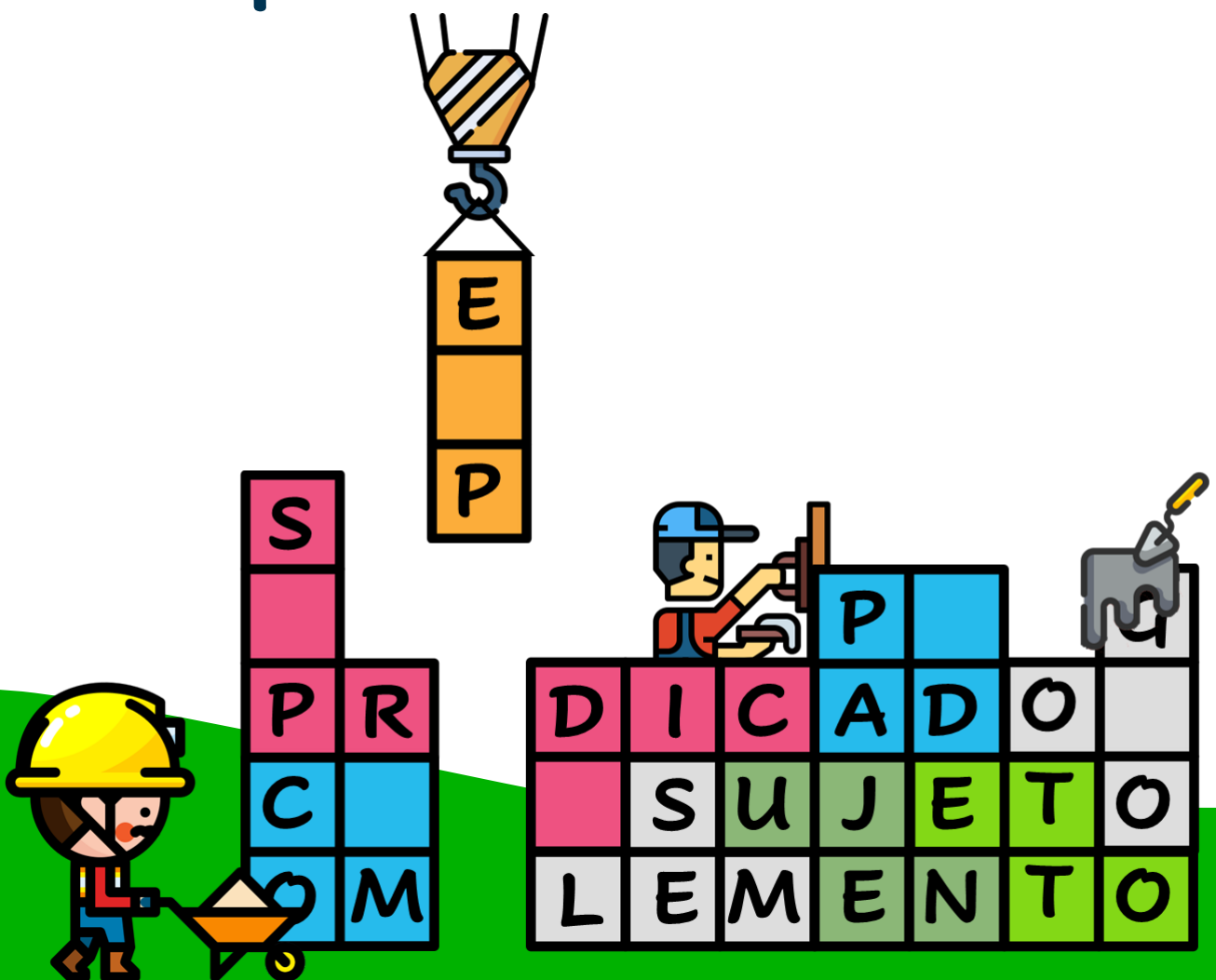
Se puede usar la etiqueta **#ExitoEducativoCyl**.

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.




5ª Sesión

¿Realmente son tan “simples” las oraciones?



Introducción

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

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

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

Vinculación curricular

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



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

Identificar tipos de oraciones simples y analizarlas sintácticamente

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

Establecemos un buen clima

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

Sesión en RUTA

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

Fase 1ª. Diagnóstico (15 minutos)

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

Fase 2ª. Rutina de pensamiento (85 minutos)

1. Antes de la rutina

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

2. Rutina de pensamiento: "El Titular"

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




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

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

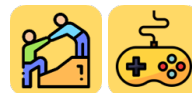
Para realizar esta actividad se puede trabajar de forma individual o en pequeños grupos de trabajo.

Fases de la rutina:

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


3. Después de la rutina

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



¿Cómo se juega?

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

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

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

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

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

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

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



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

Materiales

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



LISTA DE VIAJE

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


HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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

¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



SUJETO

PREDICADO

VERBO

ATRIBUTO

COMPLEMENTO
DIRECTO

COMPLEMENTO
PREDICATIVO

COMPLEMENTO
CIRCUNSTANCIAL

COMPLEMENTO
INDIRECTO

COMPLEMENTO
AGENTE

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

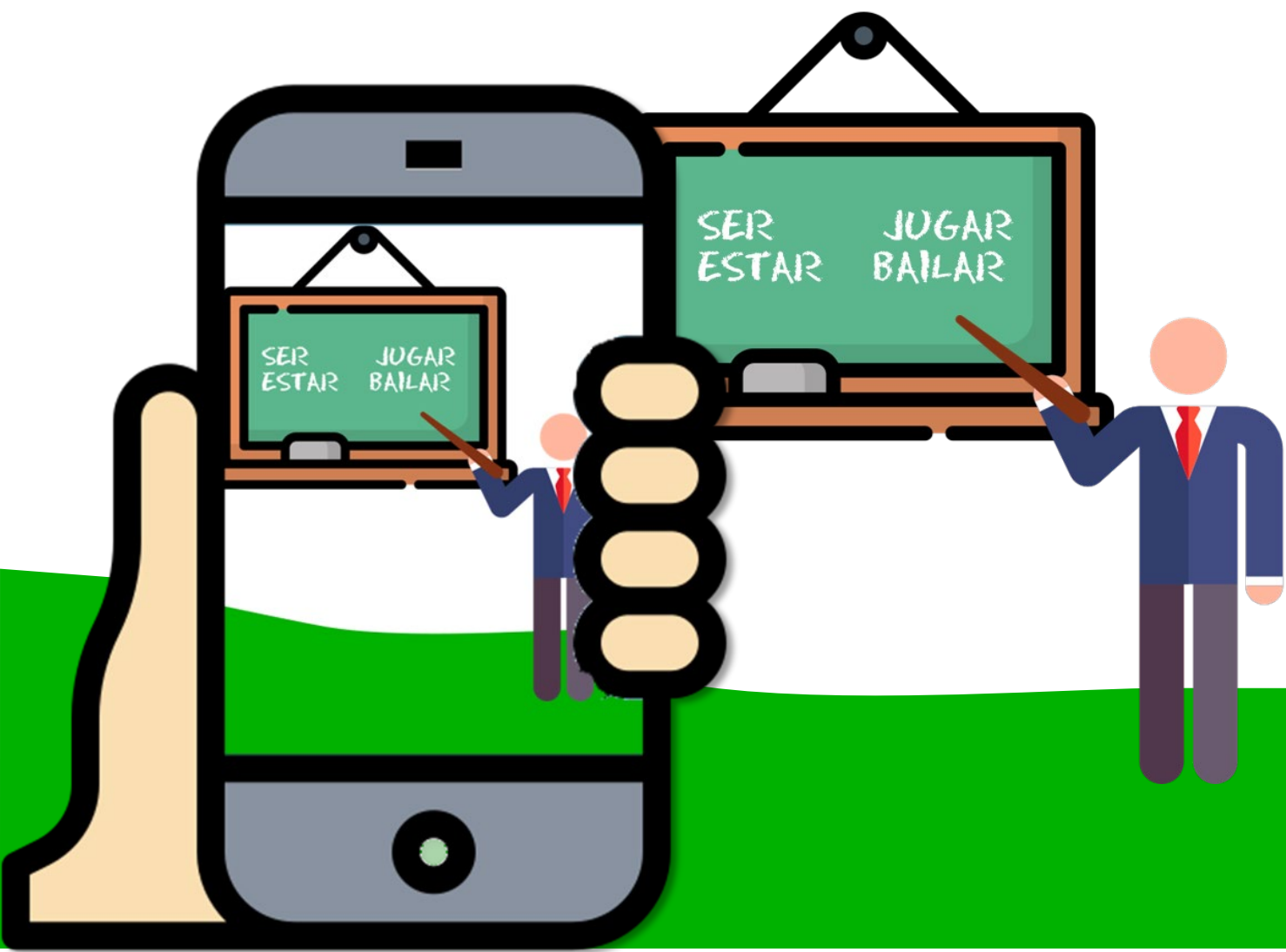
JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

JUEGO Y
ANALIZO

6ª Sesión

Fotografía verbal



Introducción

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

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

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



Producir textos escritos y orales multimodales

Producir textos escritos

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

Producir textos orales

Realizar narraciones y exposiciones orales sencillas con diferente grado de planificación

Establecemos un buen clima

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

Sesión en RUTA

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

Fase 1ª. Diagnóstico (20 minutos)

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



Fase 2ª. Sesión (65 minutos)

- **Objetivos didácticos de la sesión:**

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

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

Fases:

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

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

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



Fase 3ª. Cierre (20 minutos)

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

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

Materiales:

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



LISTA DE VIAJE

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

HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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



¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Bloque II

¿DÓNDE QUIERES VIAJAR?

SESIÓN 7
EXPRESARTE:
COMUNICA Y CREA

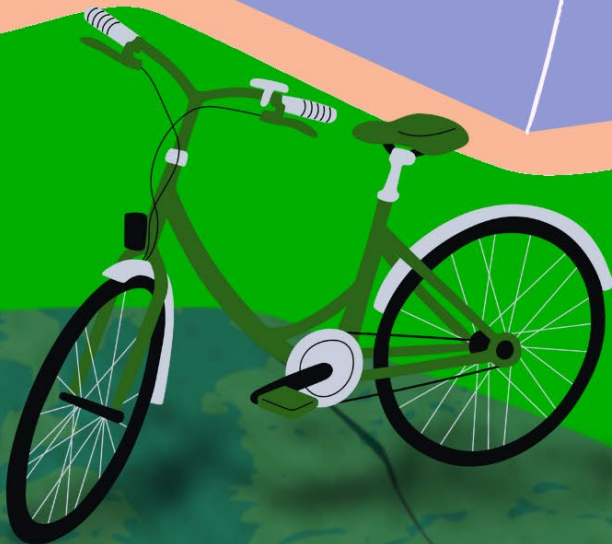
SESIÓN 8
LA RULETA LITERARIA:
RETOS Y DESAFÍOS

SESIÓN 9
PLUMAS DEL AYER:
DIÁLOGOS CON GENIOS
LITERARIOS

SESIÓN 10
CONJUGANDO QUE
ES GERUNDIO

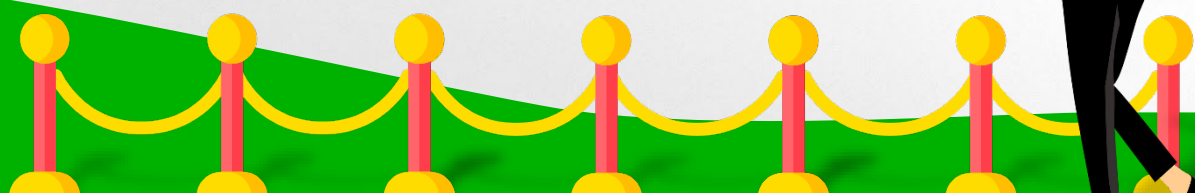
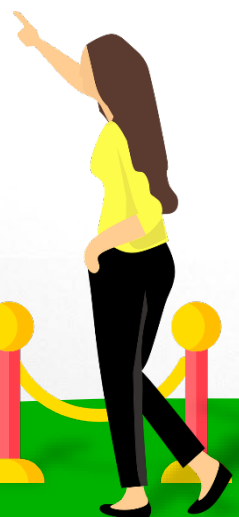
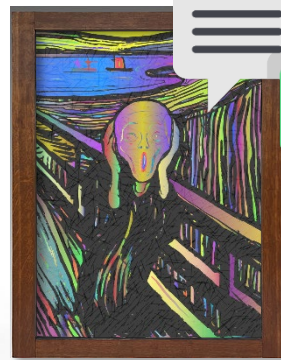
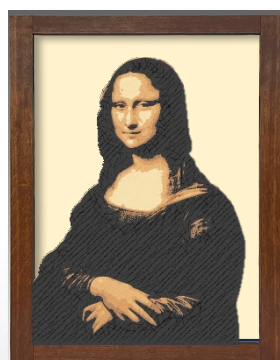
SESIÓN 12
“MÉTRICA Y POESÍA”
CREAMOS VERSOS
CON ARMONÍA

SESIÓN 11
CUIDO CÓMO SE VE
LO QUE ESCRIBO



7ª Sesión

ExpresARTE: Comunica y crea



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: A continuación, se plantea la siguiente vinculación curricular de la sesión con las competencias clave y los contenidos curriculares de la asignatura de **Lengua castellana y literatura**:



Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.

Realizar narraciones y exposiciones orales sencillas con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo, con adecuación, coherencia y cohesión en diferentes soportes y utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales breves formales e informales propiciando el trabajo en equipo.

Fomentar actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación realizando intercambios conversacionales y atendiendo a la cortesía lingüística.


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. 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 interpersonales:** Una buena comunicación mejora las relaciones con amigos, familiares y compañeros de clase, facilitando la resolución de conflictos y fortaleciendo los lazos.
- 3. Desempeño 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. Confianza en sí mismo:** 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, extracurriculares y, eventualmente, 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 y analítico.

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 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. Sintetizar la información que quieres defender.
2. Plantear preguntas candentes que requieren ser analizadas.
3. Explicar tu argumentación proporcionando evidencias sólidas que fundamenten tus argumentos.
4. Evaluar diferentes evidencias para mostrar las más sólidas y las 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 currículo escolar:

- 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. Sintetizar 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 argumentación.

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 y Formación Profesional.



KING KONG



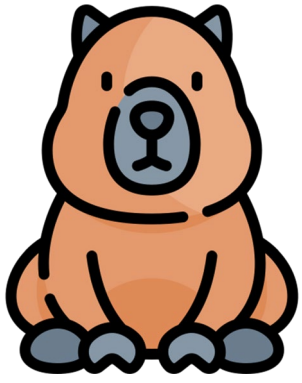
SPIDERMAN



UNA ANCIANA



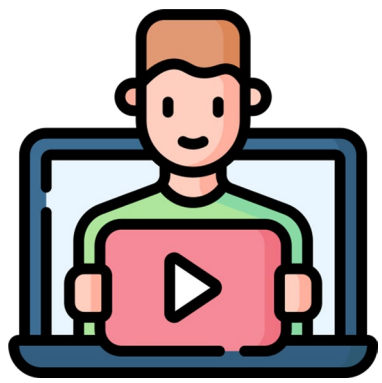
UN CAPIBARA



CERVANTES



EL RUBIUS



CHICOTE



M. JACKSON



PAU GASOL





CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

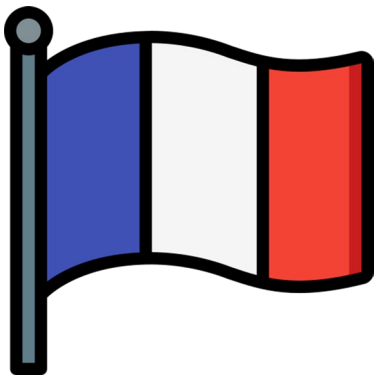
CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES

CUENTCUENTOS
PERSONAJES



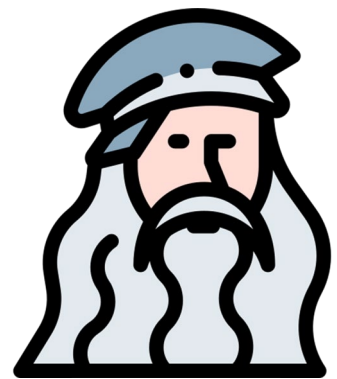
MBAPPÉ



ANA FRANK



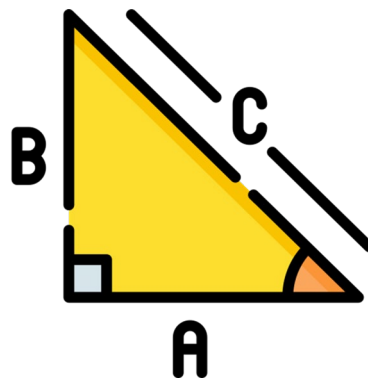
DA VINCI



PICASSO



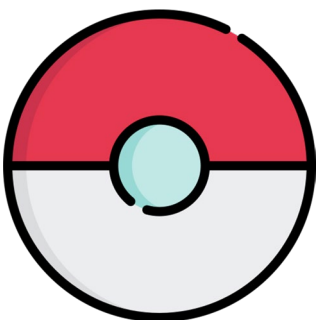
PITÁGORAS



BEYONCÉ



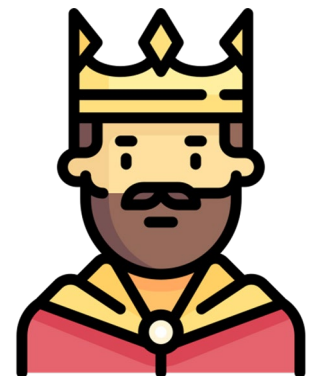
UN POKÉMON



ALCARAZ



FELIPE VI





CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

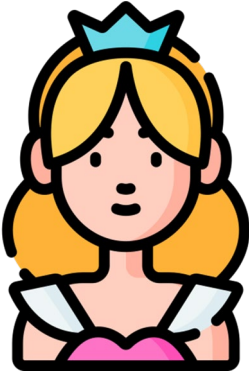
CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES



UNA PRINCESA



BIZARRAP



STEVE JOBS



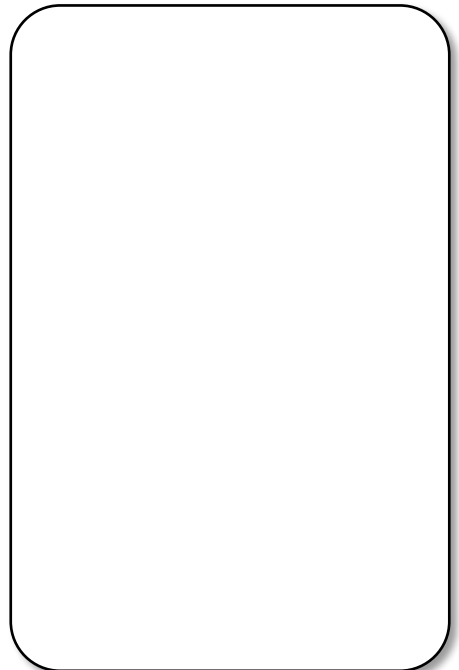
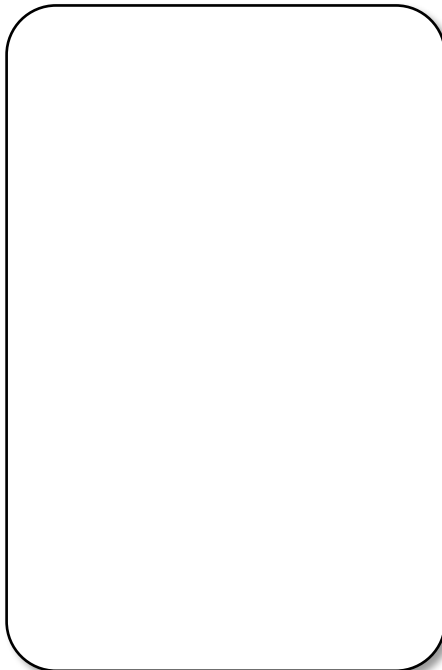
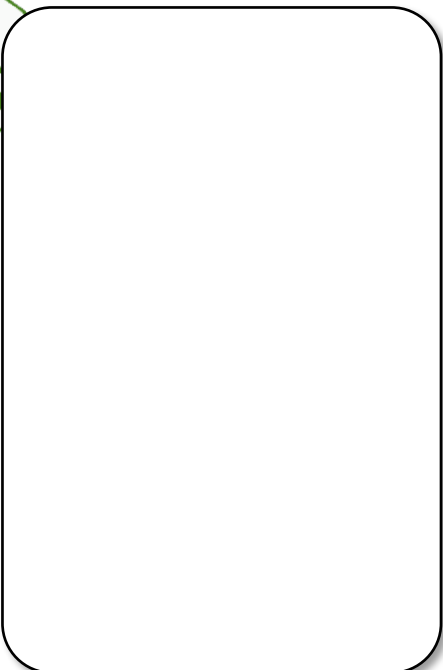
MESSI



UNA INFLUENCER



HÉRCULES





CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

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.

Empty rounded rectangular box for writing.

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

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES

CUENTACUENTOS
PERSONAJES



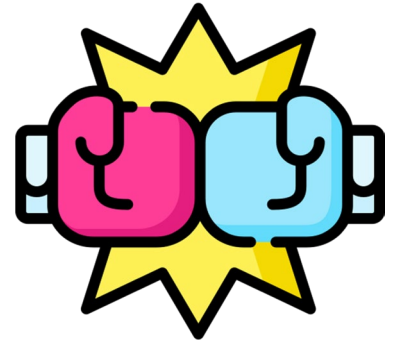
UNA PISCINA



UN HOTEL



LA VELADA



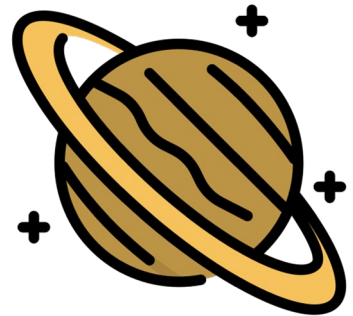
MURCIA



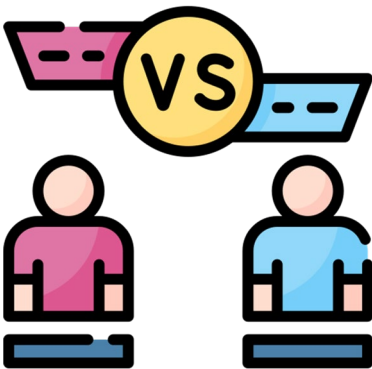
LA MONTAÑA



SATURNO



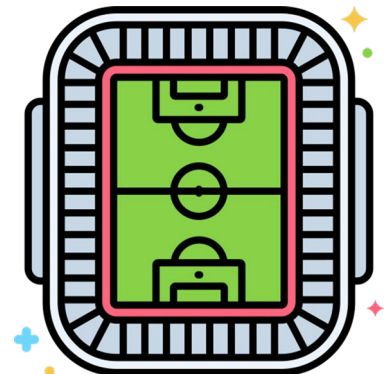
UN CONCURSO



EL PARQUE



UN ESTADIO





CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

CUENTCUENTOS
LUGARES

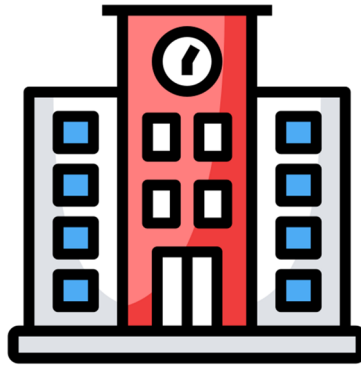
CUENTCUENTOS
LUGARES



EL BAÑO



EL INSTITUTO



UN ESCENARIO



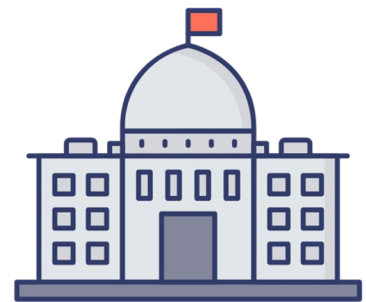
UNA GRANJA



COREA



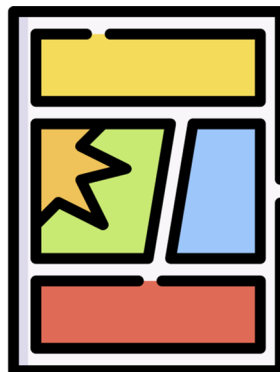
LA MONCLOA



EL BANCO



UN CÓMIC



UNA CUEVA





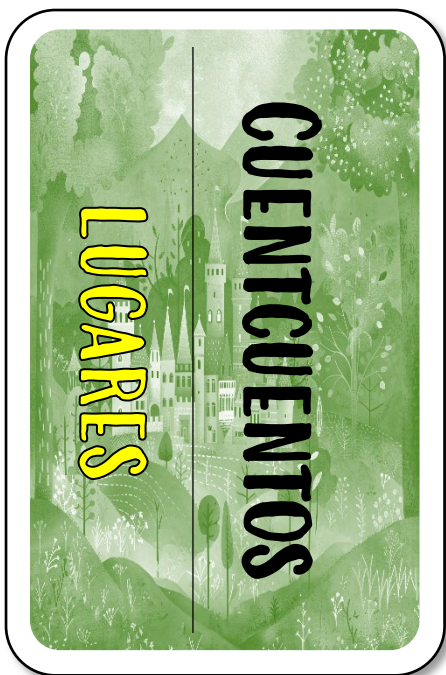
CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

LUGARES



CUENTCUENTOS

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.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

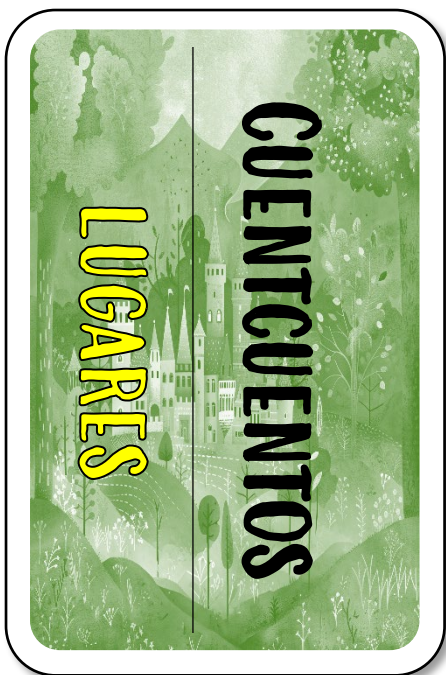


Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

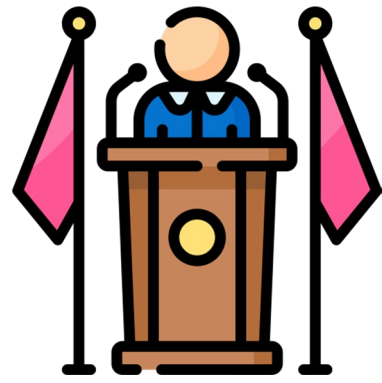




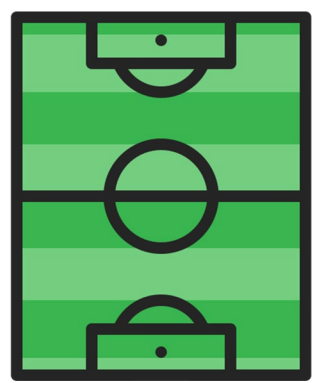
UN INCENDIO



UN MITIN



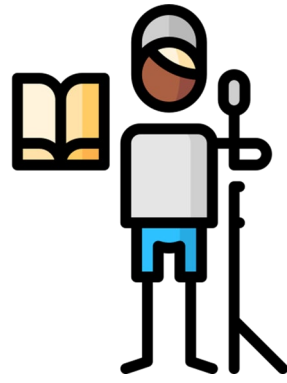
UN PARTIDO



UN VUELO



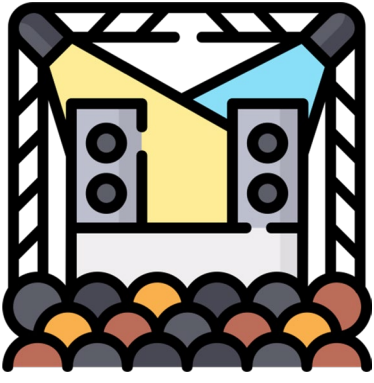
UN MONÓLOGO



UNA TORMENTA



UN CONCIERTO

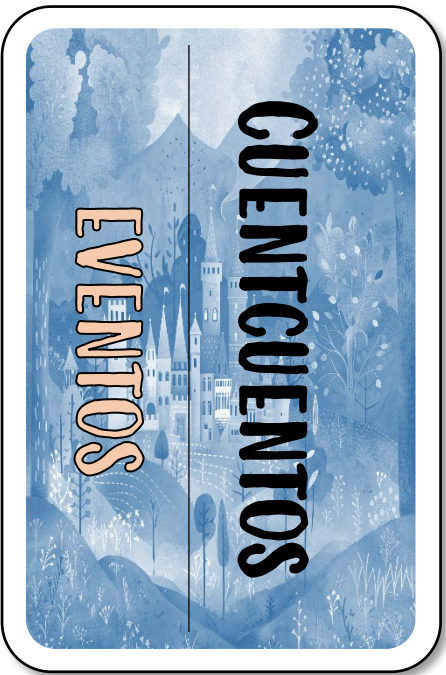
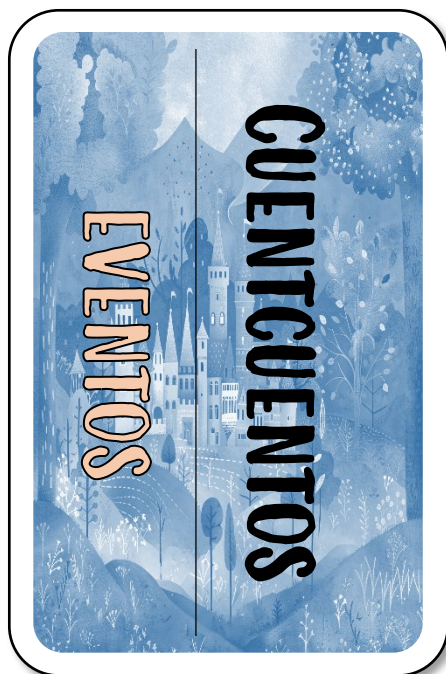
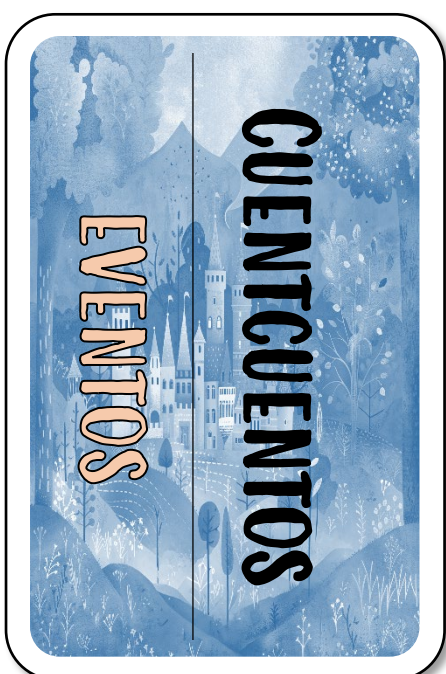
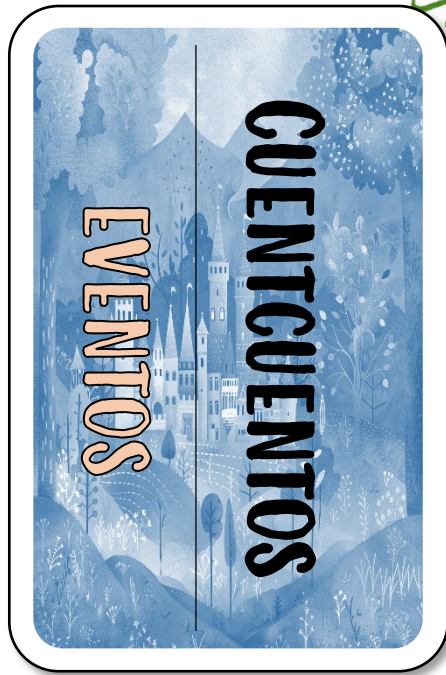
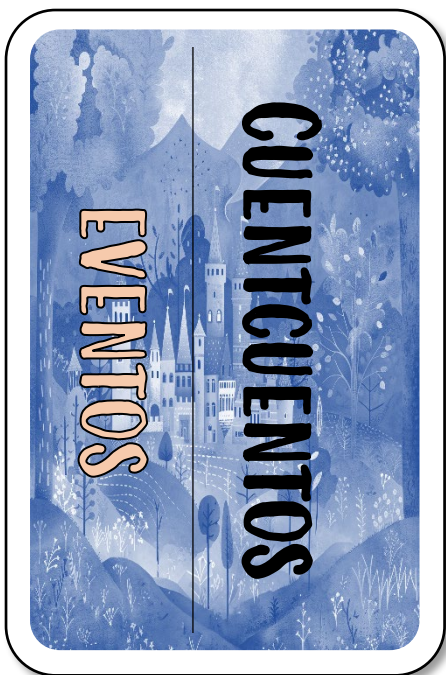


UNA CARRERA



PUESTA DE SOL

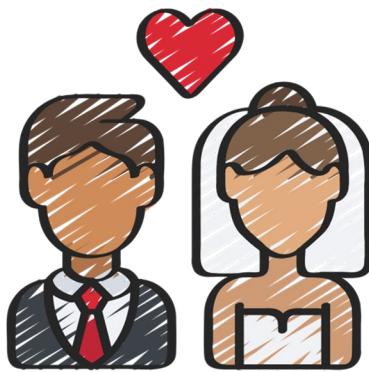




UNA CENA



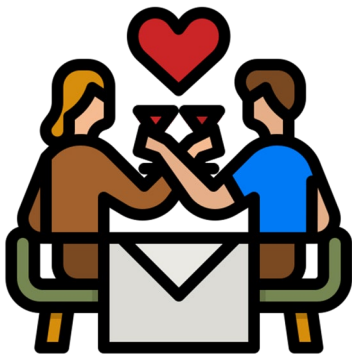
UNA BODA



UNA PELÍCULA



UNA CITA



UNA CONSULTA
MÉDICA



UN DIRECTO



UN TELEDIARIO

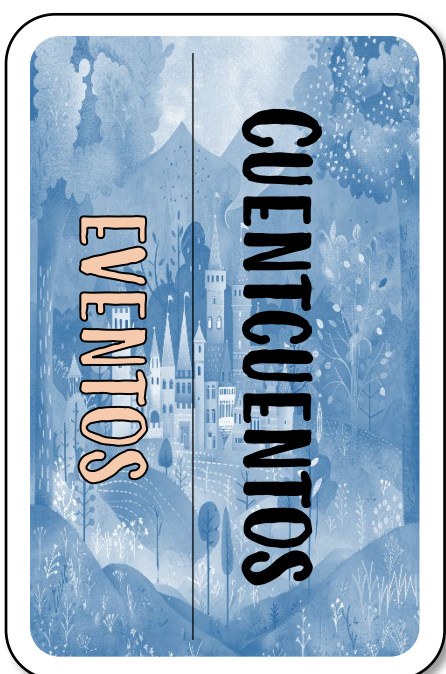
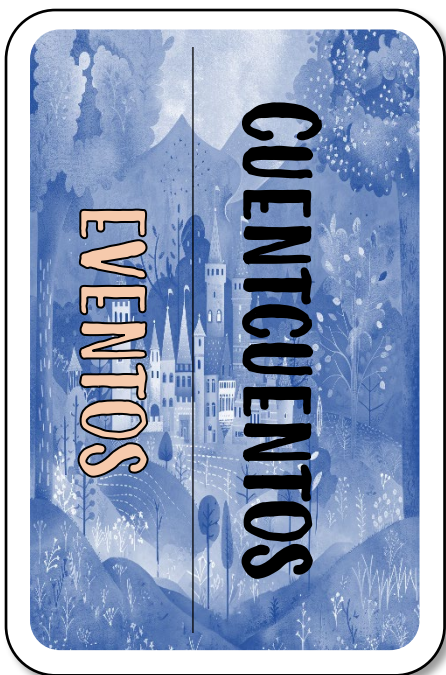
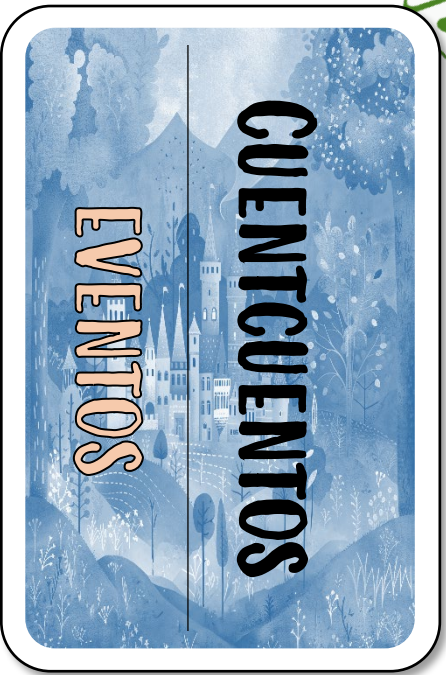


LA VUELTA
CICLISTA



UN JUICIO







Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

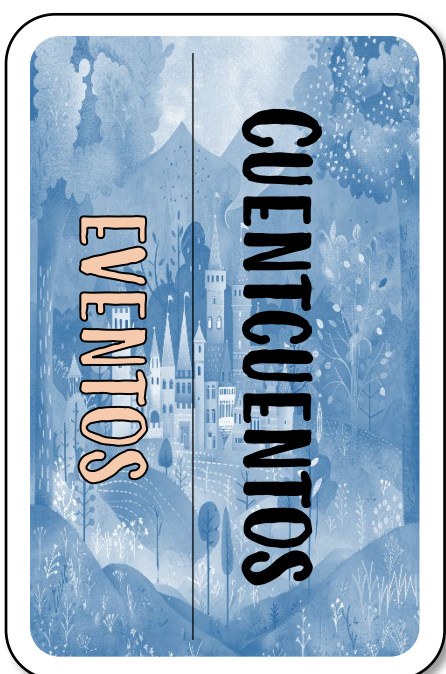
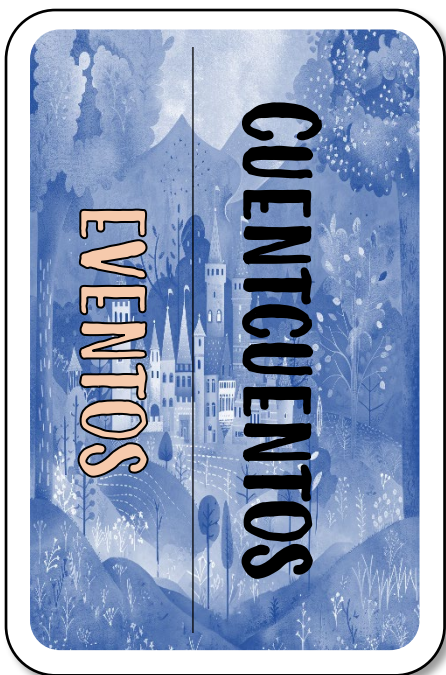
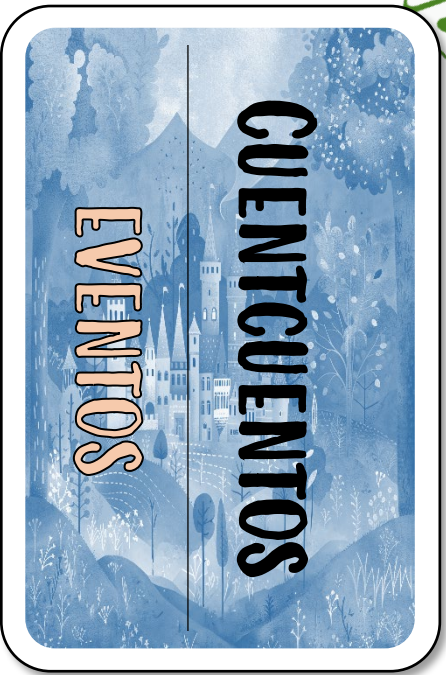


Empty rounded rectangular box for writing.

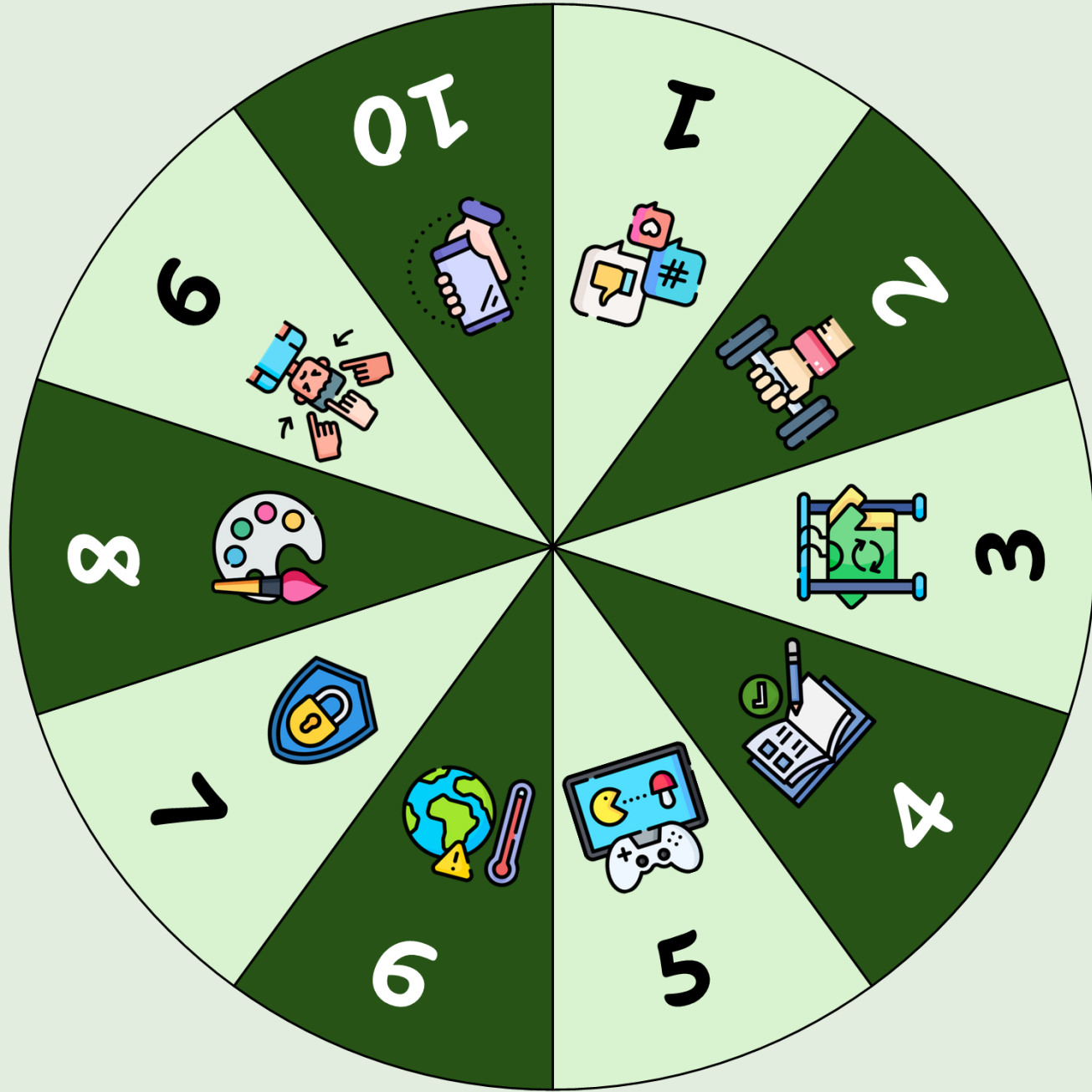
Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.



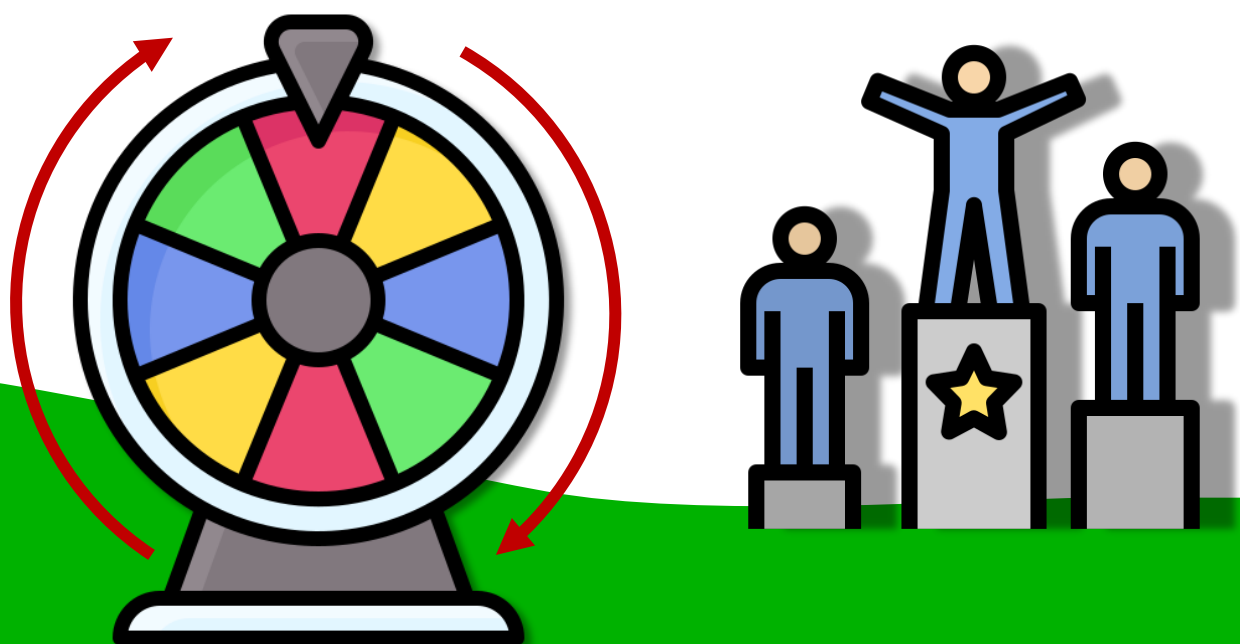






8ª Sesión

La ruleta literaria: Retos y desafíos



Introducción

Esta sesión se puede llevar a cabo en cualquier momento del curso y tiene como objetivo repasar y consolidar los conocimientos de Lengua Castellana y Literatura de una manera dinámica y divertida. El repaso se realizará mediante un juego de mesa denominado **"La Ruleta Literaria"** el cual permite al alumnado enfrentarse a distintos retos relacionados con la ortografía, vocabulario, gramática, literatura, expresión escrita y oral, fomentando así un aprendizaje integral y participativo.

"La ruleta literaria" es un juego de equipo por lo que se fomenta la colaboración y el trabajo en grupo. Los retos son variados y en la ruleta pueden caer en casillas especiales que añaden elementos sorpresa y emoción al juego. "La ruleta literaria" es interesante y divertida porque convierte el aprendizaje en una competencia amistosa, motivando a los estudiantes a participar activamente. Además, el juego premia la creatividad, la presentación y el esfuerzo, lo que incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos y disfrutar del proceso de aprendizaje. La estructura del juego, con sus niveles y recompensas, mantiene a los estudiantes comprometidos y entusiasmados durante toda la sesión.

Para finalizar la sesión se plantea una rutina de pensamiento, la **Escalera de la metacognición**, que ayudará a cada uno de los estudiantes a valorar lo que han aprendido en la sesión.



Vinculación curricular: A continuación, se plantea la siguiente vinculación curricular de la sesión con las competencias clave y los contenidos curriculares de la asignatura de **Lengua castellana y literatura**:



Movilizar el conocimiento sobre la estructura de la lengua y sus usos y reflexionar de manera progresivamente autónoma sobre las elecciones lingüísticas y discursivas, con la tecnología adecuad, para desarrollar la conciencia lingüística, para aumentar el repertorio comunicativo y para mejorar las destrezas tanto de producción oral y escrita como de comprensión e interpretación crítica.

Contenidos

Reconocimiento y uso discursivo de los elementos lingüísticos, **educación** literaria y **reflexión** sobre la lengua.

Establecemos un buen clima (20 minutos)

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de "comunicación", en concreto la dinámica titulada **"El desafío del puente"** (ver Anexo 1).

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Juego de “La ruleta literaria” (60 - 90 minutos)

Esta sesión tiene como objetivo repasar y consolidar los conocimientos de Lengua Castellana y Literatura de una manera dinámica y divertida. “La ruleta literaria” es un juego complejo con normas diferentes para cada reto, con diferentes niveles de juego y una gran flexibilidad, ya que el docente siempre podrá cambiar, ampliar o adaptar los diferentes retos (**Anexo 4**).

El juego permite a los estudiantes enfrentarse a distintos retos relacionados con la ortografía, vocabulario, gramática, literatura, expresión escrita y oral, de forma grupal. Se recomienda el uso habitual de este juego para que los estudiantes puedan mejorar y conseguir puntos y subir de nivel. Este elemento motivacional puede tener un impacto positivo en el aprendizaje.

El docente que así lo considere puede incluir elementos multimedia para el juego, como crear una ruleta digital, realizar grabaciones tipo podcast o vídeos para los retos de expresión oral, etc. Los retos se pueden usar de forma aislada si se considerase necesario reforzar solamente un área, como la gramática o el vocabulario.

Fase 2ª. Cierre (30 – 45 minutos)

Cerramos la sesión elaborando la destreza de pensamiento La Escalera de la Metacognición (**Anexo 5**). Se completará esta destreza de forma grupal y puede usarse el mismo organizador cada vez que se juegue a este juego de manera que los estudiantes pueden ir añadiendo todo lo que van aprendiendo cuando juegan a “La ruleta literaria”.



Materiales

- Una **ruleta** con cada uno de los retos: ortográfico, de vocabulario, gramatical, literario, de expresión escrita y de expresión oral.
- 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.
- Organizador gráfico “**Escalera de la metacognición**” (**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 y Formación Profesional.





9ª Sesión

Plumas del Ayer: **DIÁ**logos con genios literarios



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 (*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 de la Educación Secundaria Obligatoria 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. Por último, entender estos personajes y obras fomenta el pensamiento crítico ya que permite a los estudiantes explorar cuestiones humanas complejas que siempre son relevantes independientemente del contexto histórico en el que nos situemos.

Vinculación curricular: A continuación, se plantea la siguiente vinculación curricular de la sesión con las competencias clave y los contenidos curriculares de la asignatura de **Lengua castellana y literatura**:



Leer, interpretar y valorar obras o fragmentos literarios del patrimonio nacional y universal, utilizando un metalenguaje específico y movilizando la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales que permiten establecer vínculos entre textos diversos y con otras manifestaciones artísticas a fin de conformar un mapa cultural, ensanchar las posibilidades de disfrute de la literatura y crear textos de intención literaria.

Encuadrar, con ayuda de pautas y modelos, las obras o fragmentos breves leídos adscribiéndolos a los géneros y subgéneros literarios estudiados.

Establecemos un buen clima (20 minutos)

En esta sesión se recomienda 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 pueden dedicar los primeros 20 minutos al juego “**La ruleta literaria: Retos y desafíos**” para que el alumnado repase contenidos de la materia y se establezca un clima positivo con el juego. Si el docente así lo considera puede seleccionar únicamente alguno de los retos y jugar únicamente con ese mazo de cartas.


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 un maestro 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. Para realizar esta selección también se ha considerado la necesidad de que éstos aparezcan en el repositorio de la web <https://hablaconlahistoria.es> se utilizará durante 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. 

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 Quijote*?) y preguntas más profundas o generadoras de conocimiento (Ej. ¿En qué te inspiraste para crear al personaje de Sancho?).

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 y Formación Profesional.





NOMBRE: S. XI Alfonso X El Sabio



1º Describir información sobre la obra del autor/a.

Alfonso X El Sabio fue el rey de la Corona de Castilla y de los demás reinos entre 1252 y 1284, conocido por su enorme contribución a la cultura y la literatura. Fomentó la traducción de textos importantes y la creación de obras en lengua vernácula. Su obra abarca diferentes áreas del conocimiento, incluyendo historia, ciencia, leyes, y poesía. Promovió la Escuela de Traductores de Toledo, donde se tradujeron muchos textos del árabe y el hebreo al latín y al castellano.

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

Durante el reinado de Alfonso X, la península ibérica estaba marcada por la convivencia y el conflicto entre cristianos, musulmanes y judíos. Este contexto de diversidad cultural y religiosa influyó significativamente en su obra, promoviendo el intercambio de conocimiento entre las diferentes culturas.

Además, su interés por el derecho y la administración se reflejó en su creación de códigos legales como las "Siete Partidas".

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

- **Las Siete Partidas:** texto normativo redactado con el objetivo de conseguir una cierta uniformidad jurídica del reino. Su nombre original era «Libro de las Leyes» y hacia el siglo XIV recibió su actual denominación, por las secciones en que se encontraba dividida.

- **Cantigas de Santa María:** el manuscrito de las Cantigas de Santa María, escritas en galaicoportugués y en notación musical mensurada en la corte del rey Alfonso X el Sabio durante la segunda mitad del siglo XIII y primorosamente ilustradas por secuencias de seis viñetas dibujadas y coloreadas por artistas eminentes
- **General Estoria:** una ambiciosa obra histórica que pretende narrar la historia del mundo desde la creación hasta su época.

4º Preguntas curiosas sobre el autor/a

- ¿Por qué Alfonso X fue llamado "El Sabio"?
- ¿Cómo influyó la diversidad cultural de su reino en las obras que promovió?
- ¿Qué impacto tuvo la Escuela de Traductores de Toledo en la difusión del conocimiento en Europa?

5º Conclusiones sobre el autor/a

1. Alfonso X El Sabio fue un pionero en la promoción del conocimiento y la cultura, fomentando la traducción y creación de importantes obras literarias y científicas.
2. Su obra reflejó el contexto multicultural de su reino, lo que le permitió integrar y difundir conocimientos de diferentes culturas.
3. Las contribuciones de Alfonso X en el campo del derecho, la música y la historia tuvieron un impacto duradero en la cultura y la legislación de España y otros países hispanohablantes.

6º Otros:



NOMBRE: Miguel de Cervantes (S. XVI)



1º 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.

2º 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.

3º 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.

4º 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?

5º 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: Lope de Vega (S. XVI)



1. Información sobre su obra (Describir):

Lope de Vega, cuyo nombre completo es Félix Lope de Vega y Carpio, fue un dramaturgo, poeta y novelista español del Siglo de Oro. Nació en 1562 en Madrid y es conocido como uno de los escritores con más obras de la literatura universal. Escribió cientos de obras de teatro, poemas y novelas, y se le atribuye la creación de la comedia nueva, un estilo teatral que revolucionó la escena española.

2. Relacionar la obra del autor/a con el contexto social, histórico o económico en el que desarrolla su labor como literato/a Lope de Vega vivió durante el Siglo de Oro español, una época de esplendor cultural y literario, pero también de grandes tensiones sociales y políticas. La España de su tiempo estaba marcada por la monarquía autoritaria de los Austrias y por conflictos tanto internos como externos, incluyendo la Guerra de los Treinta Años y la crisis económica. Este contexto de agitación social y política se refleja en sus obras, que a menudo exploran temas como el honor, el amor, la justicia y las diferencias sociales. Su capacidad para conectar con el público y entender sus gustos y preocupaciones hizo que sus obras fueran extremadamente populares.

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

- **Fuenteovejuna:** una obra de teatro que narra la rebelión de un pueblo contra un poderoso tiránico. La pieza es famosa por su defensa de la justicia y la solidaridad comunitaria.
- **El perro del hortelano:** una comedia que explora los celos y el amor a través de la historia de Diana, una condesa que se enamora de su secretario, Teodoro.
- **La dama boba:** una comedia que trata sobre la transformación de Finea, una joven considerada tonta, quien se convierte en una mujer inteligente y deseada gracias al amor.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo logró Lope de Vega escribir tantas obras a lo largo de su vida?
- ¿Por qué se considera a Lope de Vega como el creador de la comedia nueva?
- ¿Cómo reflejan las obras de Lope de Vega las preocupaciones y valores de la sociedad española de su época?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Lope de Vega fue un escritor con un gran número de obras y versátil, capaz de abordar una amplia variedad de géneros y temas.
2. Su influencia en el teatro español es inmensa, y sus innovaciones en la estructura y el estilo teatral marcaron un antes y un después en la literatura dramática.
3. Las obras de Lope de Vega continúan siendo relevantes y apreciadas hoy en día por su habilidad para captar las emociones humanas y su reflejo de la sociedad de su tiempo.

6. Otros:



NOMBRE: Garcilaso de la Vega (S. XVI)



1. Información sobre su obra (Describir):

Garcilaso de la Vega fue un poeta y soldado español del Renacimiento, nacido en 1501 en Toledo. Su obra se caracteriza por la incorporación de formas poéticas italianas a la literatura española. Garcilaso escribió principalmente poesía lírica, y su estilo se distingue por la elegancia, el uso del lenguaje culto y la expresión de sentimientos personales y universales.

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

Garcilaso vivió durante el Renacimiento, una época de gran florecimiento cultural y artístico en Europa. . Además, Garcilaso fue un noble y soldado al servicio del emperador Carlos V, lo que le permitió viajar y conocer otras culturas, especialmente la italiana, que impactaron profundamente en su estilo poético. Su participación en campañas militares y su vida en la corte también influyeron en los temas de su poesía, como el amor, el honor y la naturaleza.

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

- **Églogas:** poemas pastoriles que reflejan el amor idealizado y la naturaleza ideal. Entre ellas, la "Égloga I" es una de las más conocidas.
- **Sonetos:** Garcilaso escribió numerosos sonetos que destacan por su perfección formal y profundidad emocional. El "Soneto V" ("Escrito está en mi alma vuestro gesto") es uno de los más famosos.
- **Canciones:** sus canciones, como la "Oda a la flor de Gnido", son ejemplos de la influencia de la lírica italiana en su obra.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué influencias italianas se pueden encontrar en la obra de Garcilaso de la Vega?
- ¿Cómo refleja Garcilaso sus experiencias personales y su vida militar en su poesía?
- ¿Por qué es importante la figura de Garcilaso de la Vega en el contexto del Renacimiento español?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Garcilaso de la Vega fue un pionero en la introducción de las formas poéticas renacentistas italianas en la literatura española, lo que marcó un hito en la evolución de la poesía en España.
2. Su obra refleja la fusión de la cultura clásica con el humanismo renacentista, y sus poesías abordan temas universales con un lenguaje elegante y emotivo.
3. A pesar de su corta vida, la influencia de Garcilaso en la poesía española fue profunda y duradera, consolidando su lugar como uno de los poetas más importantes del Renacimiento.

6. Otros:



NOMBRE: Santa Teresa de Jesús (S. XVI)



1. Información sobre su obra (Describir):

Santa Teresa de Jesús, también conocida como Teresa de Ávila, fue una monja, mística y escritora española del siglo XVI. Nació en 1515 en Ávila y es conocida por sus escritos sobre la vida espiritual y sus reformas en la orden del Carmelo. Su obra combina una profunda espiritualidad con un estilo claro y directo, y ha sido fundamental en la literatura mística cristiana. Teresa escribió numerosas cartas, poesías y libros en los que describía sus experiencias místicas y sus enseñanzas sobre la vida religiosa.

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

Santa Teresa vivió durante el Renacimiento, una época de grandes cambios culturales y religiosos. En España, este período estuvo marcado por la Contrarreforma, un movimiento dentro de la Iglesia Católica que buscaba reformar y revitalizar la fe católica en respuesta a la Reforma protestante. En este contexto, Teresa emprendió una serie de reformas dentro de la orden carmelita, fundando conventos y promoviendo una vida de mayor austeridad y oración. Sus obras reflejan su intensa vida espiritual y su deseo de renovar la vida religiosa en una época de grandes tensiones religiosas y sociales.

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

- **El libro de la vida:** autobiografía espiritual donde Teresa relata su vida, sus experiencias místicas y su camino hacia la santidad.

- **Camino de perfección:** una guía para las monjas de su orden, con consejos sobre la oración y la vida espiritual.
- **Las moradas (o Castillo interior):** descripción del viaje espiritual del alma hacia la unión con Dios, utilizando la metáfora de un castillo con siete moradas.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo influyó la vida mística de Santa Teresa en su obra escrita?
- ¿Qué desafíos enfrentó Teresa en su intento de reformar la orden carmelita?
- ¿Por qué es "Las moradas" considerado uno de los textos más importantes de la literatura mística?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Santa Teresa de Jesús fue una figura central en la reforma del Carmelo y una de las grandes escritoras místicas de la literatura española.
2. Su obra combina una profunda espiritualidad con un estilo accesible, haciendo sus enseñanzas y experiencias místicas comprensibles y relevantes.
3. Las reformas y escritos de Santa Teresa no solo tuvieron un impacto duradero en la Iglesia Católica, sino que también dejaron un legado literario importante, consolidándola como una de las grandes figuras del Renacimiento español.

6. Otros:



NOMBRE: Luis de Góngora (S. XVII)



1. Información sobre su obra (Describir):

Luis de Góngora y Argote fue un poeta y dramaturgo español del Siglo de Oro, nacido en 1561 en Córdoba. Es conocido por ser uno de los máximos exponentes del culteranismo, una corriente literaria que se caracteriza por su complejidad lingüística, el uso de metáforas elaboradas y un léxico culto. La poesía de Góngora abarca tanto temas ligeros y humorísticos como asuntos serios y graves, y su estilo innovador influyó profundamente en la literatura barroca.

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

Góngora vivió en una época de esplendor cultural, el Siglo de Oro, pero también de grandes tensiones políticas y sociales en España. La monarquía de los Habsburgo enfrentaba conflictos internos y externos, y la sociedad estaba marcada por una rígida estructura de clases. En este contexto, la poesía de Góngora refleja tanto el esplendor y la riqueza de la época como la complejidad característica del Barroco. Su estilo puede ser visto como una respuesta a la crisis de valores y la búsqueda de nuevos medios de expresión artística.

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

- **Soledades:** un poema largo e inacabado que es una obra maestra del culteranismo, lleno de descripciones detalladas y metáforas complejas.
- **Fábula de Polifemo y Galatea:** un poema épico que narra el amor no correspondido del cíclope Polifemo por la ninfa Galatea, destacando por su riqueza imaginativa y estilística.
- **Romances:** Góngora escribió numerosos romances, una forma poética popular en su tiempo, que combinan el lenguaje culto con temas tradicionales y cotidianos.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué características definen el estilo culterano que utilizaba Góngora?
- ¿Por qué "Soledades" es considerada una obra tan importante a pesar de estar inacabada?
- ¿Cómo influyó el contexto histórico y social del Siglo de Oro en la poesía de Góngora?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Luis de Góngora fue un innovador en la poesía española, desarrollando un estilo complejo y culto que marcó el Barroco literario.
2. Su obra refleja la riqueza y las tensiones de la España del Siglo de Oro, utilizando un lenguaje complejo para explorar temas profundos y variados.
3. A pesar de las críticas de algunos contemporáneos, la influencia de Góngora en la poesía posterior ha sido profunda y duradera, consolidándolo como una figura central de la literatura española.

6. Otros:



NOMBRE: Francisco de Quevedo (S. XVII)



1. Información sobre su obra (Describir):

Francisco de Quevedo y Villegas fue un destacado escritor español del Siglo de Oro, nacido en Madrid en 1580. Quevedo es conocido por su sátira y su dominio del lenguaje. Su obra abarca una amplia variedad de géneros, incluyendo poesía, prosa y ensayos. Quevedo es especialmente famoso por un estilo, que se caracteriza por el uso ingenioso y conciso del lenguaje para expresar ideas complejas.

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

Quevedo vivió en una época de grandes cambios y crisis en España, marcada por la decadencia del imperio español y las tensiones políticas y sociales. El Siglo de Oro, aunque un periodo de esplendor cultural también fue una época de conflictos internos y externos. Estos contextos de crisis y declive se reflejan en la obra de Quevedo, que a menudo critica la corrupción y la decadencia de la

sociedad y la política de su tiempo. Su visión pesimista y su estilo son una respuesta a las realidades de su época.

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

- **La vida del Buscón llamado Don Pablos:** una novela picaresca que narra las desventuras de un joven pícaro, Don Pablos, y su intento de ascender socialmente.
- **Sueños y discursos:** una serie de relatos satíricos que critican la corrupción y los vicios de la sociedad.
- **Poemas:** Quevedo escribió numerosos sonetos y poemas, destacando por su profundidad filosófica y su agudeza satírica, como "Amor constante más allá de la muerte".

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo refleja la obra de Quevedo la realidad social y política de la España del Siglo de Oro?
- ¿Qué diferencias hay entre el estilo conceptista de Quevedo y el culteranismo de su contemporáneo Góngora?
- ¿Por qué "La vida del Buscón llamado Don Pablos" es un ejemplo clásico de la novela picaresca?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Francisco de Quevedo fue un maestro del lenguaje y la sátira, utilizando su ingenio para criticar la corrupción y la decadencia de su época.
2. Su obra, aunque profundamente conectada a su contexto histórico, aborda temas universales como la ambición, la hipocresía y la naturaleza humana.
3. La influencia de Quevedo en la literatura española es duradera, y su estilo sigue siendo admirado por su precisión y profundidad.

6. Otros:



NOMBRE: Gustavo Adolfo Bécquer (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

Gustavo Adolfo Bécquer fue un poeta y narrador español del siglo XIX, nacido en Sevilla en 1836. Es conocido por su obra poética y narrativa, especialmente por sus obras "Rimas" y "Leyendas". Su estilo se caracteriza por un lenguaje sencillo pero emotivo, lleno de simbolismo y sensibilidad. Bécquer es considerado uno de los precursores del modernismo y su obra ha influido en numerosos poetas posteriores.

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

Bécquer vivió en una época de cambios y agitación en España, marcada por la Revolución de 1868 y la posterior restauración de la monarquía. Estos eventos políticos, junto con su vida personal llena de dificultades económicas y problemas de salud, influyeron en su obra, que a menudo refleja temas de amor, muerte y el anhelo de lo inalcanzable. La melancolía y la

introspección presentes en sus escritos reflejan el espíritu romántico de su tiempo, que buscaba escapar de la realidad a través de la imaginación y los sentimientos.

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

- **Rimas:** una colección de poemas líricos que expresan los sentimientos más profundos del autor, como el amor, la desilusión y la búsqueda de la belleza ideal.

- **Leyendas:** un conjunto de narraciones breves que combinan elementos históricos y fantásticos, y que exploran temas como el misterio, lo sobrenatural y las pasiones humanas.
- **Cartas desde mi celda:** una serie de cartas en las que Bécquer reflexiona sobre diversos temas, desde la naturaleza hasta la vida y la muerte, mostrando su sensibilidad y profundidad de pensamiento.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué influencias literarias se pueden encontrar en la obra de Bécquer?
- ¿Cómo reflejan las "Rimas" los sentimientos personales de Bécquer?
- ¿Por qué son las "Leyendas" de Bécquer importantes para la literatura española?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Gustavo Adolfo Bécquer es una figura central en la literatura española del siglo XIX, cuyas obras líricas y narrativas capturan la esencia del romanticismo.
2. Su poesía y prosa están marcadas por una profunda sensibilidad y un uso magistral del lenguaje, que transmiten emociones universales de manera atemporal.
3. A pesar de las dificultades personales y económicas que enfrentó, la obra de Bécquer ha dejado una huella duradera en la literatura, inspirando a generaciones de escritores y lectores.

6. Otros:



NOMBRE: Rosalía de Castro (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

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.

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.

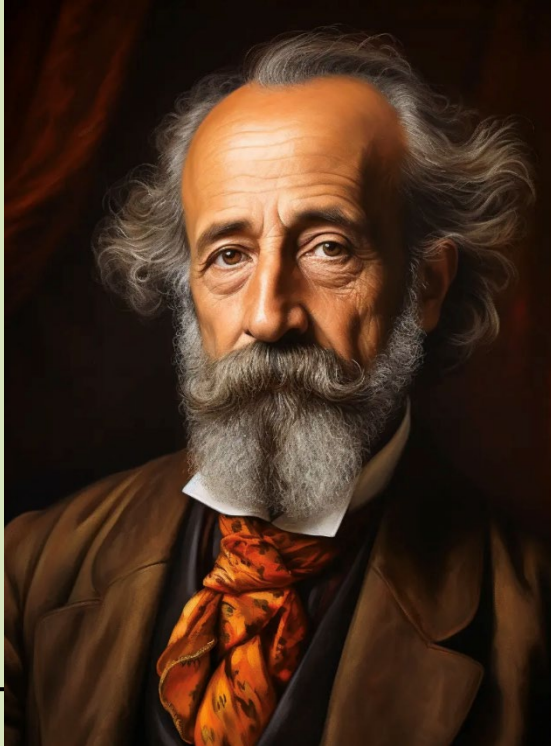
4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿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: José Zorrilla (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

José Zorrilla fue un destacado poeta y dramaturgo español del siglo XIX, nacido en Valladolid en 1817. Es conocido por su estilo romántico y su capacidad para evocar la emoción y el drama en sus obras. Su poesía y teatro están impregnados de un fuerte sentido de la tradición española, y muchas de sus obras se inspiran en leyendas y figuras históricas. Zorrilla es especialmente famoso por su obra de teatro "Don Juan Tenorio", que se ha convertido en una pieza fundamental de la literatura española.

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

Zorrilla vivió en una época marcada por el Romanticismo, un movimiento cultural que enfatizaba la emoción, la individualidad y la nostalgia por el pasado. En España, esta era también una época de inestabilidad política y social, con cambios de gobierno y conflictos internos. Estas circunstancias influyeron en la obra de Zorrilla, que a menudo se centraba en temas como el amor, la muerte, la honra y el destino. La idealización del pasado y la exploración de los sentimientos profundos son características clave de su estilo.

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

- **Don Juan Tenorio:** esta obra de teatro es una reinterpretación del legendario personaje de Don Juan. Mezcla elementos de drama y comedia, y se ha convertido en una de las obras más representadas en el teatro español.

- **A buen juez, mejor testigo:** un poema narrativo que cuenta una leyenda tradicional española, mostrando el interés de Zorrilla por el folclore y la historia de su país.
- **Vivir loco y morir más:** otra obra de teatro que destaca por su dramatismo y su exploración de las pasiones humanas.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Qué elementos del Romanticismo se pueden identificar en la obra de Zorrilla?
- ¿Por qué "Don Juan Tenorio" sigue siendo una obra tan popular en el teatro español?
- ¿Cómo refleja Zorrilla las tradiciones y leyendas españolas en sus escritos?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. José Zorrilla fue una figura central del Romanticismo español, cuya obra hace énfasis en la emoción y la nostalgia.
2. Su capacidad para incorporar elementos de la tradición y la leyenda española en sus obras ha dejado un legado duradero en la literatura y el teatro español.
3. A través de obras como "Don Juan Tenorio", Zorrilla ha influido profundamente en la cultura popular y teatral de España, manteniéndose relevante hasta el día de hoy.

6. Otros:



NOMBRE: Concepción Arenal (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

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.

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.

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. Realizar 3 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: Benito Pérez Galdós (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

Benito Pérez Galdós fue un novelista, dramaturgo y cronista español del siglo XIX y principios del XX, nacido en 1843 en Las Palmas de Gran Canaria. Es uno de los escritores más importantes de la literatura española. Su obra abarca una amplia variedad de temas y personajes, y se caracteriza por su detallada descripción de la sociedad española, sus costumbres y sus problemas. Galdós escribió numerosas novelas, entre las que destacan las series de "Episodios Nacionales" y sus novelas contemporáneas.

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

Galdós vivió en una época de grandes cambios en España, incluyendo la Revolución de 1868, la Restauración borbónica y las guerras carlistas. Estos eventos políticos y sociales influyeron profundamente en su obra, que a menudo refleja las tensiones y transformaciones de la sociedad española de su tiempo. A través de sus novelas, Galdós retrata la vida cotidiana y las luchas de diferentes clases sociales,

proporcionando una visión crítica y detallada de la realidad española. Su enfoque e interés por los problemas sociales y políticos lo convirtieron en un cronista de su época.

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

- **Fortunata y Jacinta:** considerada una de sus mejores novelas, cuenta la historia de dos mujeres de diferentes clases sociales y sus relaciones con un hombre llamado Juanito Santa Cruz. La novela explora temas como el amor y las diferencias sociales.

- **Episodios Nacionales:** una serie de 46 novelas históricas que narran la historia de España desde la Guerra de la Independencia hasta la Restauración borbónica. Estas obras combinan personajes ficticios y reales para ofrecer una visión detallada de los eventos históricos.
- **Misericordia:** una novela que trata sobre la vida de una criada llamada Benina y su lucha por sobrevivir en la pobreza. La obra es un ejemplo de la capacidad de Galdós para retratar la vida de los más desfavorecidos con empatía y realismo.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo influyó la situación política de España en la obra de Galdós?
- ¿Qué técnicas literarias utilizaba Galdós para lograr un retrato tan realista de la sociedad?
- ¿Por qué los "Episodios Nacionales" son considerados una obra clave para entender la historia de España?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Benito Pérez Galdós fue un maestro literario, capaz de capturar con precisión y detalle la vida y las luchas de la sociedad española de su tiempo.
2. Su obra ofrece una visión crítica y profunda de los problemas sociales y políticos de España, utilizando personajes complejos y situaciones realistas para explorar temas universales.
3. La influencia de Galdós en la literatura española es inmensa, y sus novelas siguen siendo estudiadas y admiradas por su riqueza narrativa y su relevancia histórica.

6. Otros:



NOMBRE: Emilia Pardo Bazán (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

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.

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: Vicente Blasco Ibáñez (S. XIX)



1. Información sobre su obra (Describir):

Vicente Blasco Ibáñez fue un novelista, periodista y político español nacido en Valencia en 1867. Es conocido por sus novelas de realismo social y por su habilidad para describir con gran detalle y emoción la vida y las luchas de la gente común. Blasco Ibáñez escribió más de 30 novelas, muchas de las cuales fueron traducidas a varios idiomas y adaptadas al cine. Su estilo se caracteriza por su realismo, su compromiso social y su capacidad para narrar historias con un trasfondo histórico y social.

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

Blasco Ibáñez vivió en una época de gran agitación social y política en España y Europa. La Revolución Industrial, las luchas laborales y la Primera Guerra Mundial fueron eventos que influyeron profundamente en su obra. Como periodista y político, Blasco Ibáñez estuvo muy involucrado en los movimientos republicanos y en la defensa de los derechos de los trabajadores. Estas experiencias y su observación de la vida cotidiana de las clases trabajadoras se reflejan en sus novelas, que a menudo critican las injusticias sociales y abogan por el cambio político y social.

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

- **La barraca (1898):** esta novela describe la vida de los campesinos valencianos y sus luchas contra las injusticias de los terratenientes. Es una obra clave del realismo social español.
- **Cañas y barro (1902):** otra novela ambientada en la región de Valencia, que explora las relaciones humanas y los conflictos entre tradición y modernidad en una comunidad rural.

- **Los cuatro jinetes del Apocalipsis (1916):** ambientada durante la Primera Guerra Mundial, esta novela fue un éxito internacional y ofrece una visión crítica de la guerra y sus efectos devastadores.

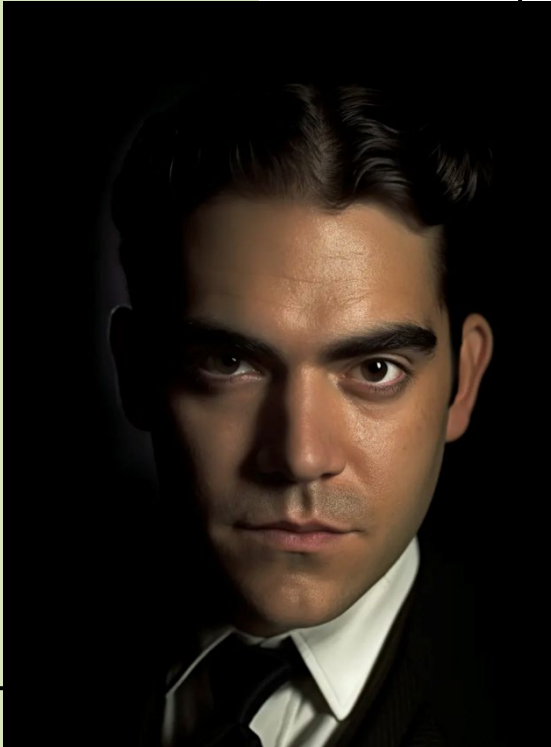
4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo influyó la vida política de Blasco Ibáñez en su carrera literaria?
- ¿Qué aspectos de la sociedad valenciana reflejan las novelas "La barraca" y "Cañas y barro"?
- ¿Por qué "Los cuatro jinetes del Apocalipsis" tuvo tanto impacto a nivel internacional?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

- Vicente Blasco Ibáñez fue un escritor comprometido con las causas sociales y políticas de su tiempo, utilizando su obra para criticar las injusticias y abogar por el cambio.
- Su habilidad para describir la vida cotidiana y las luchas de la gente común, junto con su estilo realista y emocional, lo convirtieron en uno de los grandes novelistas del realismo social español.
- Las obras de Blasco Ibáñez no solo tuvieron un gran impacto en la literatura española, sino que también alcanzaron un éxito internacional, influyendo en la percepción de la sociedad y la política de su época.

6. Otros:



NOMBRE: Federico García Lorca (S. XX)



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.

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.

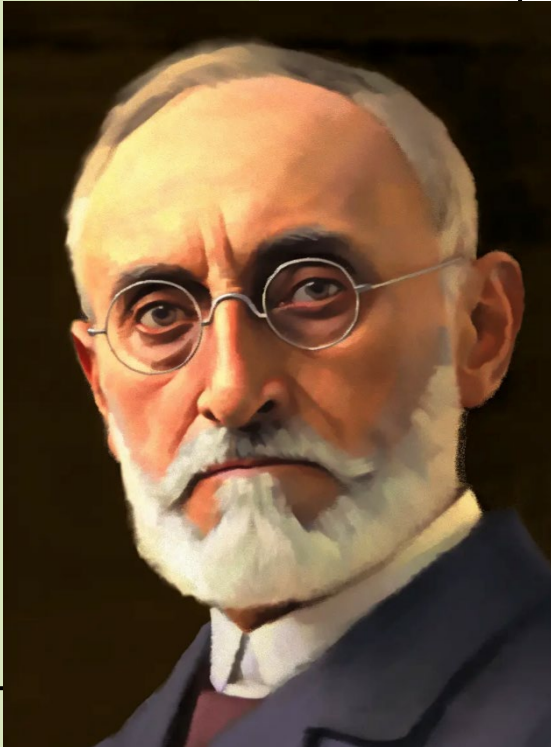
4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿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: Miguel de Unamuno (S. XX)



1. Información sobre su obra (Describir):

Miguel de Unamuno fue un escritor y filósofo español nacido en Bilbao en 1864. Es conocido por su extensa obra literaria que abarca la novela, el ensayo, la poesía y el teatro. Unamuno es una figura central de la Generación del 98, un grupo de escritores que reflexionaron sobre la identidad española y los problemas sociales y políticos de su tiempo. Su obra se caracteriza por la exploración de temas existenciales y filosóficos, así como su preocupación por la fe y la duda.

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

Unamuno vivió en una época de grandes cambios y crisis en España, marcada por la pérdida de las últimas colonias en 1898, la inestabilidad política y la dictadura de Primo de Rivera, y la Guerra Civil Española. Estos eventos influyeron profundamente en su pensamiento y en su obra, llevándolo a cuestionar la identidad nacional y la relación entre el individuo y la sociedad. Su enfrentamiento con la dictadura y su

destierro a Fuerteventura reflejan su compromiso político y su valentía. Además, su profunda preocupación por la fe y la razón se manifiesta en su constante lucha entre el racionalismo y la espiritualidad.

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

- **Niebla (1914):** una novela innovadora que mezcla elementos de la narrativa tradicional con el ensayo filosófico, explorando la relación entre el autor y sus personajes.
- **San Manuel Bueno, mártir (1930):** una novela corta que trata sobre la fe, la duda y la existencia, centrada en la figura de un sacerdote que lucha con su propia falta de fe.

- **Del sentimiento trágico de la vida (1912):** un ensayo filosófico en el que Unamuno reflexiona sobre la existencia humana, la inmortalidad y la lucha entre la fe y la razón.

4. Preguntas curiosas sobre el autor/a:

- ¿Cómo influyó la crisis de 1898 en la obra de Unamuno?
- ¿Por qué consideras que "Niebla" es una novela innovadora para su tiempo?

5. Conclusiones sobre el autor/a:

1. Miguel de Unamuno fue una figura intelectual clave de la Generación del 98, cuyo trabajo refleja una profunda preocupación por la identidad y los problemas de España.
2. Su obra se distingue por la exploración de temas filosóficos y existenciales, abordando la lucha entre la fe y la razón, y la búsqueda de sentido en la vida.
3. A través de sus novelas, ensayos y poesía, Unamuno dejó un legado duradero en la literatura española, influyendo en generaciones de escritores y pensadores.

6. Otros:

10ª Sesión

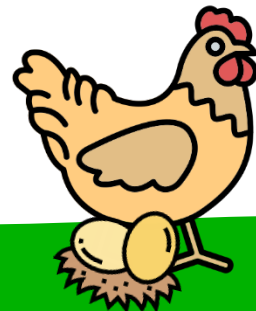
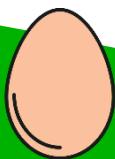
Conjugando que es gerundio



Pasado



Presente

Futuro



Introducción

La sesión está diseñada con el fin de fomentar un uso coherente de las formas verbales en los textos, lo que va a permitir a los estudiantes mejorar su comprensión lectora y la escritura, a la vez que les proporciona herramientas lingüísticas para desarrollar habilidades comunicativas sólidas.

La actividad propuesta incluye una destreza de pensamiento denominada "**compara-contrasta**" (Schwartz, 2008).  Compara y contrasta es una destreza de pensamiento para que los alumnos desarrollen las habilidades necesarias para resolver problemas y comparar y contrastar conceptos de forma reflexiva y eficiente de forma cada vez más autónoma. Esta destreza puede utilizarse para trabajar temas, conceptos, géneros, obras, etc., centrando la comparación en aspectos determinados en los que queramos hacer hincapié, partiendo de los conocimientos que tenga el alumnado de los nuevos adquiridos. También se incluye la rutina de pensamiento "**El titular**" (Ritchhart et al, 2014). 



La sesión se cierra con el juego tradicional "**tres en raya**" adaptado para practicar las formas verbales trabajadas en la sesión.

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



Comprender y producir textos escritos y orales de manera autónoma, así como la capacidad de utilizar adecuadamente la gramática y el vocabulario en diferentes contextos comunicativos.

Gramática Uso coherente de las formas verbales en los textos, de los tiempos en la narración y de la correlación temporal en el discurso relatado.

Vocabulario Utilizar de manera eficaz recursos verbales en narraciones y exposiciones sencillas (orales y escritas).

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 (20 minutos)

Para iniciar este viaje se seleccionan dos textos, uno que esté en modo subjuntivo y otro en indicativo y se pide a los estudiantes que lo lean atentamente. Una vez leídos se pone en común qué aspectos encuentran diferentes con respecto a los tiempos verbales entre ambas lecturas, el docente podrá analizar de qué punto se parte y si es necesario reforzar algún contenido relacionado con los tiempos verbales.

Fase 2ª. Sesión (60 minutos)

Destreza de pensamiento: "compara-contrasta" (ver Anexo 5)



1. Los estudiantes de forma individual localizan las formas verbales que encuentran en cada uno de los textos y las clasifica en función del tiempo y el modo. Después, en pequeño grupo comparten la información con sus compañeros y la completan para elaborar un listado común por cada texto. (20 minutos).
2. Cada grupo tiene que comparar y contrastar los tiempos verbales encontrados en cada uno de los textos ayudados por el organizador gráfico compara-contrasta. Se pueden establecer una serie de preguntas que sirvan de guía para llegar a una conclusión final: ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Cuáles son las similitudes y diferencias importantes? ¿Qué conclusión sacamos según las similitudes y las diferencias que hemos encontrado? (15-20 minutos).
3. Cada grupo tiene que redactar dos **titulares** que resuman lo que han aprendido en esta actividad. Como condición, los titulares deben incluir al menos una forma verbal. Además, un titular tiene que redactarse en modo indicativo y otro en subjuntivo. (5 minutos).

Destreza de pensamiento "Compara-Contrasta" (Schwartz, 2008)



- **Objetivo/s didácticos de la destreza de pensamiento:** Tomar conciencia e identificar la información que nos revela diferencias entre los diferentes modos y tiempos verbales y qué mensaje transmite cada uno de ellos en el texto.

- **Fases de la destreza**

Tal y como se presenta en el desarrollo de la actividad, en el aula se presentará esta tarea en distintas fases. En un primer momento se extraerán los verbos de forma individual y se clasificarán en función del modo y el tiempo. Se pone en común en pequeño grupo y se contrasta la información registrada en el organizador gráfico que les ayudará a sistematizar la comparación identificando semejanzas, diferencias y llegando a una conclusión sobre la información contrastada.

- **Tiempo sugerido** para la consecución de cada una de las fases: de la destreza. Para la primera fase de la destreza de pensamiento dedicaremos unos 20 minutos y para la segunda fase entre 15 y 20 minutos.
- **Materiales de apoyo:** organizador gráfico **compara-contrasta (Anexo 5)**.
- **Agrupamiento recomendado.** La actividad se llevará a cabo al inicio de forma individual y posteriormente en pequeños grupos.

Rutina de pensamiento "El titular"



Para dar por finalizada esta fase pondremos en común todo lo abordado mediante la rutina "El titular". Esta rutina se incluye en el bloque de sintetizar y organizar ideas y consiste en extraer la esencia de la actividad realizada en una frase como si fuera el titular de un periódico. Para su realización propondremos al alumnado la elaboración de un titular que sintetice aquello que han aprendido y que incluya tiempos y modos verbales trabajados en la sesión.

- **Tiempo sugerido** para la realización de la rutina se dedicarán entre 5 y 10 minutos.
- **Materiales de apoyo:** organizador gráfico "el titular" (ver Anexo 5)
- **Agrupamiento recomendado.** La actividad se llevará a cabo en grupos pequeños.

Fase 3ª. Cierre (30 minutos)

Este juego ayudará a los jugadores a practicar y consolidar su conocimiento sobre los tiempos verbales mientras se divierten y desarrollan una estrategia para ganar el juego:

Nombre del Juego: Tiempo Verbal Tres en Raya



Objetivo del Juego: El objetivo del juego es conseguir tres fichas del mismo color en línea, mientras se forma correctamente una oración utilizando el tiempo verbal indicado en la tarjeta que se extraiga de forma aleatoria.

Se ofrecen dos modalidades de juego, el docente seleccionará aquella que considere más apropiada.

Primera opción de juego:

Materiales:

- Juego tres en raya en una página **se imprime el tablero** de las “tres en raya” y se plastifica de tal forma que los estudiantes puedan escribir y borrar con un rotulador no permanente.
- Rotuladores de dos colores (no permanentes).
- Cartas de tiempo verbal (presente, pretérito imperfecto, pretérito perfecto, futuro...) y el modo (indicativo o subjuntivo), también se puede aumentar la dificultad añadiendo la persona o las formas impersonales.
- Listado de verbos y su conjugación ([Modelos de conjugación verbal | Real Academia Española \(rae.es\)](http://Modelos de conjugación verbal | Real Academia Española (rae.es))).

Instrucciones:

1. Se puede jugar en parejas o en pequeños grupos (un grupo contra otro)
2. El profesor define la **temática** con la que jugará y concretará con qué juega cada jugador (ver ejemplo).
3. Cada jugador elige **un color** de rotulador (Ej. rojo o azul).
4. Se coloca el **tablero** de juego en el centro de la mesa.
5. Los estudiantes escribirán tiempos verbales mientras se siguen las reglas del juego de las tres en raya e irán **escribiendo los verbos** que vayan apareciendo en las tarjetas en los cuadrantes del tablero cuando les corresponda el turno, al no tener fichas cuando ya han escrito tres

verbos, en los siguientes turnos borrarán uno de ellos y escribirán "otro".

6. El estudiante **perderá el turno si no ha escrito nada** en el tiempo establecido, si se equivoca en la forma verbal o la repite (no se puede repetir ningún verbo ya utilizado en el juego).
7. El tiempo se limitará a **10 segundos por ronda**, aunque puede ser modificado si así lo considera el docente.
8. El juego continúa hasta que un jugador consigue **alinear tres** de sus verbos en línea horizontal, vertical o diagonalmente.
9. El jugador que logre hacer **tres en raya** y las formas verbales estén escritas correctamente gana la partida.

Ejemplo:

Temática: Modo Indicativo del verbo "Hacer". Se puede variar las temáticas como se considere, con el modo, la persona, el tiempo verbal, verbos irregulares...

Jugador 1: pretérito imperfecto.

Jugador 2: futuro.

Segunda opción de juego:

Materiales:

- Tablero de juego, puede ser igual que el anterior.
- Fichas de dos colores diferentes (por ejemplo, rojo y azul).
- Cartas de tiempo verbal (presente, pretérito imperfecto, pretérito perfecto, futuro...) y el modo (indicativo o subjuntivo), también se puede aumentar la dificultad añadiendo la persona o las formas impersonales.
- Listado de verbos y su conjugación ([Modelos de conjugación verbal | Real Academia Española \(rae.es\)](https://www.rae.es/rae/conjugacion)).

Instrucciones:

1. Las cartas de tiempo verbal **se mezclan** y se colocan boca abajo al lado del tablero.
2. El primer jugador elige una **carta de tiempo verbal** y la lee en voz alta.

3. Los jugadores se turnan para **colocar una ficha** en el tablero. Cada ficha debe ir en una casilla vacía del tablero.
4. Cuando un jugador coloca una ficha, debe formar una oración utilizando el tiempo verbal indicado en la carta que se seleccionó previamente. La oración debe contener un verbo conjugado en el tiempo verbal correspondiente.
5. El estudiante **perderá el turno si no ha formado la oración correctamente o no ha dicho nada** en el tiempo establecido, si se equivoca en la forma verbal o la repite.
6. El juego continúa hasta que un jugador consigue **alinearse tres** de sus fichas en línea horizontal, vertical o diagonalmente, y forma correctamente una oración con el tiempo verbal indicado en la carta seleccionada.
7. El jugador que logre hacer **tres en raya** y formar correctamente todas las oraciones gana la partida.

Ejemplo:

Supongamos que se elige la carta de tiempo verbal "presente de indicativo". Si un jugador coloca una ficha en una casilla y forma la oración "Yo estudio español", entonces esa jugada es válida si el verbo "estudio" está conjugado en presente, y el estudiante puede poner la ficha.



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).



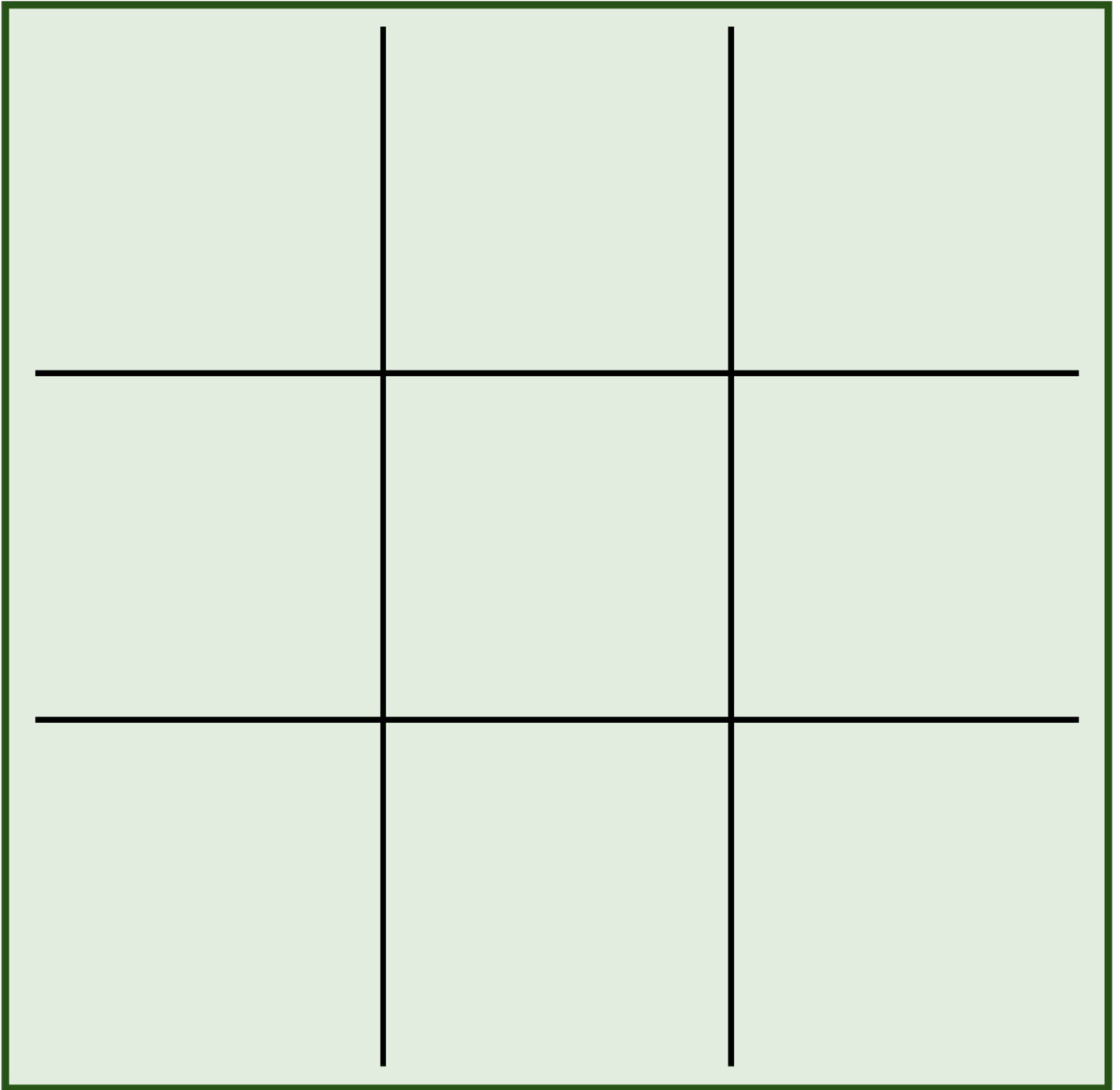
Estas píldoras audiovisuales pueden elaborarse con imágenes tomadas de los titulares que hayan elaborado los estudiantes después de la sesión. Con estas imágenes se puede producir un vídeo para compartir en el Aula virtual del centro, o redes sociales como TikTok, Instagram o X.

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional



Tres en raya de los tiempos verbales



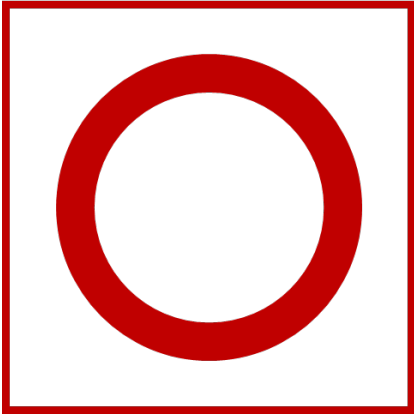
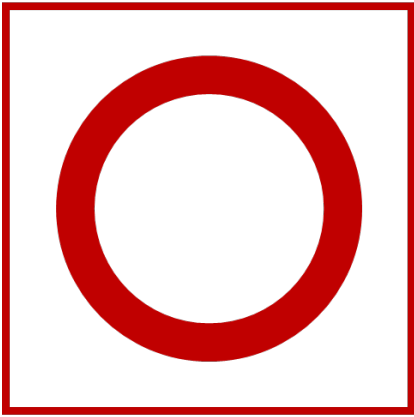
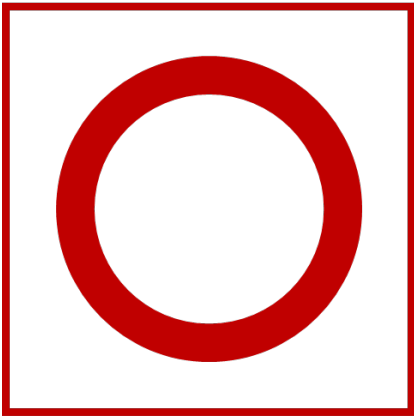
Marcador:

Equipo AZUL

Equipo ROJO

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--





PRETÉRITO
PERFECTO COMPUESTO
INDICATIVO

PRETÉRITO
IMPERFECTO
INDICATIVO

CONDICIONAL SIMPLE
INDICATIVO

PRETÉRITO
PERFECTO SIMPLE
INDICATIVO

PRETÉRITO
PLUSQUAMPERFECTO
INDICATIVO

FUTURO COMPUESTO
INDICATIVO

PRESENTE
INDICATIVO

PRETÉRITO ANTERIOR
INDICATIVO

FUTURO SIMPLE
INDICATIVO





TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA



CONDICIONAL COMPUESTO

INDICATIVO

PRETÉRITO

IMPERFECTO

SUBJUNTIVO

IMPERATIVO

PRETÉRITO

PERFECTO SIMPLE

SUBJUNTIVO

PRETÉRITO

PLUSCUAMPERFECTO

SUBJUNTIVO

FUTURO COMPUESTO

SUBJUNTIVO

PRESENTE

SUBJUNTIVO

PRETÉRITO

PERFECTO COMPUESTO

SUBJUNTIVO

FUTURO SIMPLE

SUBJUNTIVO



TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





PARTICIPIO

GERUNDIO

INFINITIVO

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the PARTICIPIO header.

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the GERUNDIO header.

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the INFINITIVO header.

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the PARTICIPIO header.

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the GERUNDIO header.

Blank rounded rectangular box for notes or examples under the INFINITIVO header.






TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA



TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





PARTIR

OLER

QUERER

TEMER

SATISFACER

PODER

AMAR

IR

VALER





TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





CEÑIR

VER

LEER

ERRAR

VENIR

DAR

SER

SABER

CONducIR





TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





HABER

PEDIR

MOVER

ENVIAR

BAILAR

HACER

SONREIR

YACER

PEINAR





TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.



Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.





TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

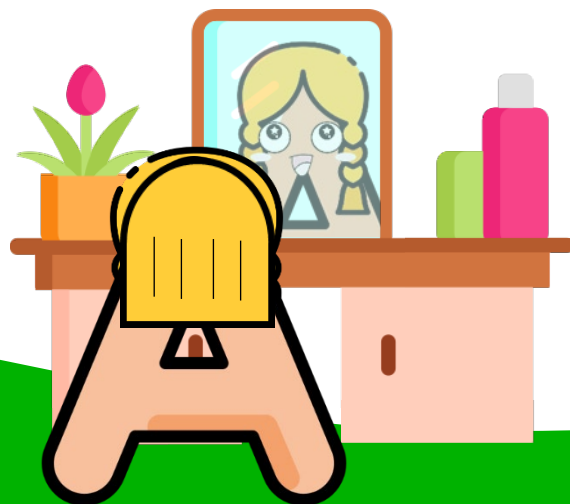
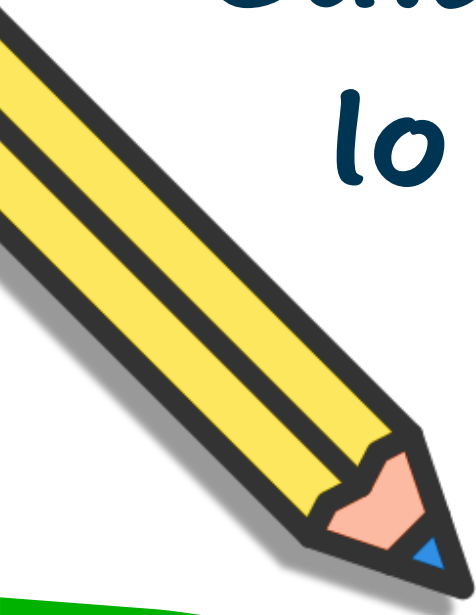
TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA

TIEMPO VERBAL
TRES EN RAYA





11ª Sesión

Cuido cómo se ve
lo que escribo



Introducción

En esta parada del viaje se abordará la ortografía. Como es un contenido muy amplio se puede realizar duplicando la estructura de la sesión en tantas clases como creamos convenientes. Para trabajar la ortografía se propone una rutina de pensamiento denominada **“Generar-Clasificar-Conectar-Elaborar: mapas conceptuales”** (Ritchhart, 2014) y tres juegos. 

Con ello se pretende, en primer lugar, que el alumnado repase los conocimientos que tiene sobre reglas ortográficas de una forma profunda y reflexiva, mediante la realización del mapa conceptual en la rutina de pensamiento. En segundo lugar, el alumnado pondrá en práctica estas normas de una forma lúdica, a través de los juegos. 

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



Expresión escrita: se persigue incorporar de manera gradual procedimientos básicos para mejorar la corrección ortográfica.

Ortografía

Conocimiento y uso reflexivo de las normas ortográficas, su valor social y la necesidad de ceñirse a la norma lingüística en los textos escritos.

Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar la dinámica de comunicación denominada **"El círculo de palabras"**, en concreto la dinámica titulada (**ver Anexo 1**). Esta dinámica permitirá comenzar la sesión poniendo el foco en la comunicación y en la forma de escritura de las palabras.

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Diagnóstico (0 minutos)

En esta ocasión el diagnóstico se realizará en la primera parte de la rutina de pensamiento programada.

Fase 2ª. Sesión (75 minutos)

Rutina de pensamiento: **“Generar-Clasificar-Conectar-Elaborar: mapas conceptuales” (ver Anexo 5)**



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.

- **Objetivos didácticos** de la rutina de pensamiento:
 - Reflexionar sobre porqué las palabras se escriben de una forma determinada.
 - Rememorar normativa ortográfica y construir significados a partir de estas normas.
- **Agrupamiento recomendado:** pequeños grupos.

Fases de la rutina

1. En primer lugar, se dividirá al alumnado en grupos de trabajo. A cada grupo de trabajo se le asignará palabras cuya escritura se vea afectada por alguna norma ortográfica que se quiera trabajar. Por ejemplo, “subir”, “vivir”.
2. En segundo lugar, los grupos de trabajo deberán resolver las siguientes preguntas **¿por qué estas palabras se escriben así? ¿hay excepciones?** Mediante las respuestas a estas preguntas tienen que

intentar recordar o deducir las reglas ortográficas que deseamos trabajar en la sesión.

3. Una vez todos los estudiantes hayan realizado un intento de recordar o deducir las normas ortográficas se ponen en común y se establece cuáles se han aproximado más a las reglas reales. Seguidamente, se deja consultar en los libros de texto cuáles son las normas y se recogen en forma de mapa conceptual.

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

La rutina no debe ocupar más de la mitad de esta segunda fase (35 minutos, dejando al menos media hora para la parte de juego). Su duración determinada dependerá del nivel del grupo y de la cantidad de normas que se incluyan a trabajar. Un ejemplo podría ser las normas para escribir con B y V, aunque si el grupo lo admite se pueden trabajar en una misma sesión junto con las normas de B y V las de G y J...

Juegos

Después de llevar a cabo la rutina de pensamiento, se da paso a la parte de juego de la sesión. Se recomienda comenzar por el juego **"la ortografía te desafía"** si el alumnado necesita más apoyo para generar palabras, ya que tiene una parte visual que puede inspirarlos. En sesiones en las que hayamos trabajado en conjunto pocas normas quizá de tiempo a jugar en una misma sesión tanto a **"la ortografía te desafía"** como al *scattergories*. E incluso para sesiones más avanzadas donde se hayan trabajado diferentes normas se puede jugar a la ruleta literaria, solamente con el mazo de ortografía.

Primera opción de juego: "La ortografía te desafía"

Este juego consiste también en lanzar retos relacionados con normas ortográficas solo que en este caso en lugar de escribir las palabras hay que localizar los máximos objetos posibles que se relacionen con dichas palabras que respondan al reto en 30 segundos. Por ejemplo 🖐 se relaciona con brazo que es una palabra que corresponde con una norma ortografía de B. Pasados los 30 segundos se da un tiempo para que se escriban las palabras de los dibujos seleccionados en un folio, se corrijan en grupo y se determine quién ha seleccionado más correctamente. Se explica más detalladamente en el [Anexo 4](#).

Segunda opción de juego: Scattergories

Este juego es sencillo, consiste en comprobar quien es capaz de escribir correctamente más palabras con determinadas características en 30 segundos. Por ejemplo, si hemos trabajado la B y la V se pueden lanzar retos con estas letras, palabras que empiecen por B o contengan V. Los retos se pueden repetir eliminando las palabras que ya se han escrito anteriormente (se puede dejar un registro en la pizarra o en una hora en el centro de las mesas).

Para corregir las palabras escritas se puede recurrir a los mapas conceptuales elaborados o consultar al docente. Este juego tiene un carácter progresivo, quiere decir que si es la segunda o tercera sesión en la que trabajamos ortografía y ya hemos trabajado B, V, G, J y H se pueden lanzar retos con cualquiera de estas letras. Se pueden incluir también normas de acentuación con retos como escribir palabras llanas o incluso complicarlo más: escribir palabras llanas con acento.

Tercera opción de juego: la ruleta literaria. Se recomienda jugar solo con el mazo de retos de ortografía.

Fase 3ª. Cierre (10 minutos)

Cerramos está parada en nuestro viaje con la rutina de pensamiento **"El titular"** con el fin de que el alumnado sintetice el trabajo realizado.



Se recomienda que en este caso sugiramos que intenten incluir en el titular palabras relacionadas con las normas ortográficas aprendidas.

Materiales

- Tableros para el juego **"La ortografía te desafía" (Anexo 5)**.
- Libros de texto de lengua castellana y literatura.
- Mazo de cartas de retos.



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 y Formación Profesional.





CONTIENE LA
LETRA B

CONTIENE LA
LETRA V

CONTIENE LA
H INTERCALADA

CONTIENE LA
LETRA J

CONTIENE
“ MB ”

SON
HOMÓFONAS

CONTIENE LA
LETRA Y

CONTIENE LA
LETRA LL

PROVIENEN DE
OTRO IDIOMA





LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA





CONTIENE

DIÉRESIS

CONTIENE LA

LETRA W

EMPIEZA POR

LETRA G

CONTIENE LA

LETRA X

EMPIEZA POR

LETRA J

EMPIEZA POR

LETRA Y

CONTIENE LA

LETRA Z

EMPIEZA POR

LETRA H

CONTIENE LA

LETRA Q





LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA



EMPIEZA POR

LETRA LL

EMPIEZA POR

LETRA W

EMPIEZA POR

LETRA Z

CONTIENE LA

LETRA G

EMPIEZA POR

LETRA B

EMPIEZA POR

LETRA X

CONTIENE LA

LETRA Z

EMPIEZA POR

LETRA V

EMPIEZA POR

LETRA Q



LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA



SON

POLISÉMICAS

SON

AGUDAS

CONTIENE LA

LETRA K

CONTIENE

“MP”

SON

LLANAS

LLEVAN

TILDE

ACABA EN

CONSONANTE

CONTIENE LA

LETRA Ñ

SON

ESDRÚJULAS



LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA





EMPIEZA POR
LETRA K

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.



Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.





LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

LA ORTOGRAFÍA
TE DESAFÍA

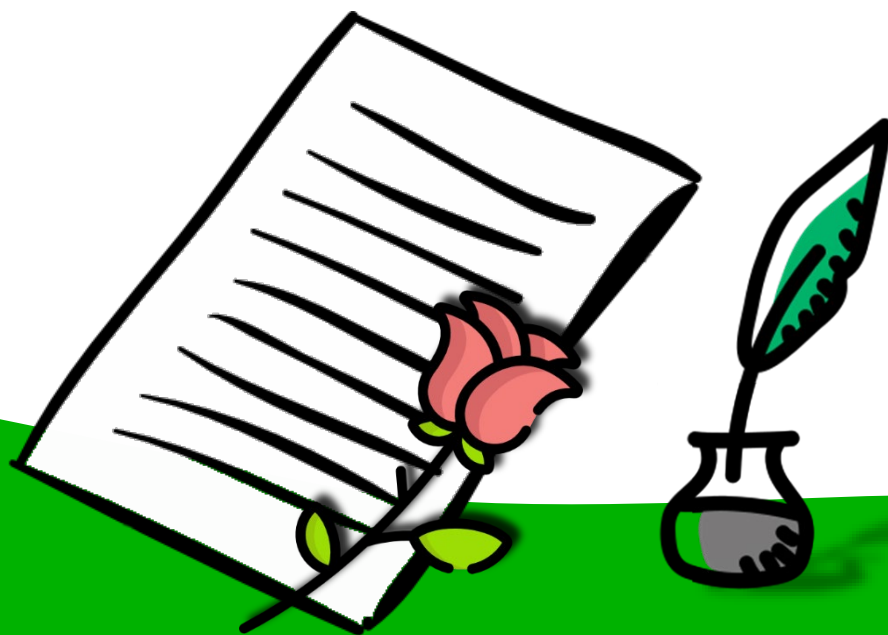


LA ORTOGRAFÍA TE DESAFÍA

Palabra	Ortografía	Caract. especial	Acento	Tipo	Palabra	Ortografía	Caract. especial	Acento	Tipo	Palabra	Ortografía	Caract. especial	Acento	Tipo	Palabra	Ortografía	Caract. especial	Acento	Tipo
Ahorrar	H			Aguda	Cigüeña	Ñ	DIÉRESIS		Llana	Kiwi (animal)	K	Polisémica		Llana	Retoño	Ñ			Llana
Ajedrez	J, Z			Aguda	Colon (intestino)		HOMÓFONO		Llana	Koala	K			Llana	Rey	Y			Aguda
Albahaca	H			Llana	Colón (personaje)		HOMÓFONO	SI	Aguda	Lámpara	mp			Esdrújula	Rosquilla	Q, LL			Llana
Albañil	Ñ			Aguda	Cómic			SI	Llana	Llama (animal)		Polisémica		Llana	Sandwich	W			Llana
Alcohol	H			Aguda	Cuchillo	LL			Llana	Llama (fuego)		Polisémica		Llana	Saxofón	X		SI	Aguda
Alfombra	mb			Llana	Dentífrico			SI	Esdrújula	Llave	LL, B/V			Llana	Sello	LL			Llana
Almohada	H			Llana	Desayuno	Y			Llana	Llorar/llanto	LL			Aguda	Sexto	X			Llana
Arándano			SI	Esdrújula	Deshecho	H			Llana	Llover/lluvia	LL, B/V			Llana	Silla	LL			Llana
Arroyo	LL/Y	HOMÓFONO		Llana	Egipcio	G/J			Llana	Maiz	Z			Aguda	Sonámbulo	mb		SI	Esdrújula
Axila	X			Llana	Embarazada	mb, Z			Llana	Maniquí	Q		SI	Aguda	Submarino	bm (trampa)			Llana
Azahar	Z, H			Aguda	Empujar	mp, J			Aguda	Mayonesa	Y			Llana	Superhéroe	H		SI	Esdrújula
Baca	B/V	HOMÓFONO		Llana	Erizo	Z			Llana	Mayordomo	Y			Llana	Tambor	mb			Aguda
Ballena	B, LL			Llana	España	Ñ			Llana	Medalla	LL			Llana	Tarjeta	J			Llana
Bambú	B		SI	Aguda	Esquí	Q		SI	Aguda	México	J, X		SI	Esdrújula	Taxi	X			Llana
Baya	B/V, LL/Y	HOMÓFONO		Llana	Esquimal	Q			Aguda	Mosquito	Q			Llana	Temperatura	mp			Llana
Bebé			SI	Aguda	Estrella	LL			Llana	Nariz	Z			Aguda	Tempestad	mp			Aguda
Bello	B/V, LL	HOMÓFONO		Llana	Excavar	X			Aguda	Orca		HOMÓFONO		Llana	Tiempo	mp			Llana
Bikini	B, K			Llana	Exclamación	X		SI	Aguda	Oreja	J			Llana	Tóxico	X		SI	Esdrújula
Bobina	B/V	HOMÓFONO		Llana	Excremento	X			Llana	Ovillo	V, LL			Llana	Trompeta	mp			Llana
Bocadillo	LL			Llana	Fósforo			SI	Esdrújula	Oxígeno	X, G		SI	Esdrújula	Vaca	B/V	HOMÓFONO		Llana
Bomba	B, mb			Llana	Gallo	LL			Llana	Paella	LL			Llana	Valla	B/V, LL/Y	HOMÓFONO		Llana
Bombilla	B, LL			Llana	Garaje	G/J			Llana	Panza	Z			Llana	Vehículo	V, H		SI	Esdrújula
Botar	B/V	HOMÓFONO		Aguda	Garaje	G/J			Llana	Papa (patata)		polisémica		Llana	Vello	B/V, LL	HOMÓFONO		Llana
Botella	B, LL			Llana	Gigante	G/J			Aguda	Papa (religión)		polisémica		Llana	Verja	V, J			Llana
Bovina	B/V	HOMÓFONO		Llana	Girasol	G/J			Llana	Papá (padre)		HOMÓFONO	SI	Aguda	Viñeta	V, Ñ			Llana
Boxeo	B, X			Llana	Grillo	LL			Llana	Paquete	Q			Llana	Votar	B/V	HOMÓFONO		Aguda
Buey	B, Y			Aguda	Guadaña	Ñ			Llana	Pastilla	LL			Llana	Waterpolo	W			Llana
Búho	B, H		SI	Llana	Guillotina	LL			Llana	Payaso	Y			Llana	Web	W			Aguda
Buzón	B, Z		SI	Aguda	Hambre	mb, H			Llana	Pelicano		HOMÓFONO		Llana	Whisky	W, H, K, Y			Llana
Caballo	B, LL			Llana	Hawaiano	W, H			Llana	Pelicano		HOMÓFONO	SI	Esdrújula	Wi-Fi	W			Aguda
Cacahuete	H			Llana	Hielo	H			Llana	Pez	Z			Aguda	Windsurf	W			Aguda
Caja	J			Llana	Hoja	H			Llana	Pildora			SI	Esdrújula	Xilófono	X		SI	Esdrújula
Calzado	Z			Llana	Horca	H	HOMÓFONO		Llana	Pingüino		Diéresis		Llana	Yate	Y			Llana
Camello	LL			Llana	Huevo	H, V			Llana	Pinza	Z			Llana	Yegua	Y			Llana
Campana	mp			Llana	Inyección	Y		SI	Aguda	Piragüismo		Diéresis		Llana	Yema	Y			Llana
Cantimplora	mp			Llana	Jeringa	G/J			Llana	Póker / Póquer	K, Q		SI	Llana	Yoga	Y			Llana
Caña	Ñ			Llana	Jeroglífico	G/J		SI	Esdrújula	Pollo	LL			Llana	Yogur	Y			Aguda
Carne		HOMÓFONO		Llana	Jersey	G/J, Y			Llana	Prohibido	H			Llana	Yoyo	Y			Llana
Carné		HOMÓFONO	SI	Aguda	Jirafa	G/J			Llana	Queso	Q			Llana	Yunque	Y, Q			Llana
Cebolla	B, LL			Llana	Joroba	J			Llana	Ralla (De rallar)	LL/Y	HOMÓFONO		Llana	Zanahoria	Z, H			Llana
Cepillo	LL			Llana	Karateka	K			Llana	Raqueta	Q			Llana	Zapato	Z			Llana
Cerilla	LL			Llana	Ketchup	K		SI	Llana	Raya (Animal)	LL/Y	HOMÓFONO		Llana	Zepelín	Z		SI	Aguda
Chimpancé	mp		SI	Aguda	Kimono	K			Llana	Reloj	J			Aguda	Zorro	Z			Llana
					Kiwi (fruta)	K	Polisémica		Llana						Zumo	Z			Llana

12ª Sesión

**“Métrica y poesía”
¿Creamos versos con
armonía?**



Introducción

La sesión está diseñada con objeto de identificar y analizar la métrica en diferentes poemas, y cómo utilizar esta herramienta para mejorar la expresión escrita y oral de los estudiantes. Se integran rutinas de pensamiento que fomentan el desarrollo de una lectura crítica y reflexiva de los textos poéticos lo que permitirá observar, analizar y conectar ideas de manera más profunda, fomentando una comprensión integral de la poesía. En concreto, lo largo de la sesión, se utilizan las rutinas de pensamiento **"Veo, Pienso, Me pregunto"** perteneciente al bloque presentar y explorar ideas, y las rutinas **"Conectar- Ampliar- Desafiar"** y **"El titular"** correspondientes al bloque de sintetizar y organizar ideas (Ritchhart *et al*, 2014).



Partiendo de los conocimientos previos que tenga el alumnado se aprende a medir versos y a identificar patrones rítmicos comunes y posteriormente se aplican estas habilidades en actividades prácticas a través del juego.

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



Comprender, interpretar y valorar textos escritos en forma de poema, reflexionando sobre el contenido y la forma, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.

Comprensión de la estructura poética

Conocimiento de la importancia de la métrica en la composición poética, identificando las diferentes formas y estructuras métricas.

Análisis y creación poética

Análisis de poemas en términos de métrica y ritmo, para crear sus propios versos siguiendo patrones métricos.

Establecemos un buen clima

En esta sesión se recomienda realizar una dinámica de **"resolución de problemas"**, en concreto la dinámica titulada **"los equilibrios"** (ver Anexo 1).

Sesión en RUTA

Fase 1ª. Diagnóstico (15 minutos)

Para iniciar este viaje, el docente debe conocer las ideas previas que tiene el alumnado sobre la temática a tratar. Para ello el docente selecciona uno o varios poemas sencillos y se realizan preguntas como ¿cuántas sílabas tienen cada uno de estos versos? ¿qué tipo de estrofa es? ¿qué tipo de rima presentan? Se puede hacer en gran grupo, fomentando la participación de todos los estudiantes.

En base a los resultados obtenidos, el docente fijará el punto de partida para seguir con la sesión y si considera necesario explicar brevemente los diferentes tipos de poemas y sus características principales.

Fase 2ª. Sesión (50 minutos)

Rutina de pensamiento: **"Veo-Pienso-Me pregunto"** (ver Anexo 5)



Se inicia la sesión con la rutina de pensamiento **"Veo-Pienso-Me pregunto"**, se seleccionan una serie variada de poemas con diferentes características con respecto a la métrica y la rima (soneto, haiku, lira, copla, décima, ...). Los alumnos analizarán el poema y en base a los resultados obtenidos resuelven qué tipo de estrofa es fundamentando esta clasificación.

1. **Veo:** Los estudiantes cuentan las sílabas de los versos que componen el poema y analizan la rima (20 minutos)
2. **Pienso:** Los jugadores reflexionan sobre la métrica obtenida y piensan en reglas de métrica aplicables (sinalefa, hiato, etc.) y los tipos de rima que encuentran fundamentando por qué (20 minutos)
3. **Me pregunto:** Los jugadores se hacen preguntas como "¿Qué reglas métricas se aplican en este verso?" o "¿Hay alguna sinalefa que afecte el conteo de sílabas?" "¿Por qué ese tipo de rima?" (10-15 minutos)

Una vez finalizada la rutina y a modo de conclusión los estudiantes deciden a qué tipo de estrofa corresponde. se recomienda realizar la actividad al menos dos veces en la sesión, con diferentes poemas.


Objetivos didácticos de la rutina de pensamiento:



1. Fomentar la comprensión lectora como base para el desarrollo de ideas más profundas
2. Generar interpretaciones y explicaciones
3. Demostrar con evidencias

4. Generar curiosidad en los estudiantes

Agrupamiento recomendado:

Puede ser variable en función del alumnado que asista a la sesión. Se recomienda que se siga la dinámica de aprendizaje cooperativo 1-2-4, en la que se completa la rutina de pensamiento en primer lugar de forma individual, después cada estudiante comparte sus resultados con otro alumno y posteriormente lo ponen en común en pequeño grupo (4-5 componentes) para llegar a las conclusiones. 

El docente decide si entrega el mismo poema a todos los discentes o selecciona varios poemas para que después se vayan la agrupación se realice en base al poema que les ha correspondido.

Las conclusiones se exponen y se debaten en gran grupo.

Fases de la rutina

Es importante seleccionar el/los poemas adecuados, debe tener elementos característicos que los estudiantes puedan detectar y tener en cuenta, una prueba de si el poema es el adecuado podría ser ¿los versos contienen diferentes normas a tener en cuenta para contar las sílabas? ¿Se muestran rimas asonantes y consonantes? ¿Muestran diferentes tipos de estrofas?

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

En la fase del "veo" es importante dar el tiempo suficiente para analizar y tomar nota de los detalles, esto les dará las bases necesarias para hacer las interpretaciones y les brinda la oportunidad de ser conscientes de lo que están leyendo. El maestro también puede hacer contribuciones como si fuera uno más, de esta forma incentiva la participación y fomenta la conversación o discusión. Esta fase dependerá también de la organización del aula si se trabaja en grupo, se pueden compartir los aspectos identificados entre todos y ponerlos en común.

En la siguiente fase "pienso", se puede preguntar a los estudiantes qué observan después del análisis de los versos, en qué les hace pensar y qué perciben. Es importante ofrecer a los discentes la oportunidad de ampliar o generar alternativas y realizar preguntas a lo propongan como ¿Qué te hace decir eso? Esto motiva a generar evidencias que sustenten sus respuestas y fomenta la argumentación.

En la fase "me pregunto" los estudiantes se harán preguntas como "¿Qué reglas métricas se aplican en este verso?" o "¿Hay alguna sinalefa que afecte

el conteo de sílabas?" "¿Por qué ese tipo de rima?" también el profesor puede dinamizar realizando cuestiones.

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


Fase 3ª. Cierre (50 minutos)

Cerramos la primera etapa de esta aventura con la siguiente actividad **"taller de poesía creativa"**:

El objetivo de esta actividad es que los estudiantes aprendan a identificar y utilizar diferentes tipos de poemas y métricas mientras desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creatividad.

Desarrollo de la actividad:

1. Creación de poemas (25 minutos):



- Se divide a los estudiantes en grupos pequeños y el docente asigna a cada grupo un tipo de poema para crear (soneto, haiku, romance, lira, copla, décima...). No se les puede olvidar poner título a su composición.
- Como apoyo en la realización del problema cada grupo debe usar un organizador gráfico con la rutina de pensamiento **Conectar- Extender- Desafiar.** 
 - **Conectar:** Relaciona las ideas de tu poema con algo que conoces o has aprendido. El docente puede establecer una temática concreta para desarrollar, otra opción es crear el poema en base a una imagen (se pueden utilizar las imágenes del juego del bloque de Lengua "ImaginArte") **Anexo 4.**
 - **Extender:** Piensa en cómo puedes ampliar tus ideas para hacer el poema más interesante.
 - **Desafiar:** Identifica y cuestiona posibles dificultades o confusiones en la creación del poema.

2. Presentación y retroalimentación (15 minutos):

- Cada grupo presenta su poema a la clase.
- Después de cada presentación, el docente solicita al resto de grupos que realicen una retroalimentación (oral o escrita), basándose en

aspectos como: puntos fuertes y débiles detectados en la composición poética, si consideran que es original y creativa, si la estructura y la métrica son correctas, etc. Es importante que las valoraciones estén fundamentadas.

3. Reflexión Final (15 minutos):

- Concluye la actividad con una reflexión grupal sobre lo aprendido.
- Pide a los estudiantes que usen la rutina **"El titular"**, esta rutina consiste en extraer la esencia de lo aprendido en la sesión en una frase, como si fuera el titular de un periódico. 
- Se realiza de forma individual y por escrito. Posteriormente comparten los titulares y se ponen en común en gran grupo con el fin de ver los diferentes puntos de vista y extraer conclusiones. 

Materiales

- Organizador gráfico **Veo-Pienso-Me pregunto (Anexo 5)**.
- Organizador gráfico **Conectar-Extender-Desafiar (Anexo 5)**.
- Organizador gráfico **"Titular" (Anexo 5)**.
- Colección de imágenes del juego "ImaginArte" **(Anexo 4)**.
- Selección de poemas (a realizar por el docente).

LISTA DE VIAJE

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

HABILIDADES COGNITIVAS

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

HABILIDADES METACOGNITIVAS

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

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

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

¿Cómo evaluar esta sesión?

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

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



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

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

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.



Referencias bilingüísticas

Referencias bibliográficas

- Aguilar, C., Alonso, J., Padrós, M., y Pulido, M. (2010). Lectura dialógica y transformación en las comunidades de aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 67(24), 1.
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48.
- Benito, L., & Pinedo, R. (2021). Trabajar el pensamiento en educación primaria a través de rutinas y metodologías activas: una propuesta novedosa e inclusiva. En A. Buzón-García, Olga; Romero-García, Carmen; Verdú (Ed.), *Innovaciones metodológicas con TIC en Educación* (pp. 114–138). Editorial Dykinson S.L.
- Blasco, S. (2018). *Educación jugando. Un reto para el siglo XXI* (Simón Blasco PErales, Ed.; 2ª). Nexo Ediciones.
- 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>
- 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*.
- 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.

Anexo 1 - Dinámicas de grupo iniciales

ANEXO 1. Dinámicas de grupo

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

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

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

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

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

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

1. Dinámicas rompe hielo y de presentación

Título: **Pregunta al objeto**

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

Materiales necesarios: No se requiere ningún material.

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

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





Título: La telaraña de confianza.

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

Materiales necesarios:

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

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

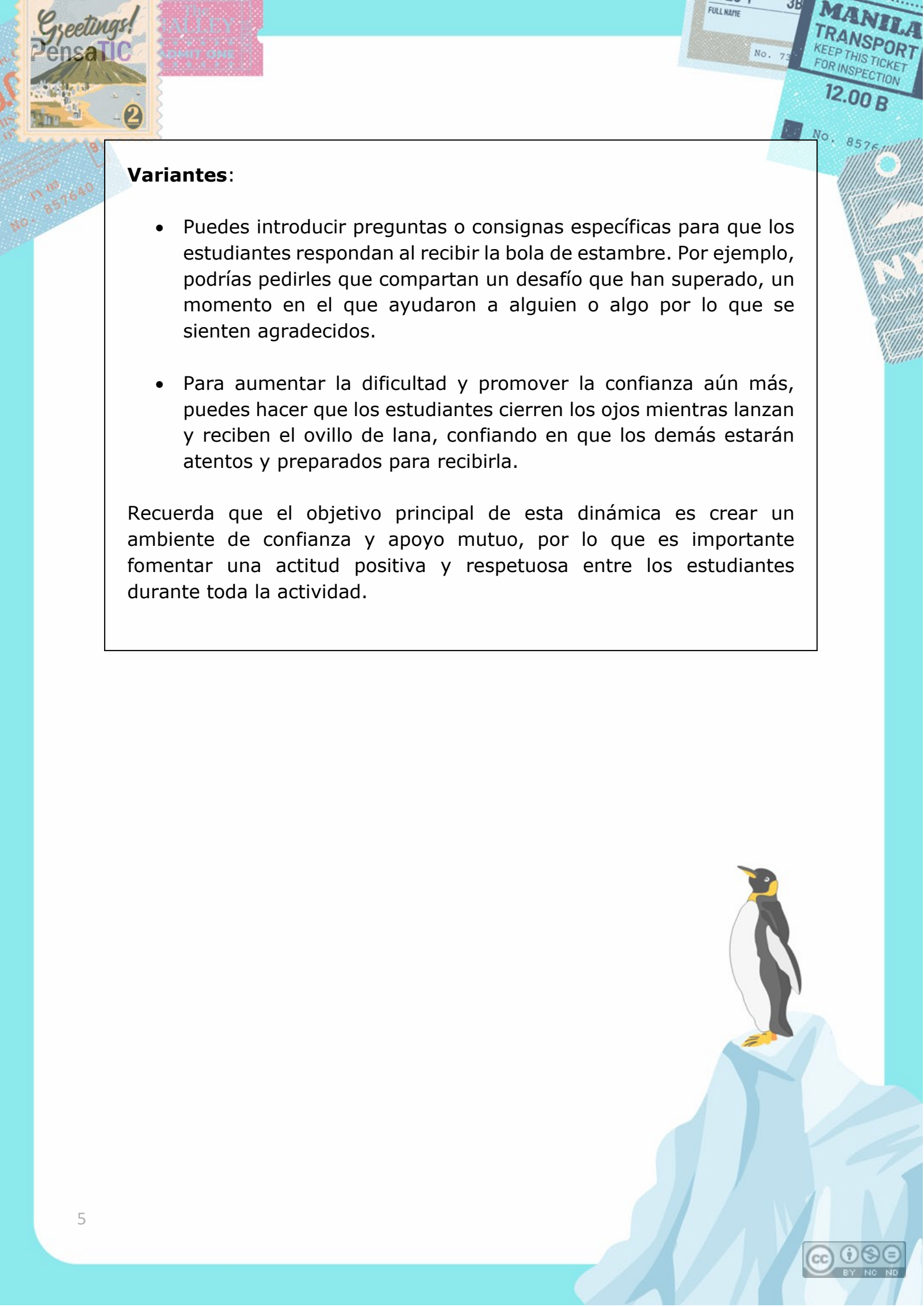
Entrega el ovillo de lana a uno de los estudiantes (ej. El más joven, el más mayor, el más alto, etc.) y explícale que será el encargado de comenzar la actividad.

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

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

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

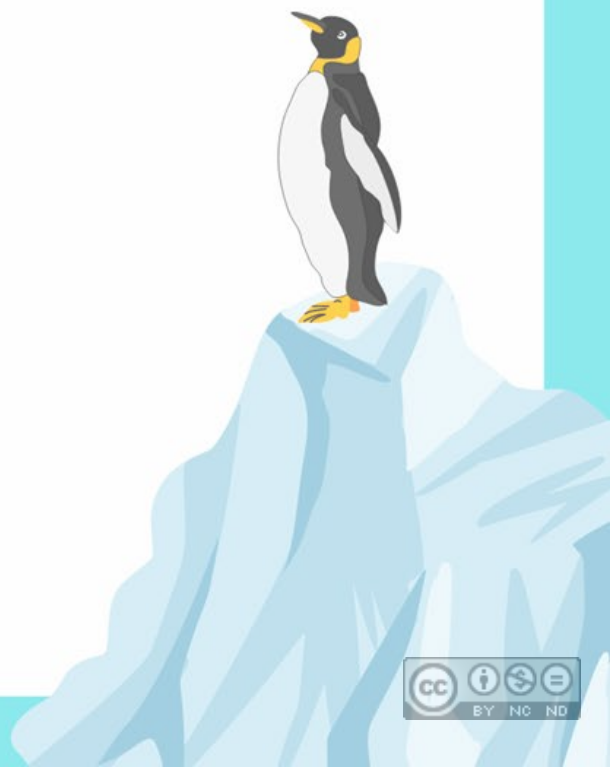
Una vez que todos los estudiantes han participado, se dejan unos minutos para que el grupo observe la telaraña que se ha formado y comente sobre la importancia de los vínculos, la confianza y el trabajo en equipo en la vida diaria y en diferentes situaciones.



Variantes:

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

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



Título: ¿Cómo eres?

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

Materiales necesarios:

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

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

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



Título: ¿Cómo soy?

Objetivo: Fomentar el conocimiento mutuo entre los estudiantes.

Materiales necesarios: No se requiere ningún material.

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

Variantes:

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

2. Dinámicas de cohesión grupal

Título: Reto de la torre de papel

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

Materiales necesarios:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Título: El periódico

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

Materiales necesarios:

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

Instrucciones: Se reparte una hoja de periódico a cada participante y se colocan formando un círculo, situando la hoja en el suelo y subiéndose encima de la misma. El objetivo de la actividad es colocarse en el círculo siguiendo el orden alfabético según su nombre o apellidos, a partir de uno de los participantes que debe de seleccionar el profesorado como inicio. Inicialmente, es posible que apenas exista comunicación o cierto desorden, por lo que el profesorado 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 profesor 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:

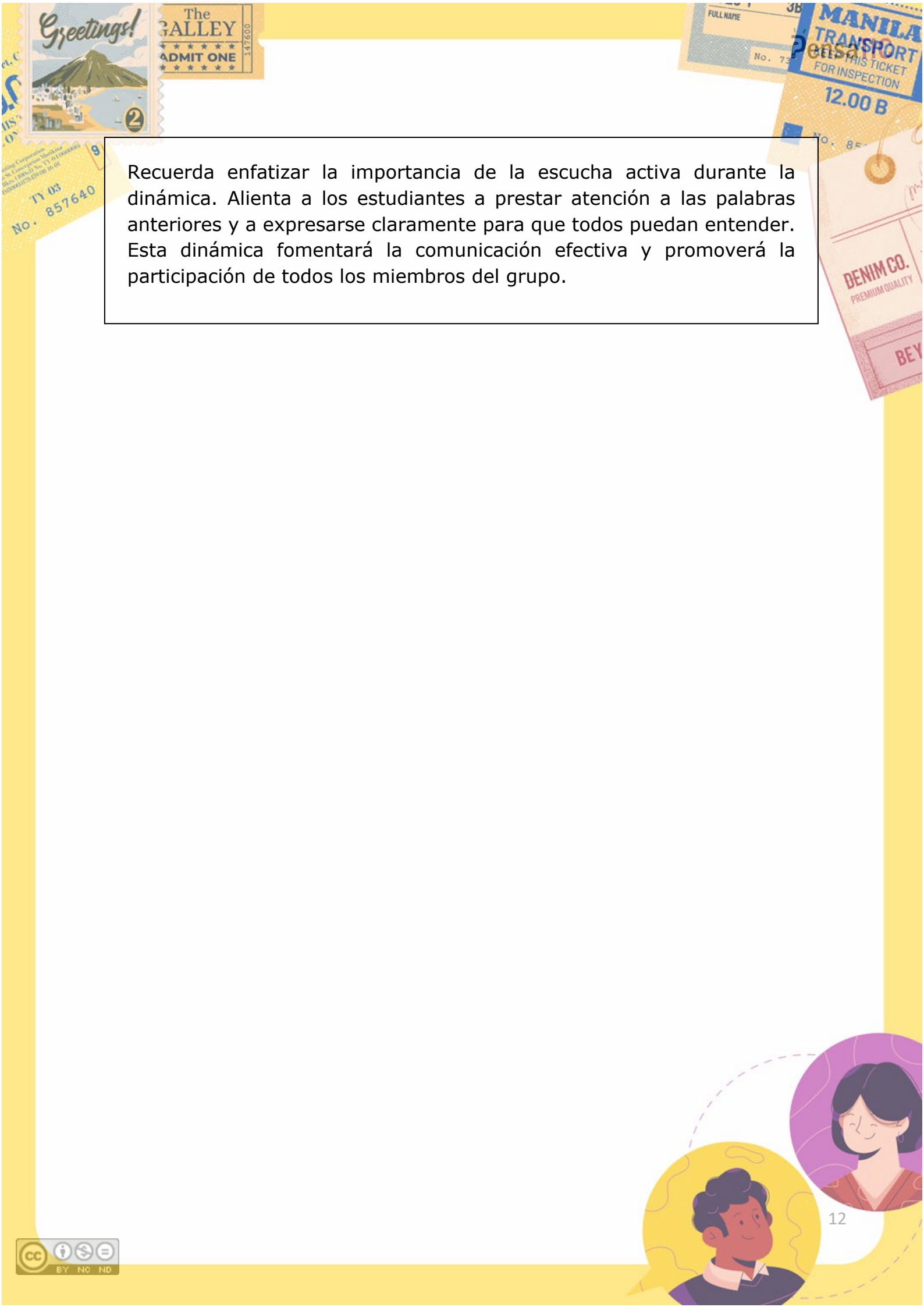
Forma un círculo con todos los estudiantes, asegurándote de que todos estén en igualdad de condiciones y visibilidad.

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).

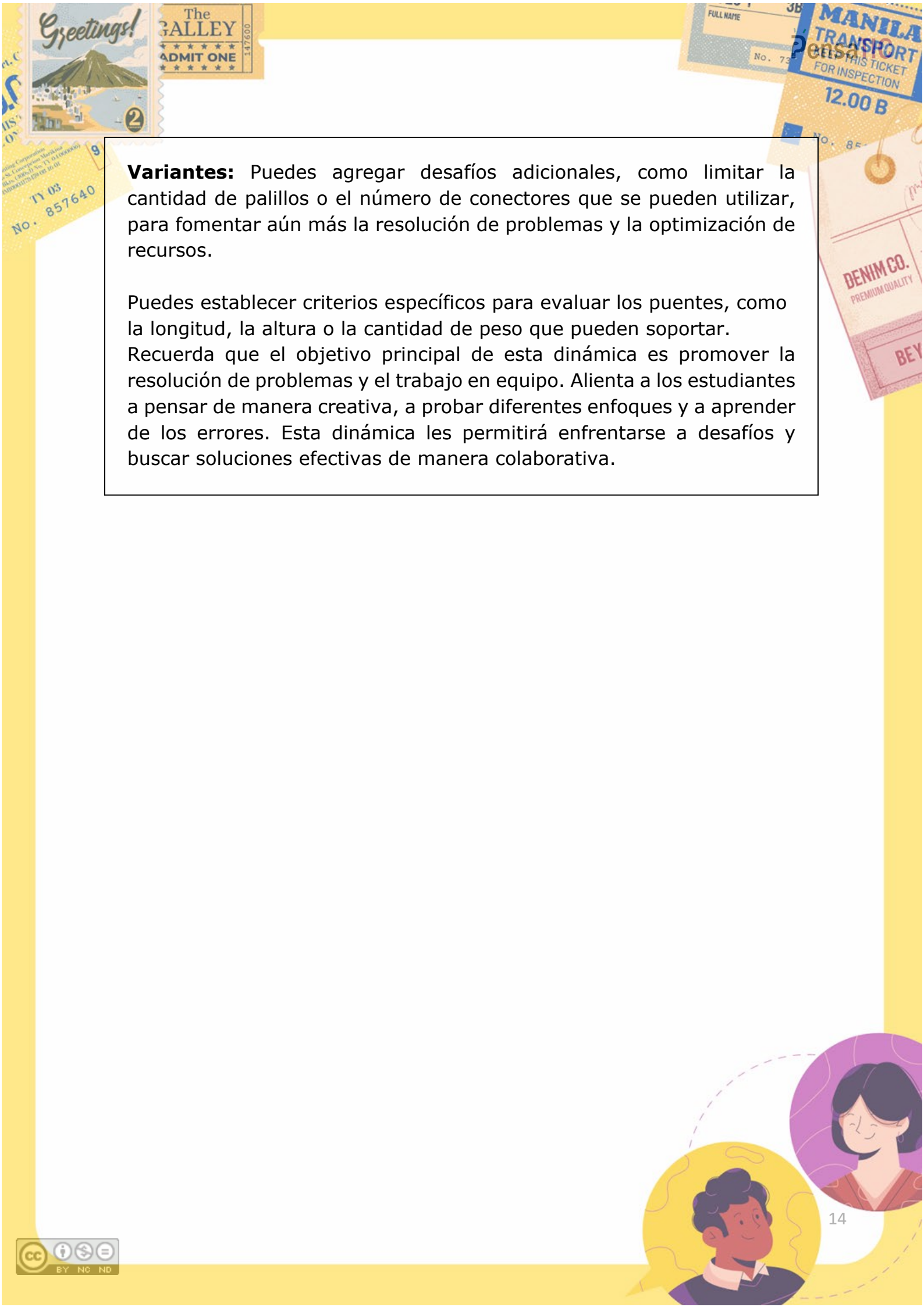
Instrucciones: Divide a los estudiantes en grupos de aproximadamente 4 a 6 personas.

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 profesorado o algún estudiante, es decir, si el profesorado 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.



Anexo 4 - Juegos

Nombre del juego: "Carreras de caballos"

Objetivo del juego:

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

Materiales necesarios:

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

Instrucciones:

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

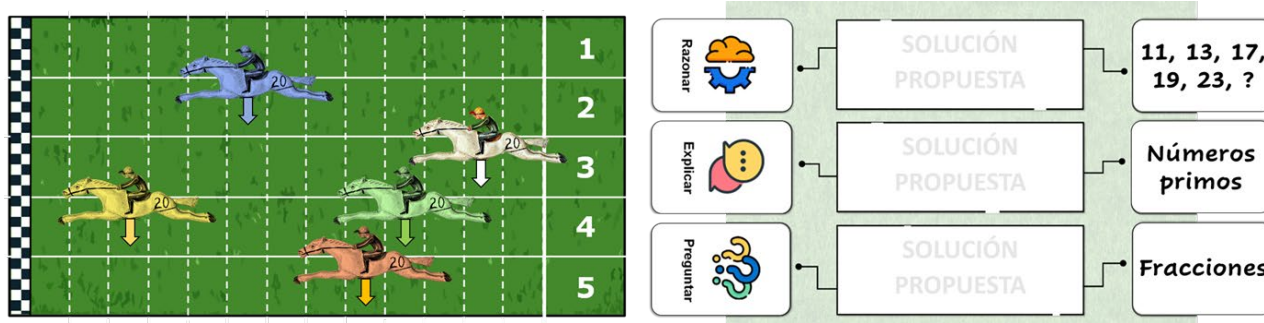
El primer paso es plantear los retos de cada equipo, para ello cada equipo cogerá los dos mazos de cartas y los mezclarán de manera que no se vean las cartas, se mezclará el mazo de cartas de movimientos del pensamiento por un lado y el de cartas de contenido por otro.

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

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

Carta de Explicar o Interpretar + Carta de Números primos

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



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

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

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

Sistema de puntuación

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

Solución de controversias

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

Fin del juego

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

Variante:

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

Se pueden incluir cartas de contenido de cualquier materia.

1

SOLUCIÓN
PROPUESTA

1

2

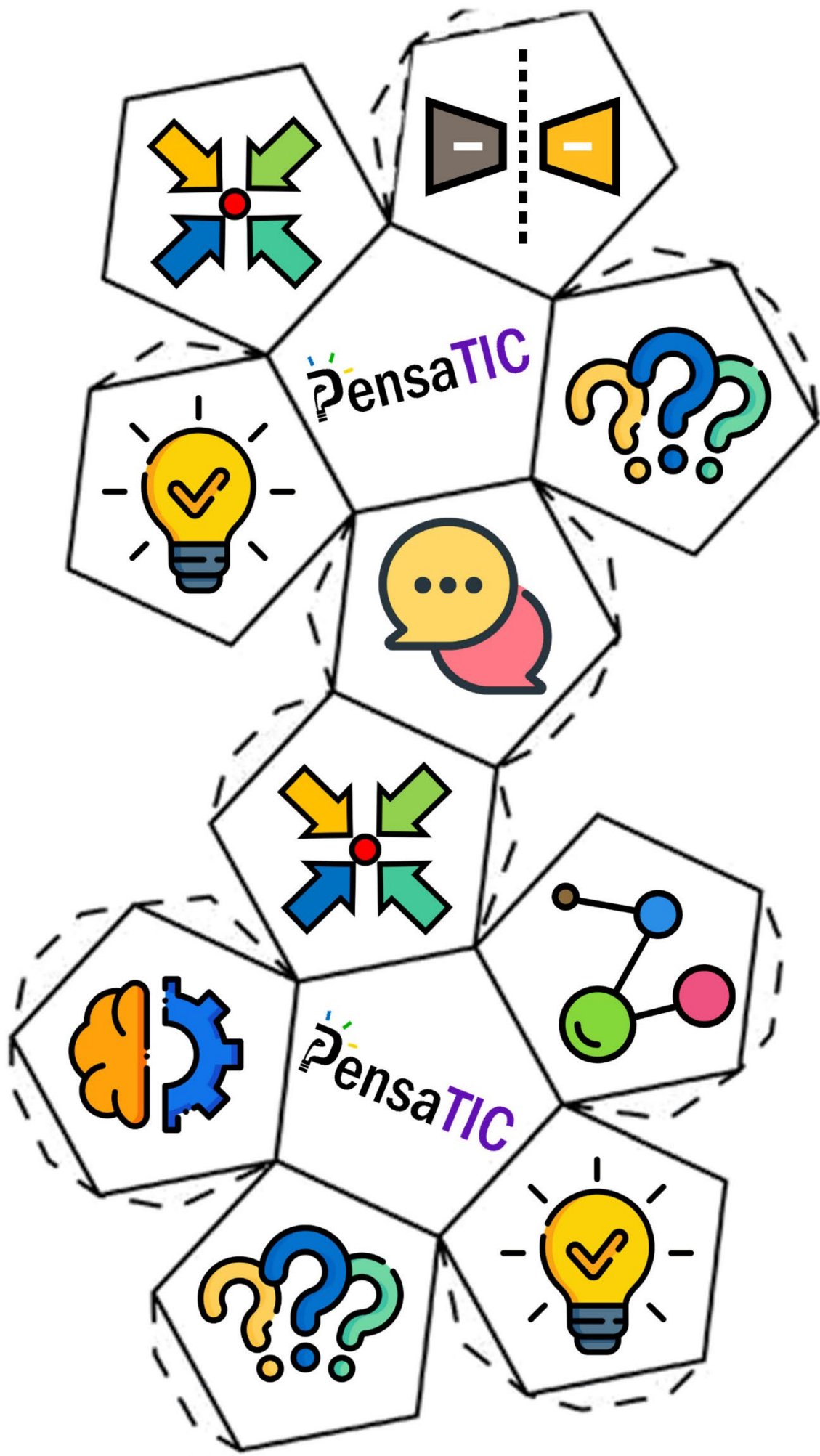
SOLUCIÓN
PROPUESTA

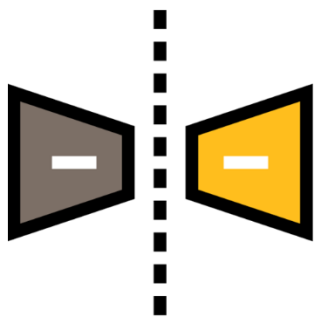
2

3

SOLUCIÓN
PROPUESTA

3





Analogía



Razonar



Concluir



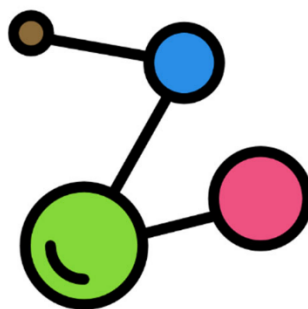
Síntesis



Explicar



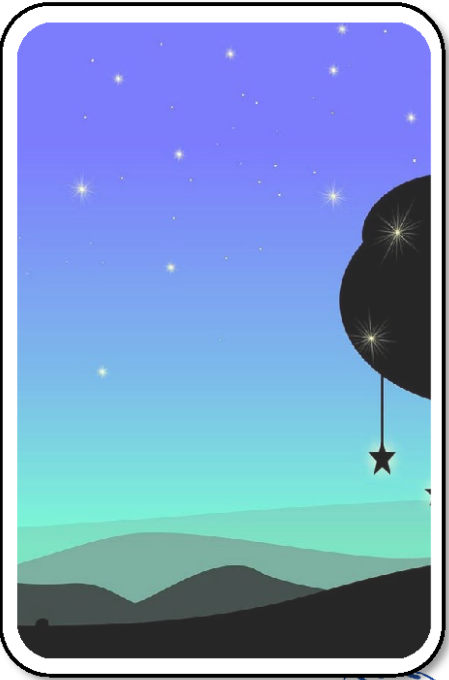
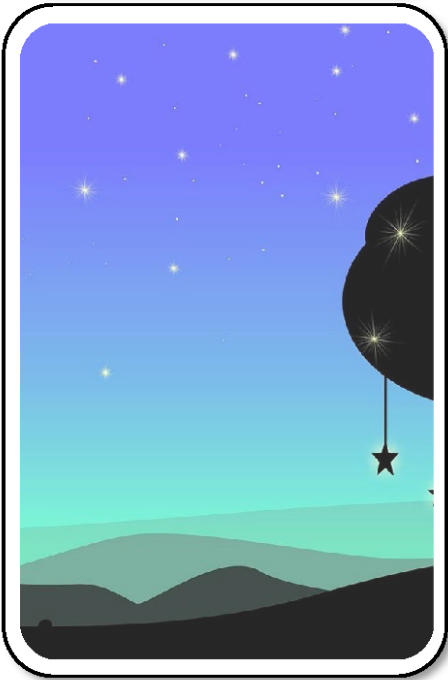
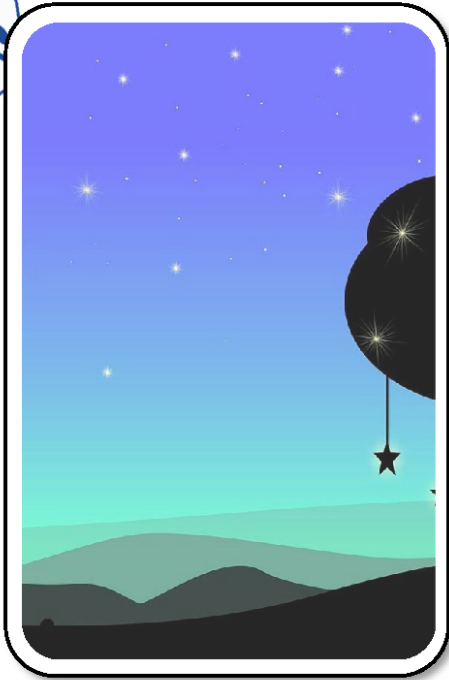
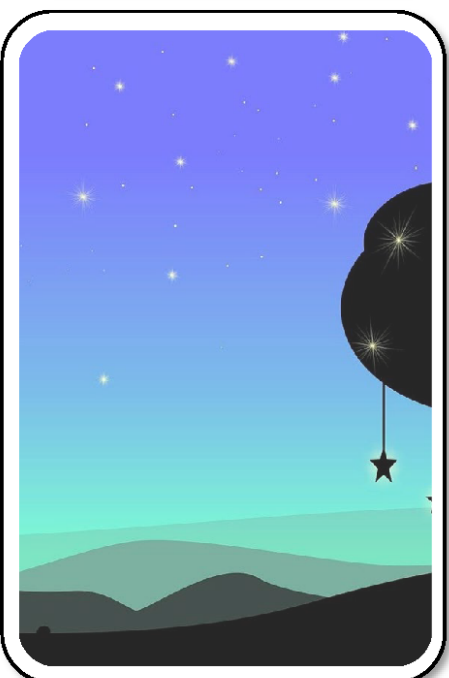
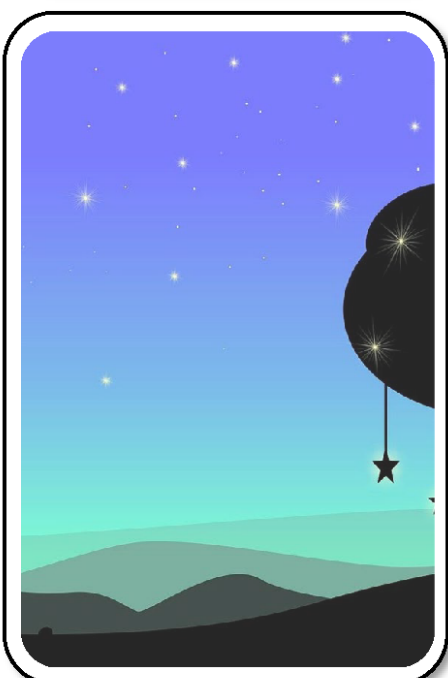
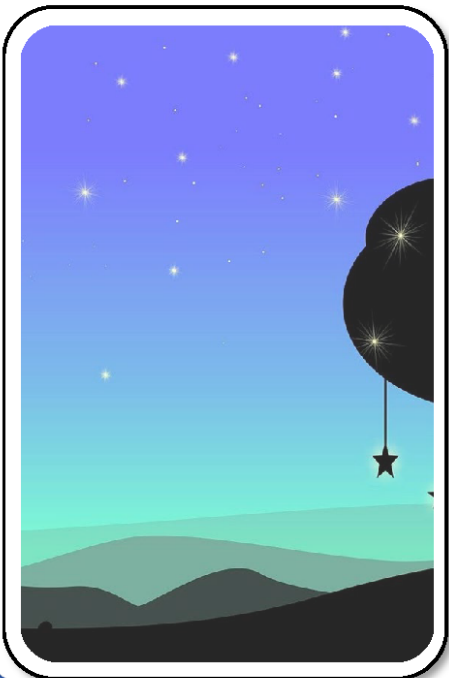
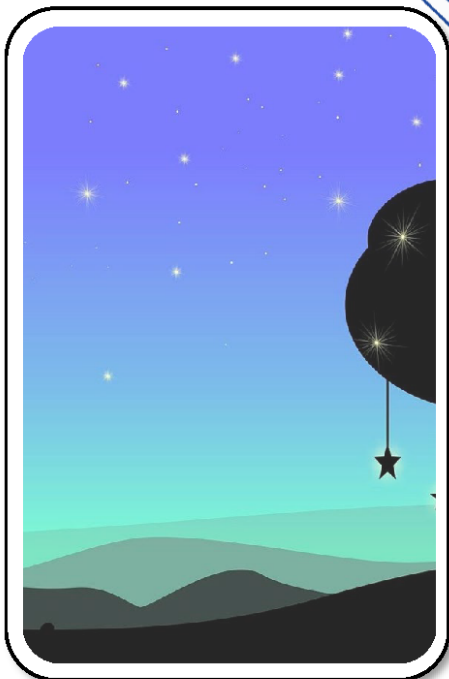
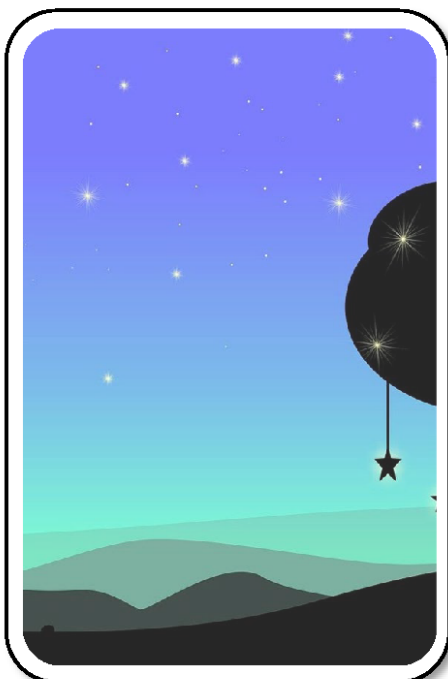
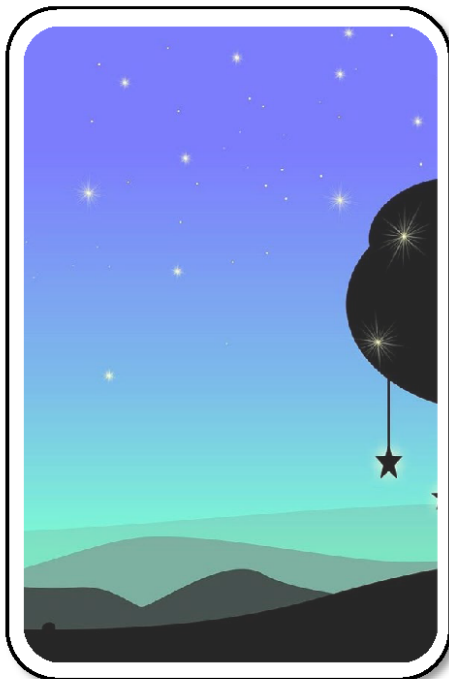
Preguntar



Conectar



**Tomar una
decisión**





**Observar y
Describir**



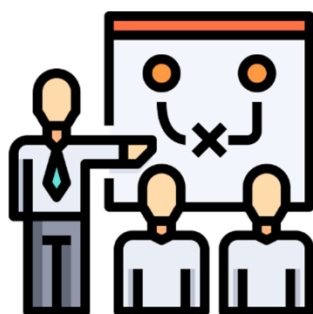
Recordar



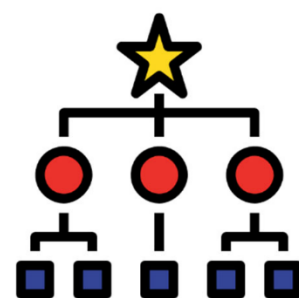
**Puntos
de vista**



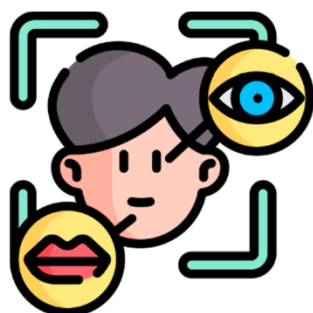
Investigar



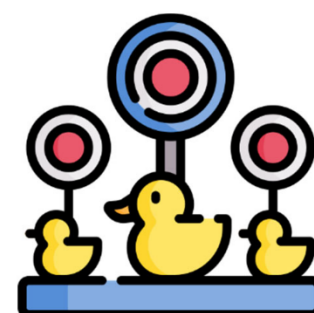
Planificar



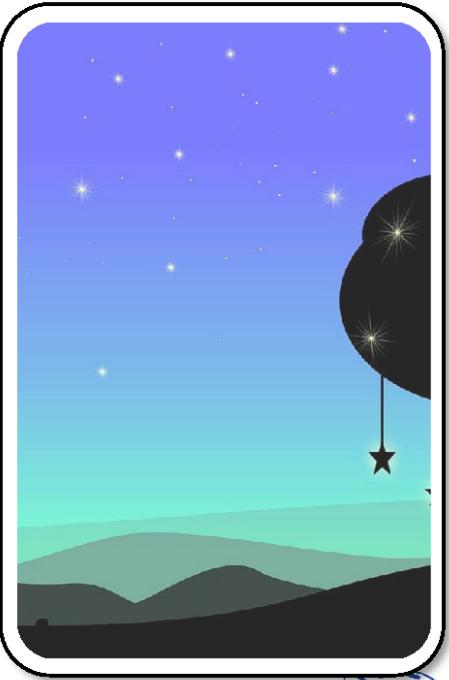
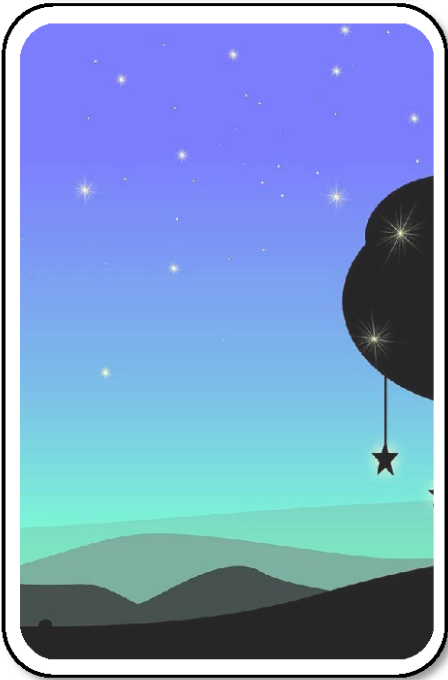
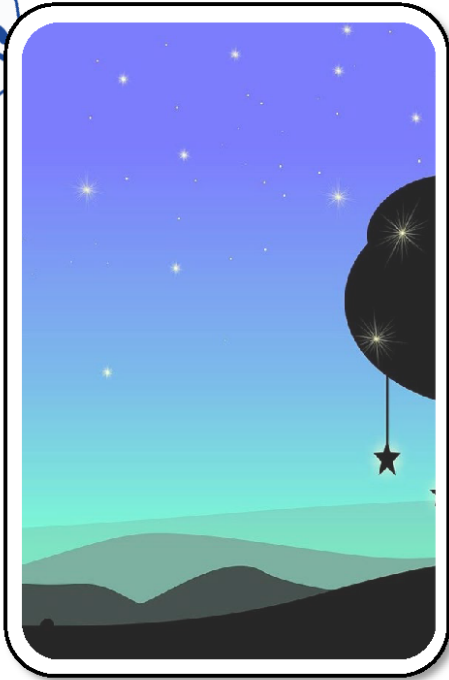
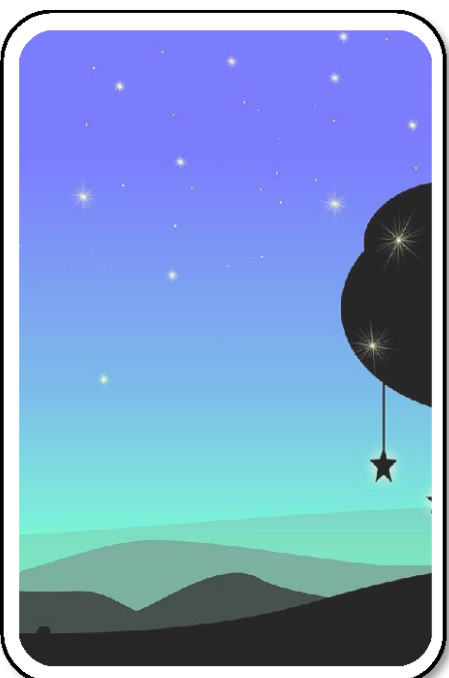
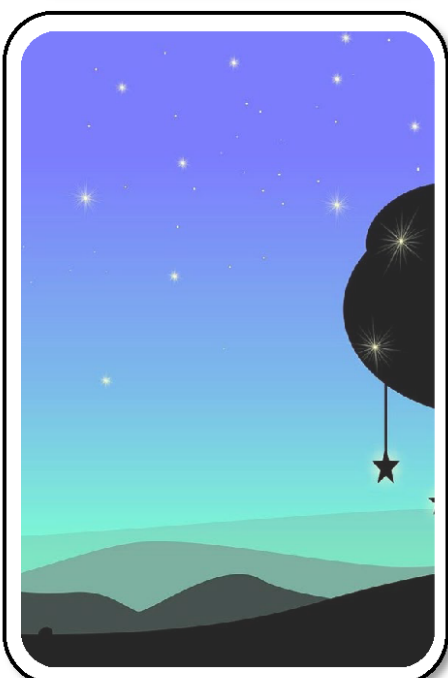
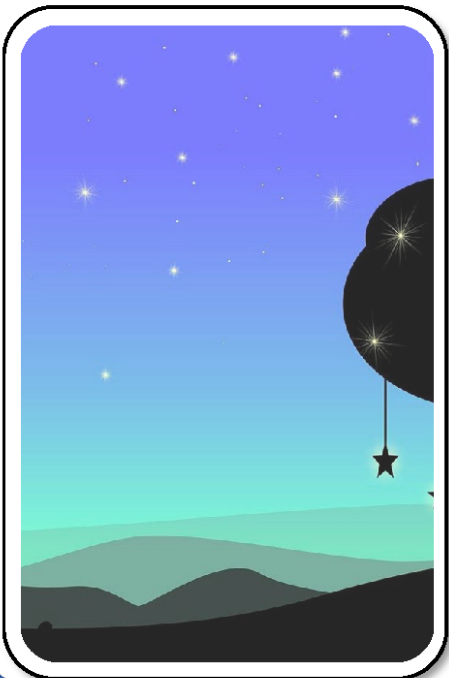
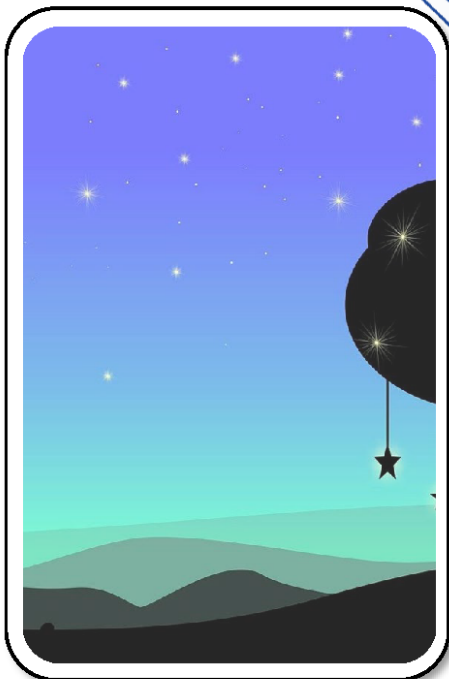
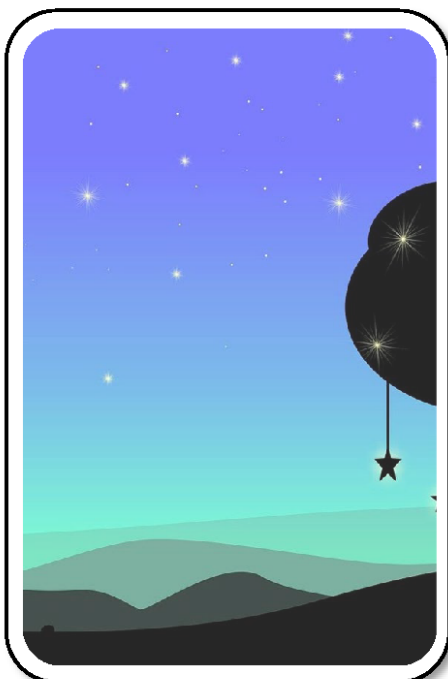
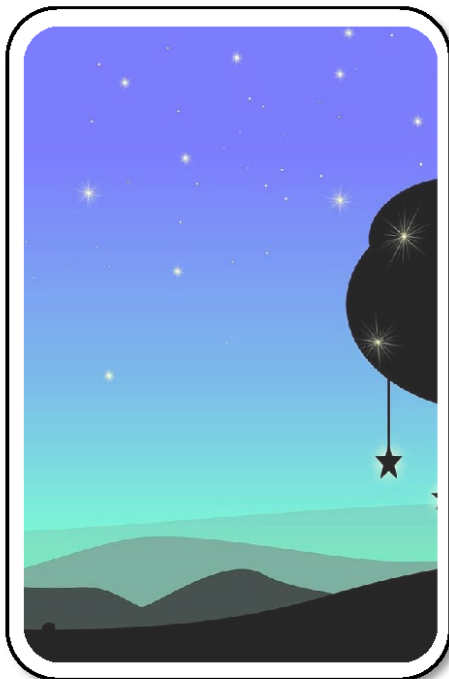
Organizar



**Identificar
Patrones**



**Identificar
objetivos**

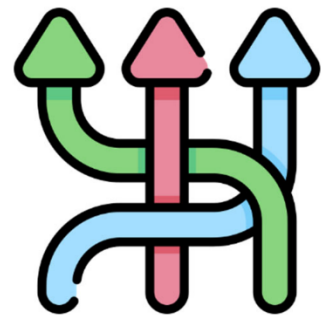




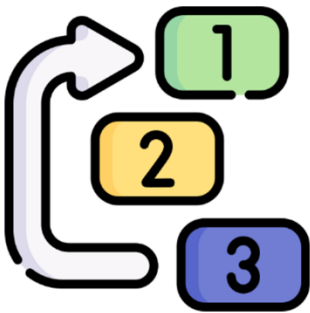
**Aplicar
contenidos**



**Evaluar
evidencias**



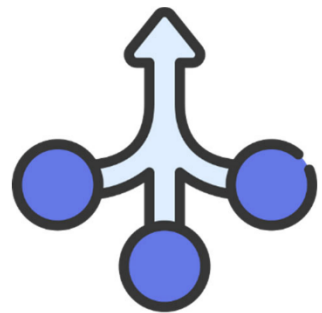
**Generar
alternativas**



**Aclarar
prioridades**



**Identificar
datos**



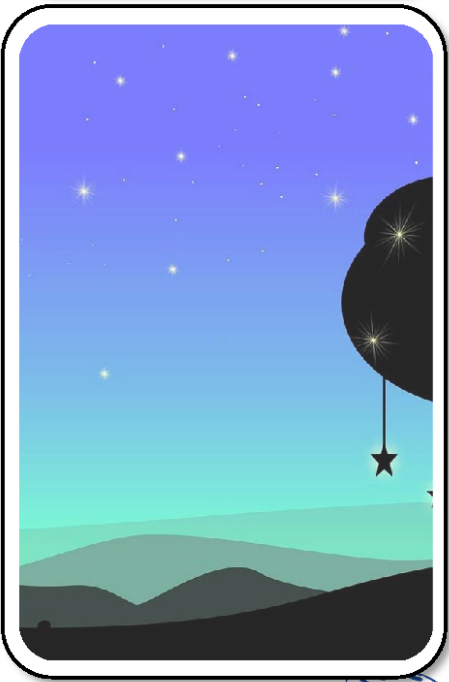
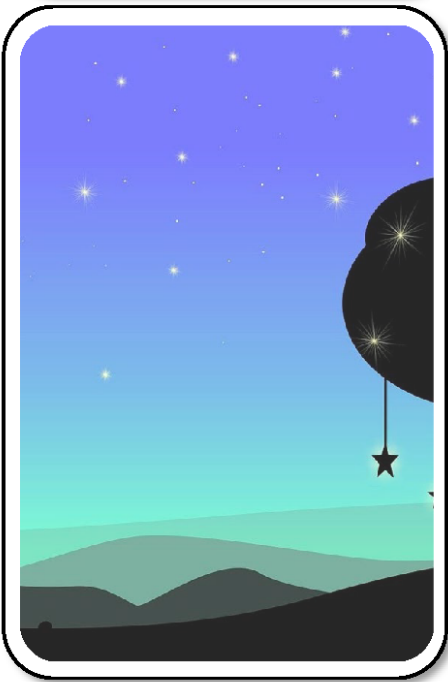
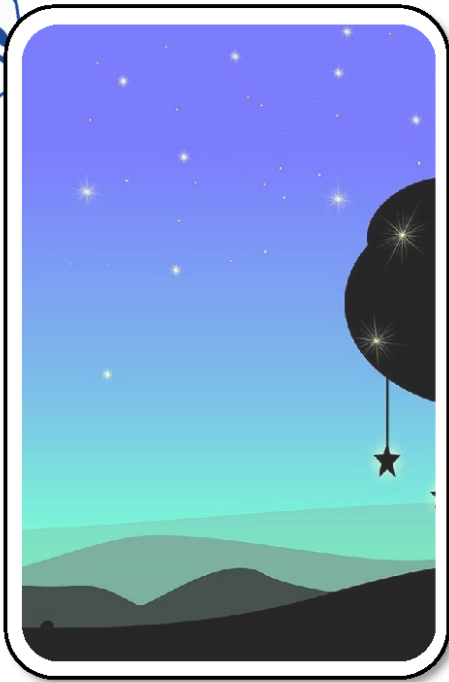
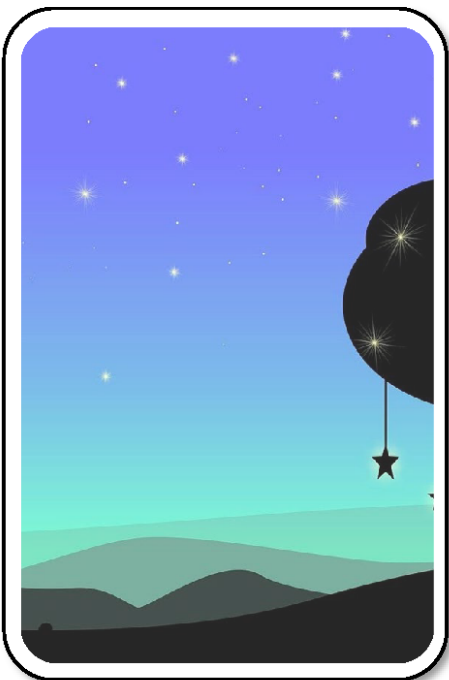
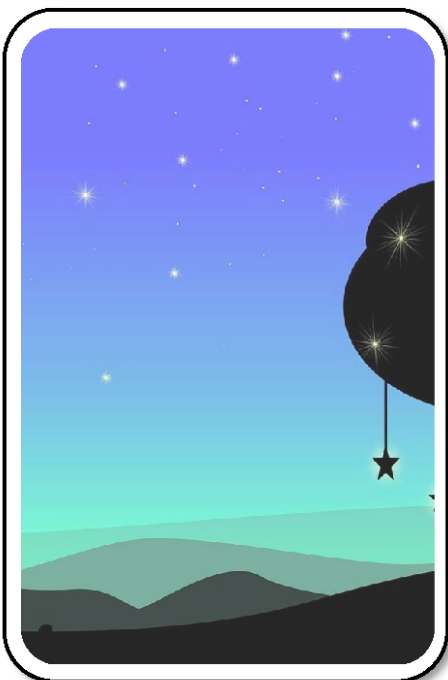
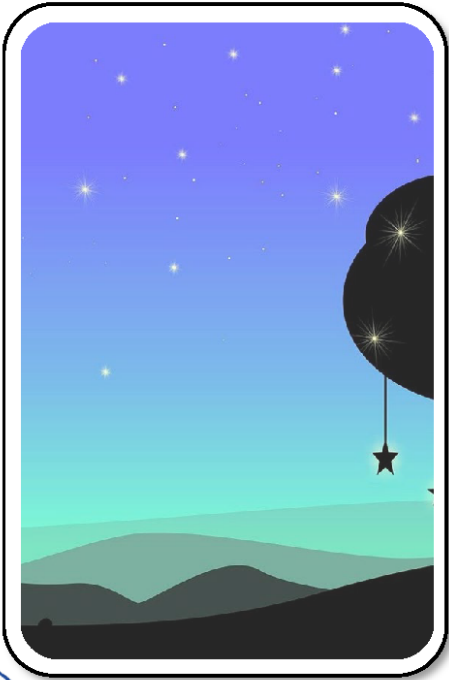
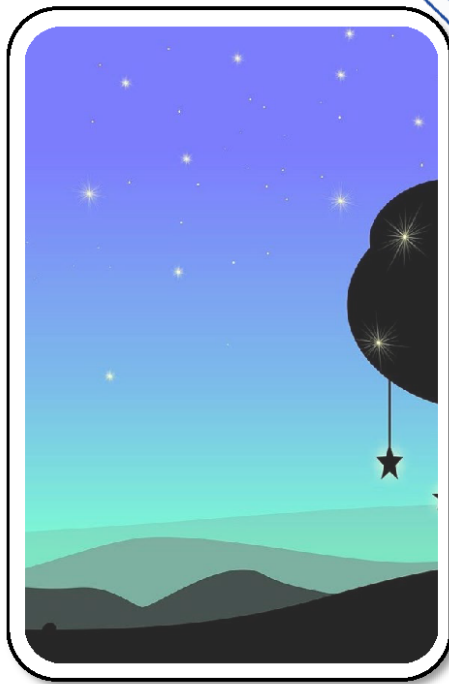
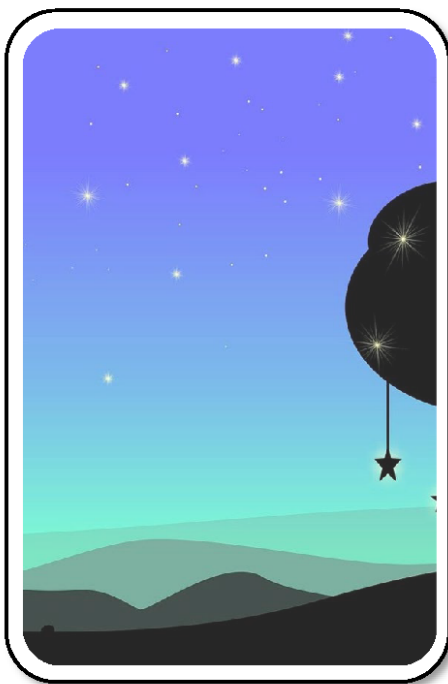
Generalizar



Predecir



**Plantear
una mejora**





Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

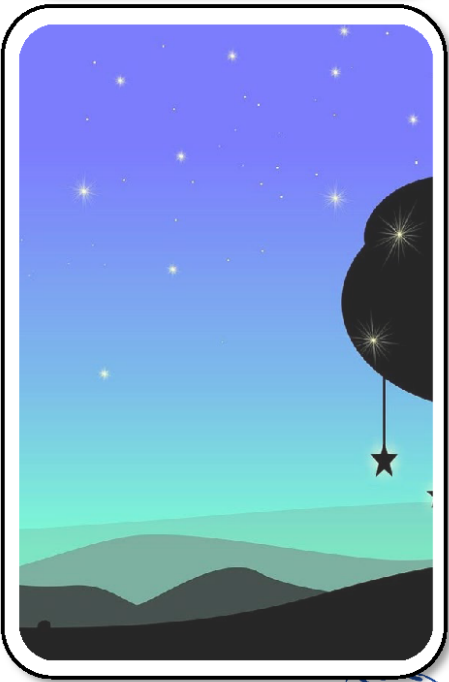
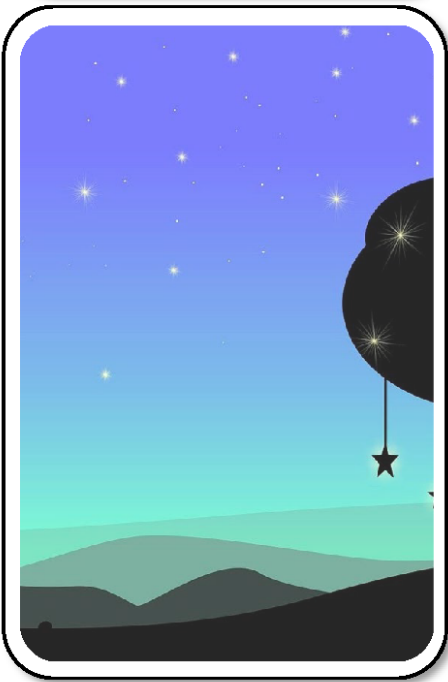
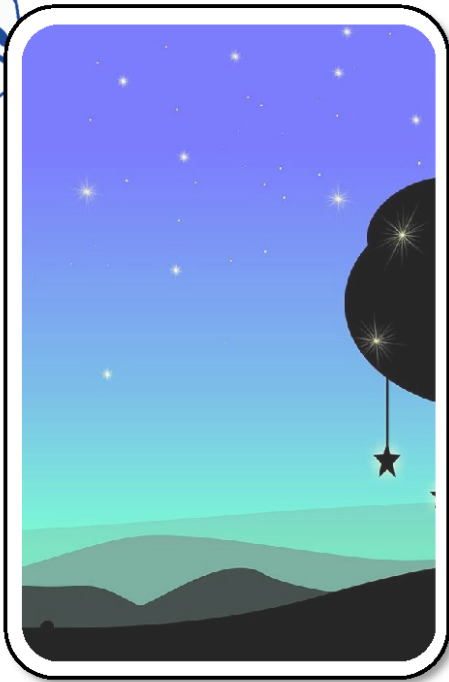
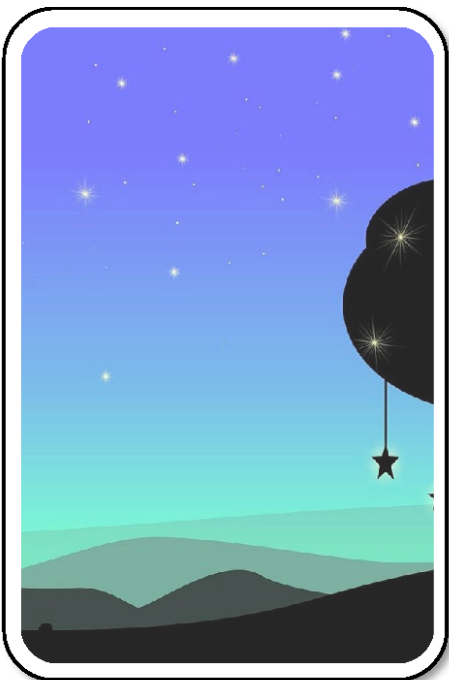
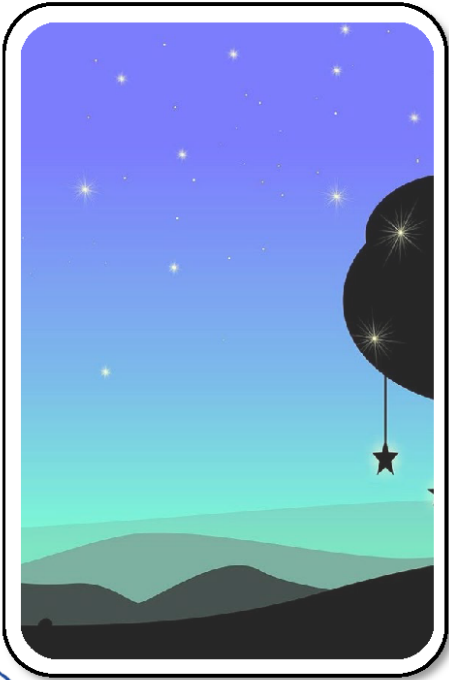
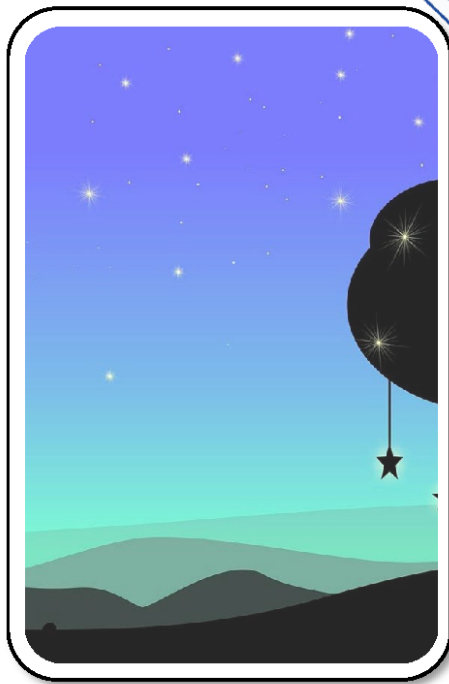
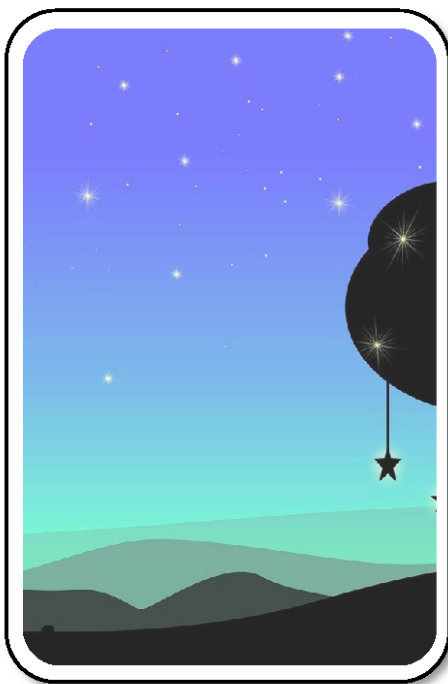


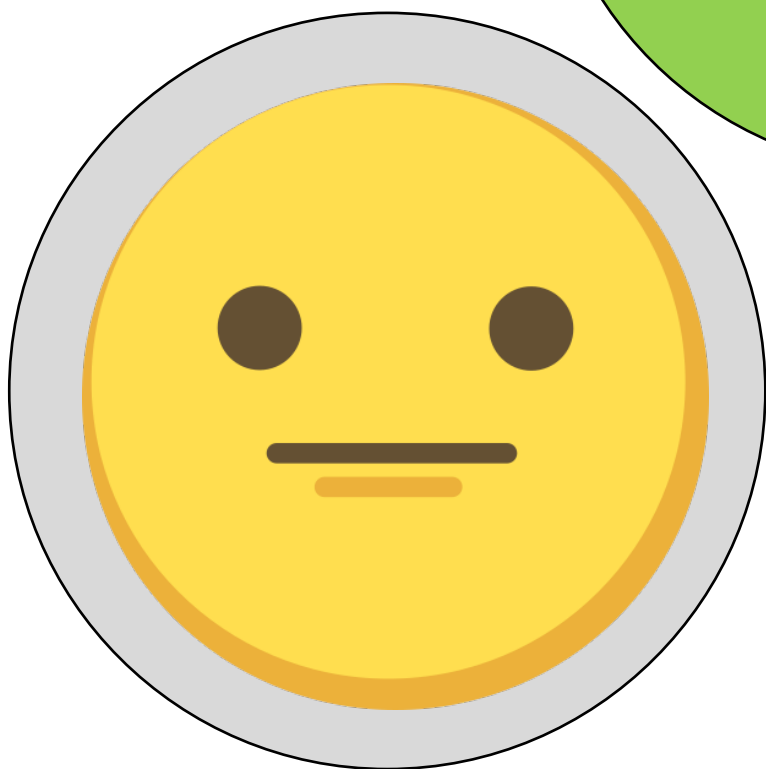
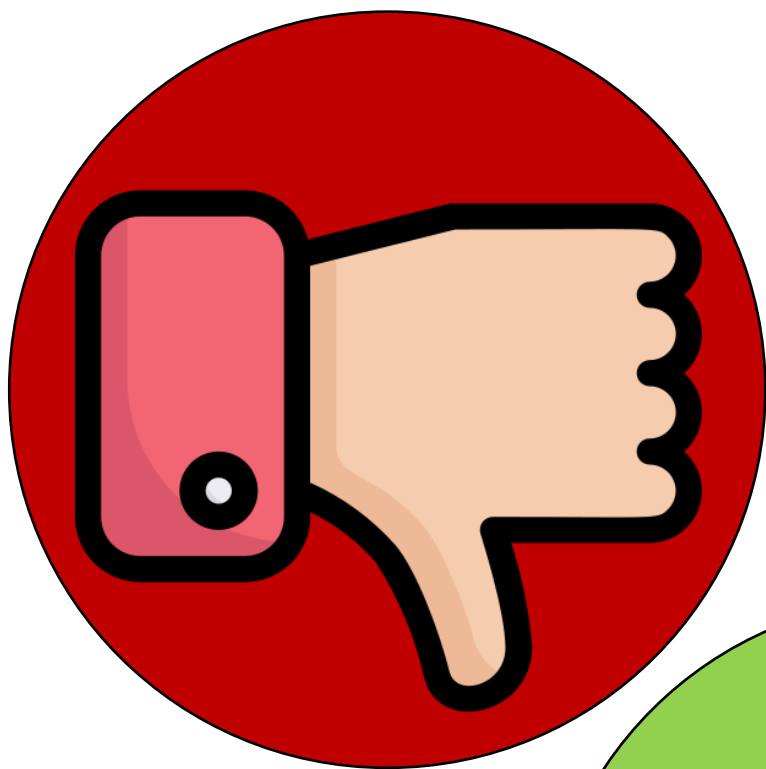
Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.







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 color 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 (uno de cada color) y un mazo de cartas de condición para el punto.

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

Seguidamente, se colocan los **mazos de cartas** en el centro de la zona de juego **boca abajo**, además cada jugador debe tener preparados sus 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). Seguidamente el jugador que ha ordenado los vasos más rápido deberá resolver el reto que plantee. Si el orden no es correcto habrá rebote, en este caso el siguiente jugador más rápido en pulsar el timbre iniciará de nuevo el proceso (comprobar la organización de los 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. De esta forma las tarjetas servirán de contadores de puntos obtenidos.

Sistema de puntuación

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

Solución de controversias

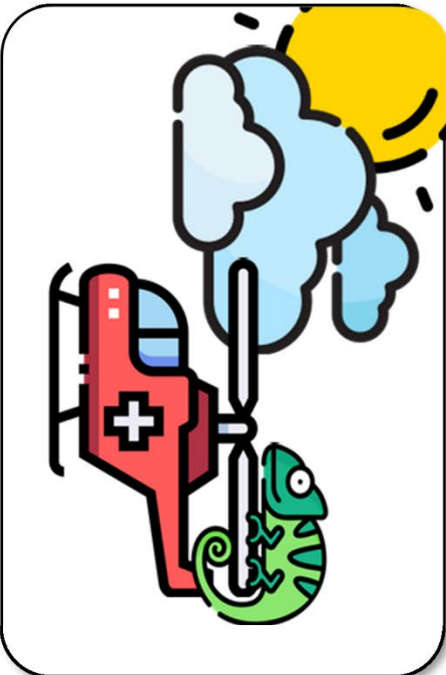
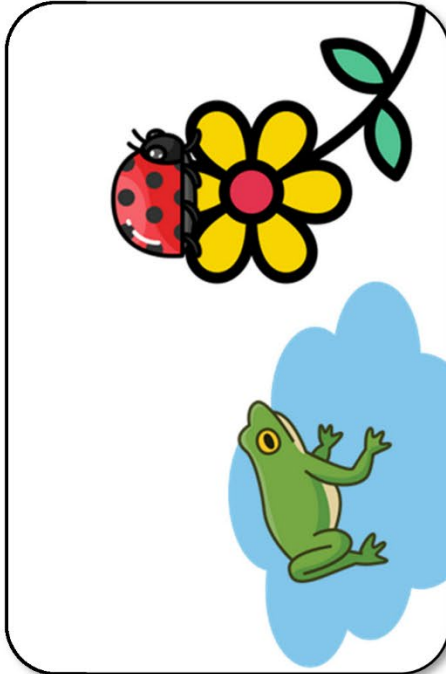
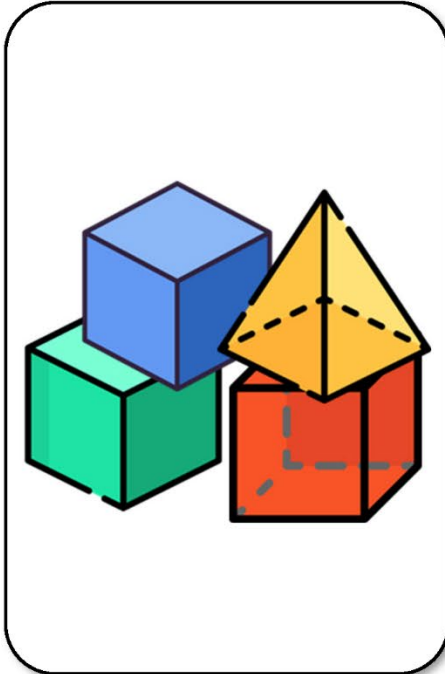
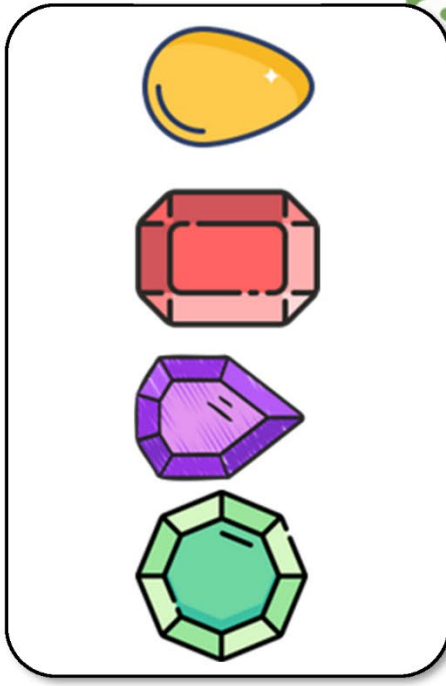
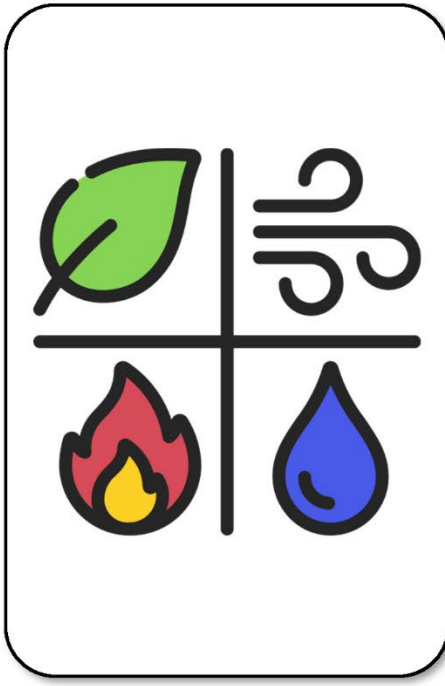
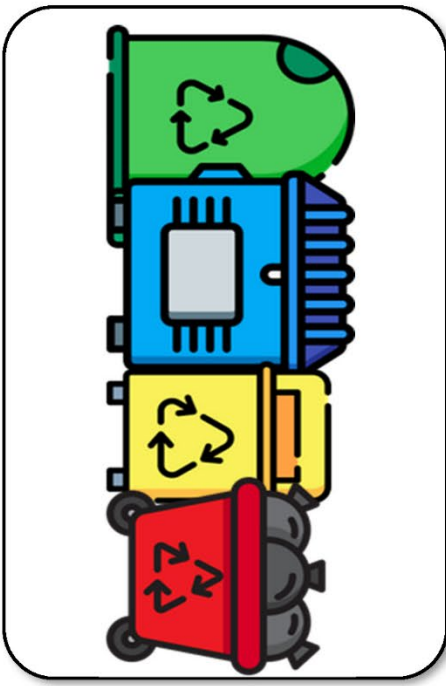
Cualquier controversia en la fase resolución del reto será solucionada por el docente o por la vía que determine el docente.

Fin del juego

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

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

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





VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

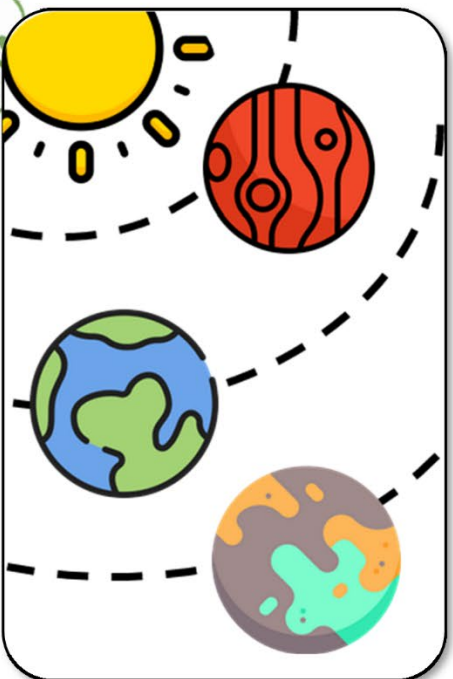
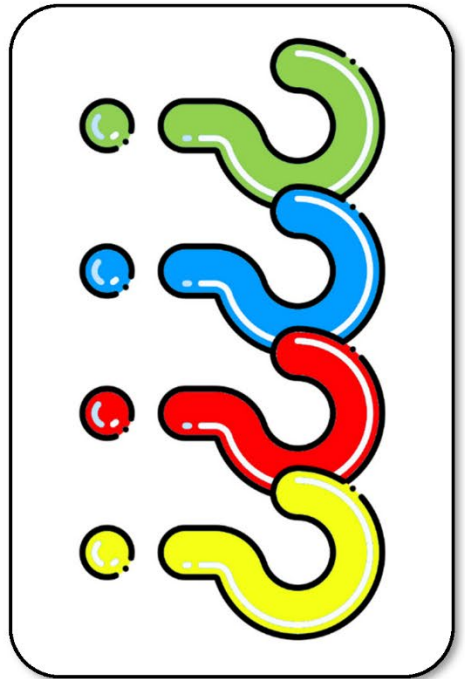
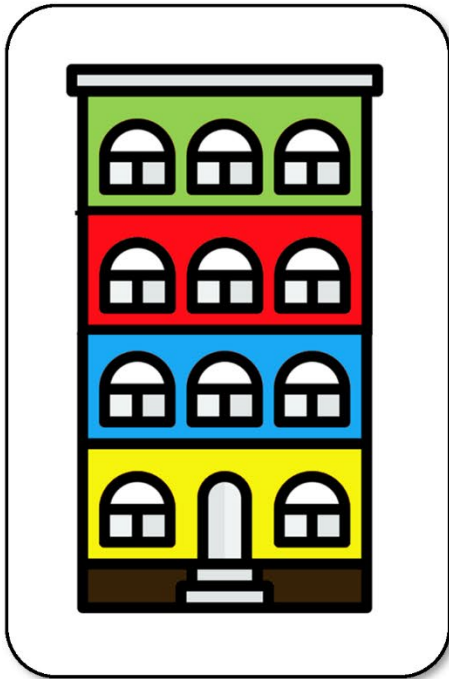
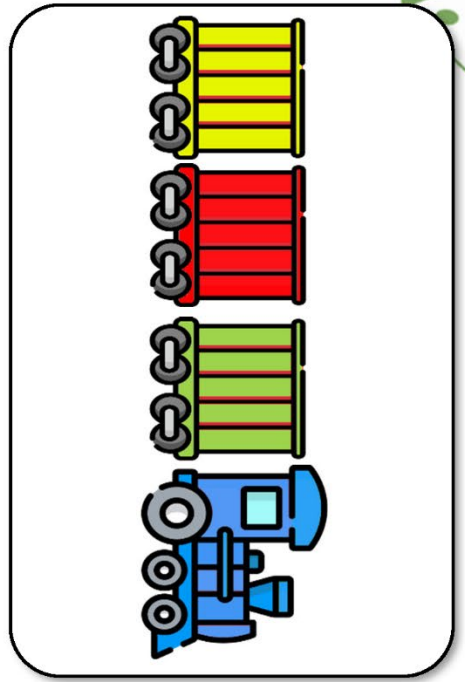
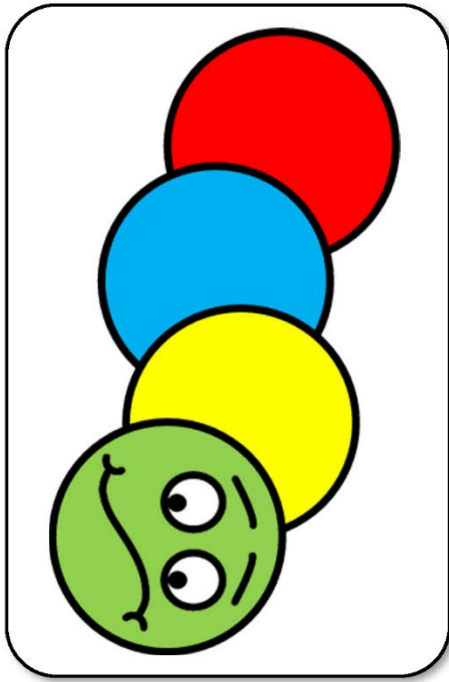
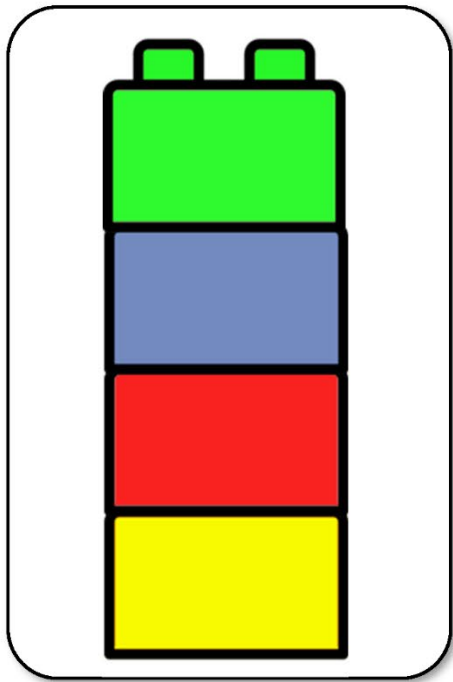
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES







VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

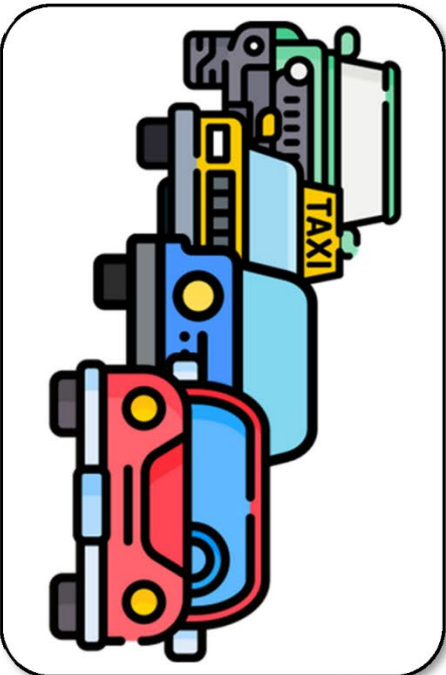
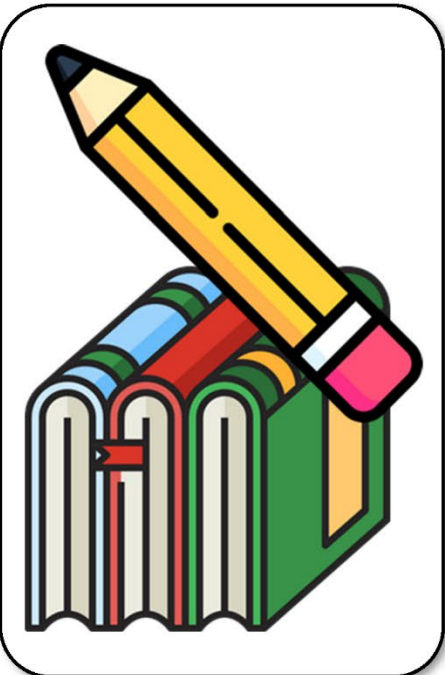
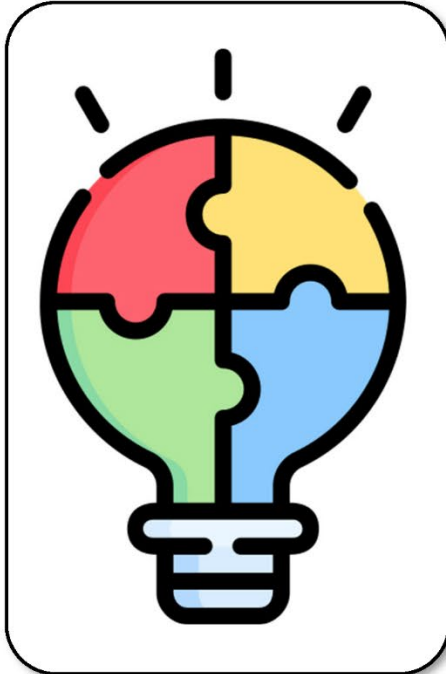
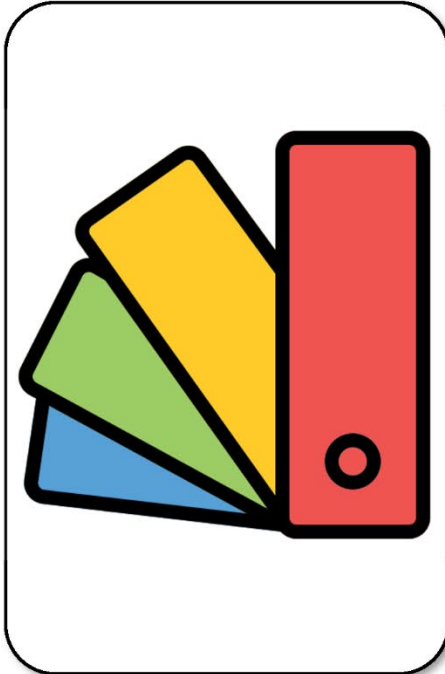
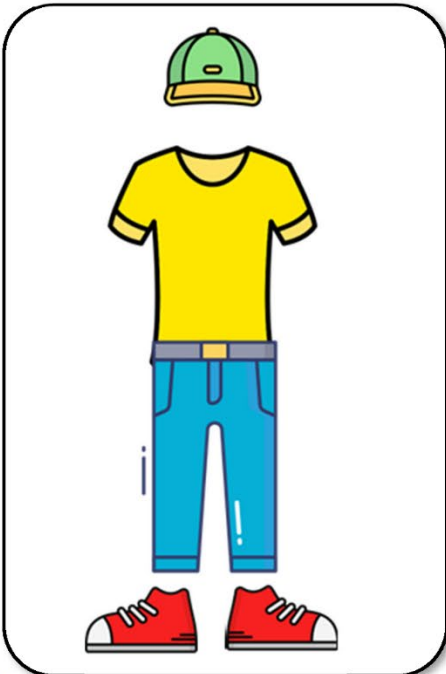
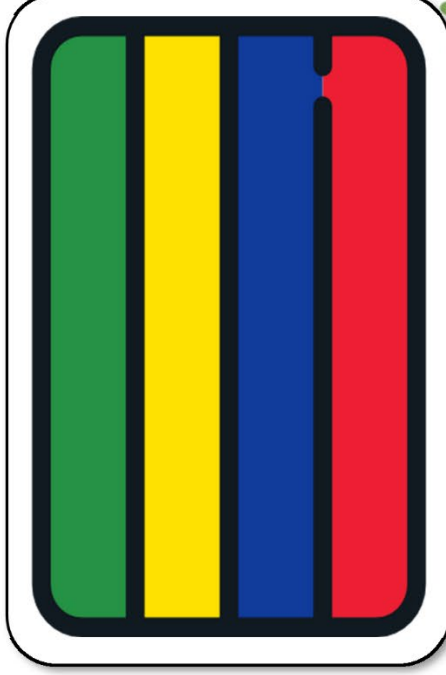
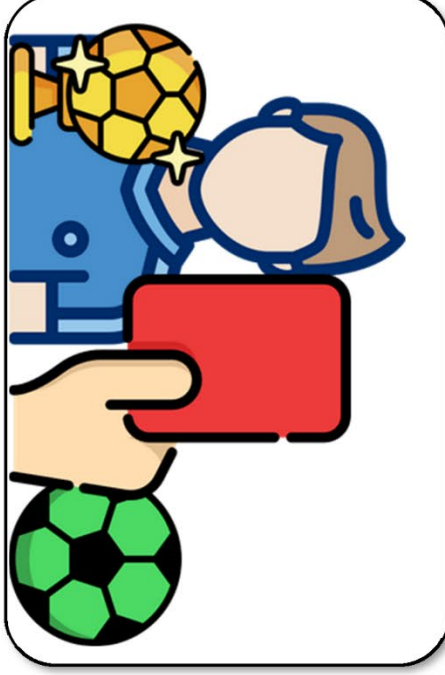
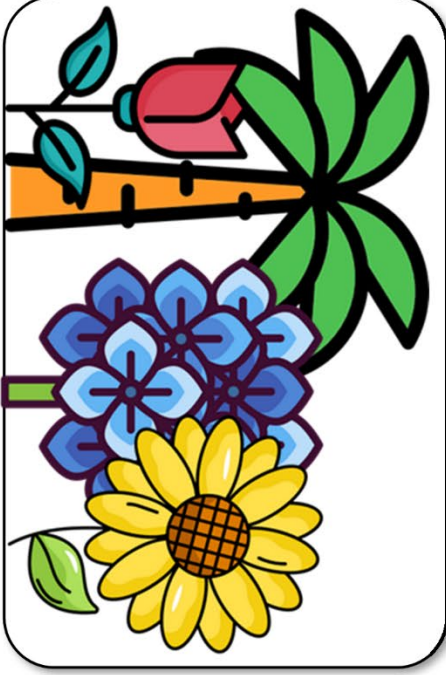
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES







VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

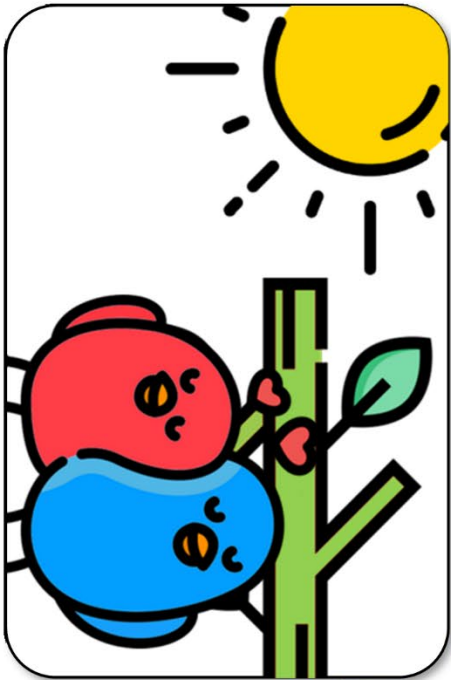
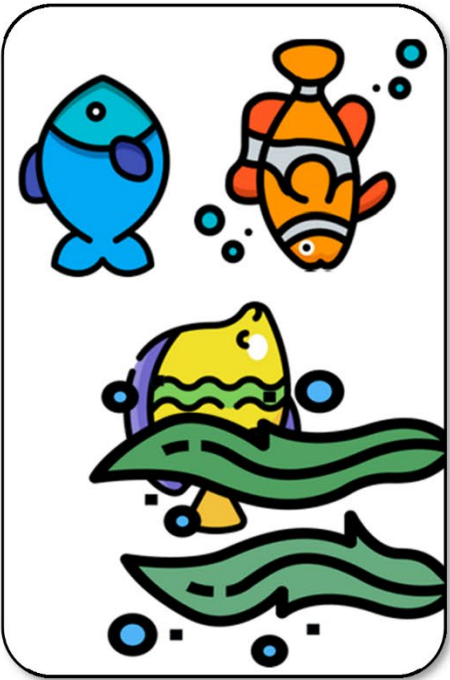
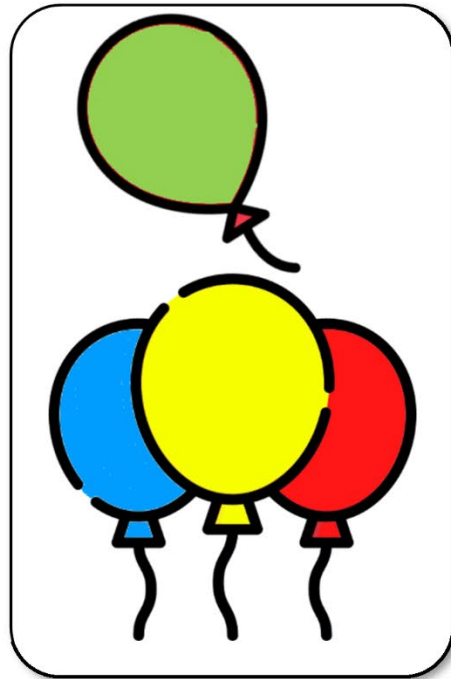
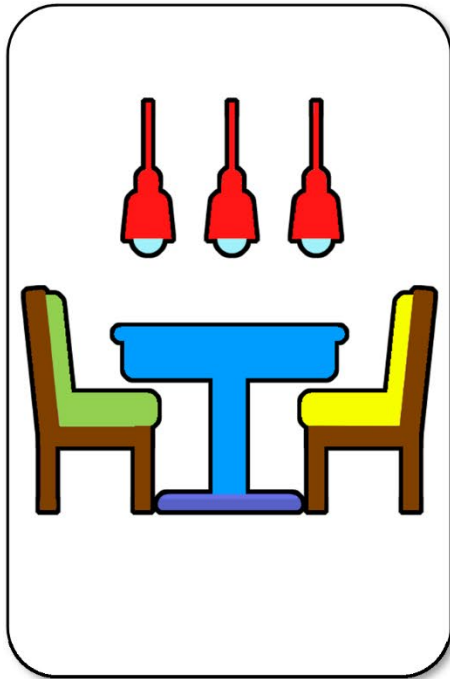
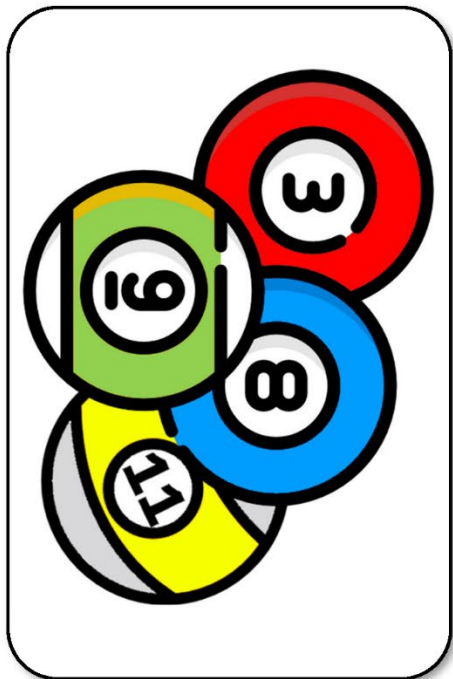
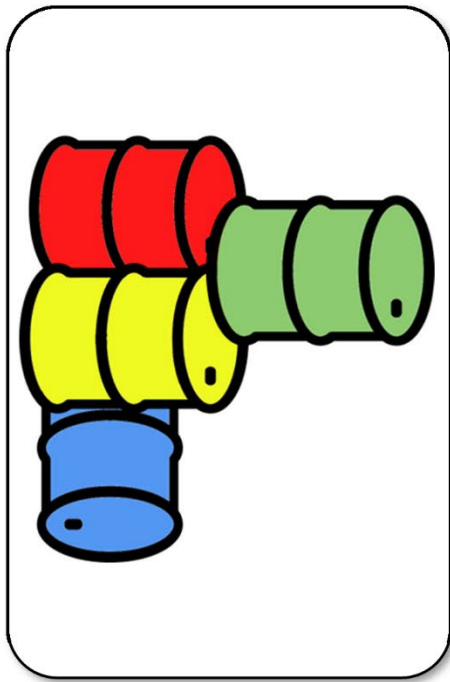
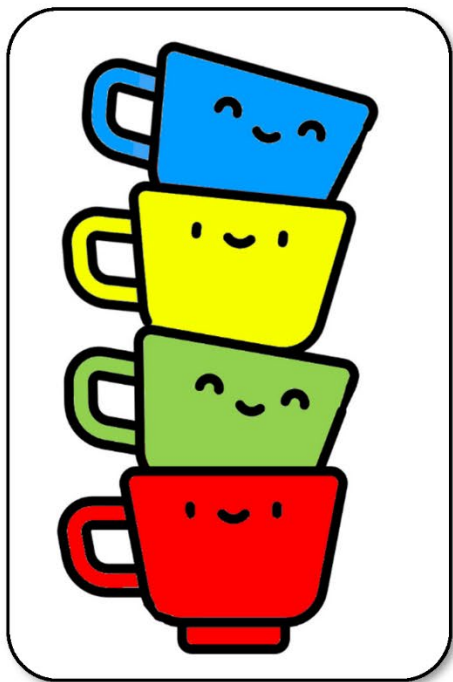
VASOS DE
COLORES

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



ROJO



NÍTIDO



PRONTO



MESA



REBAÑO



TERCER



COLMENA



EL



AYER





VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

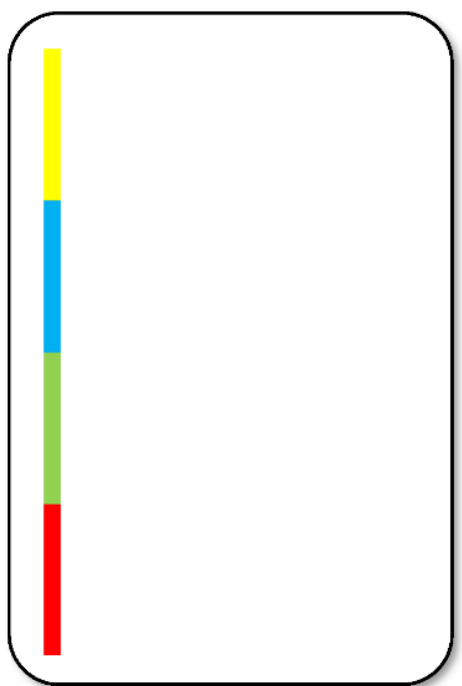
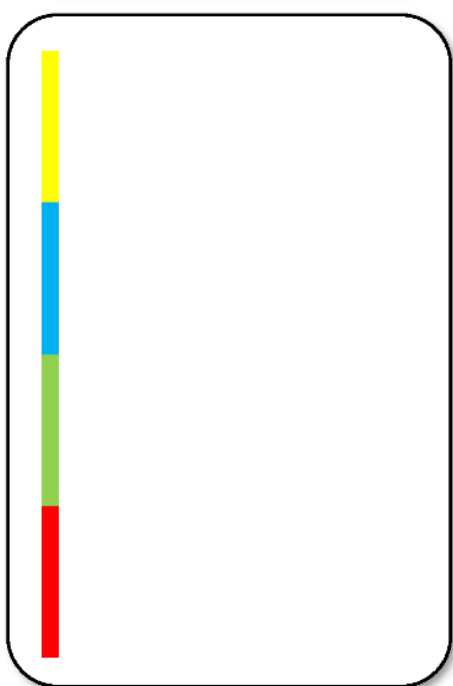
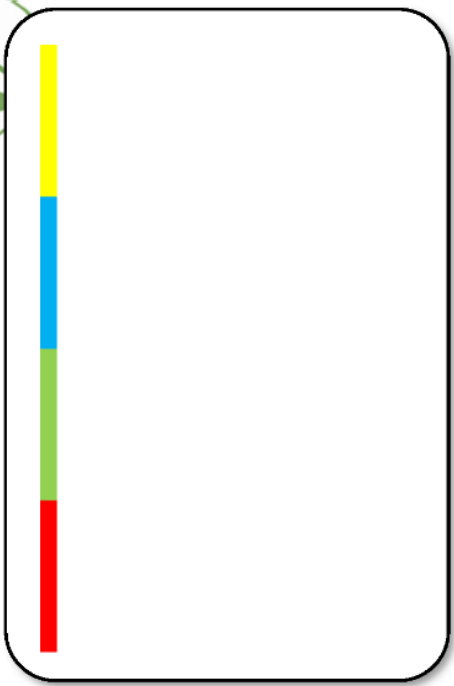
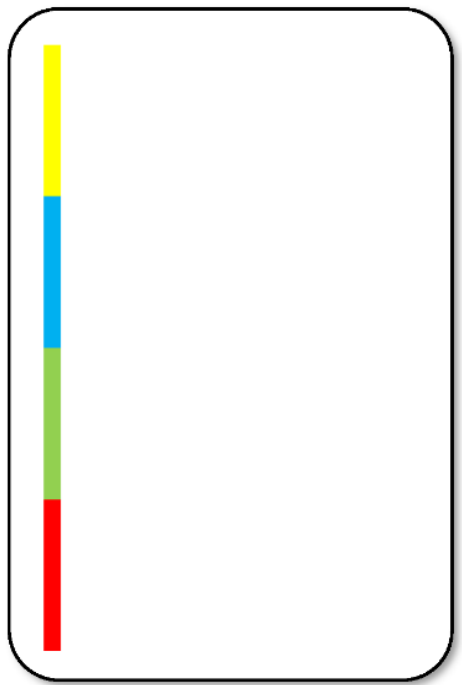
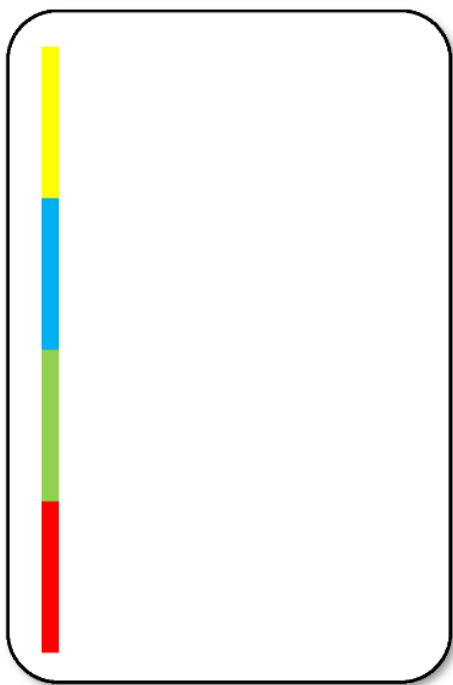
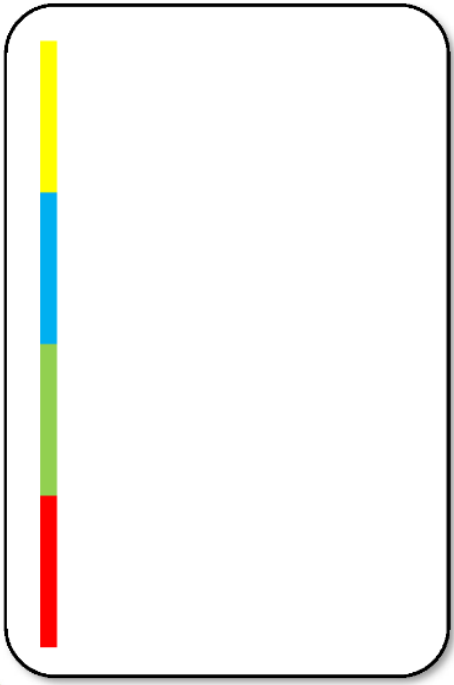
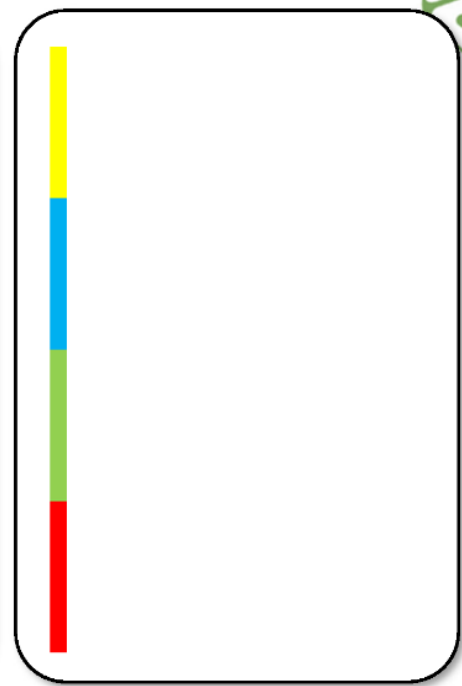
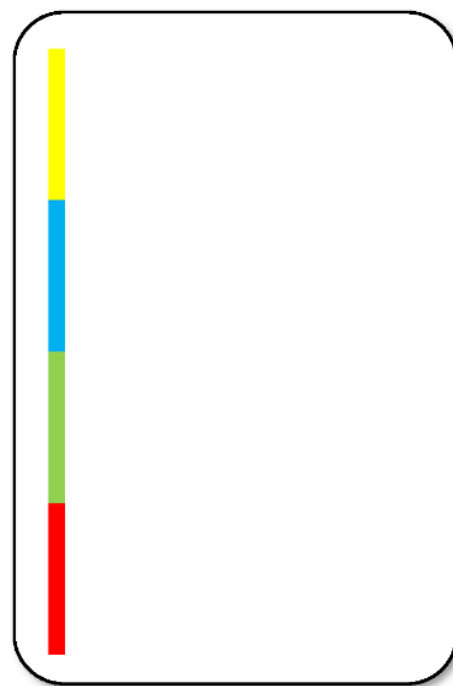
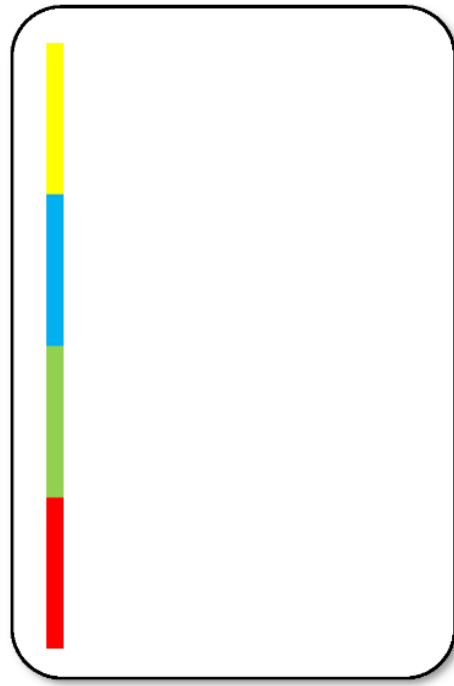
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES







VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

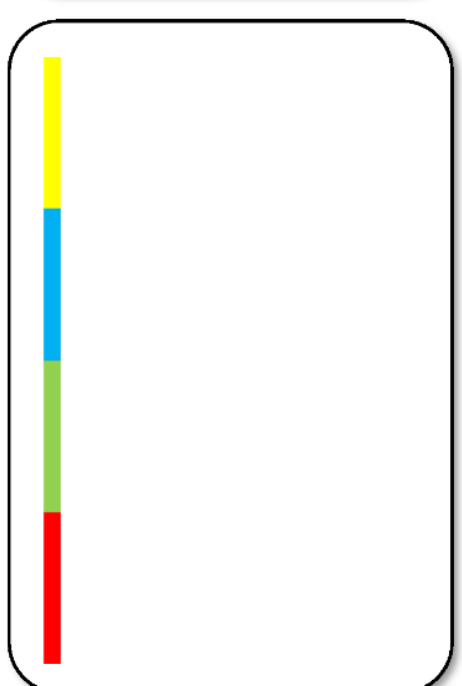
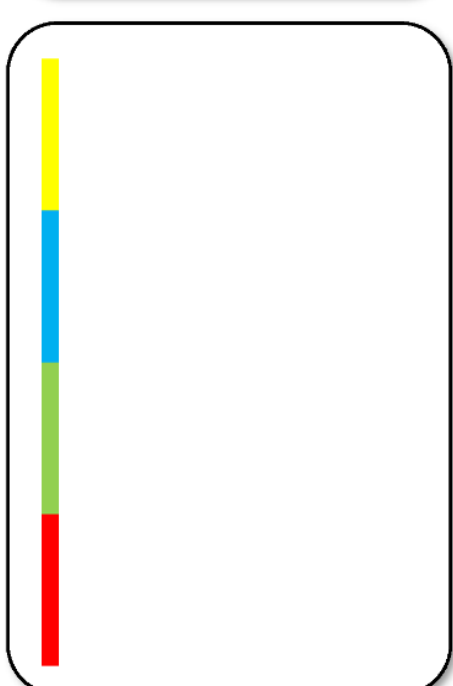
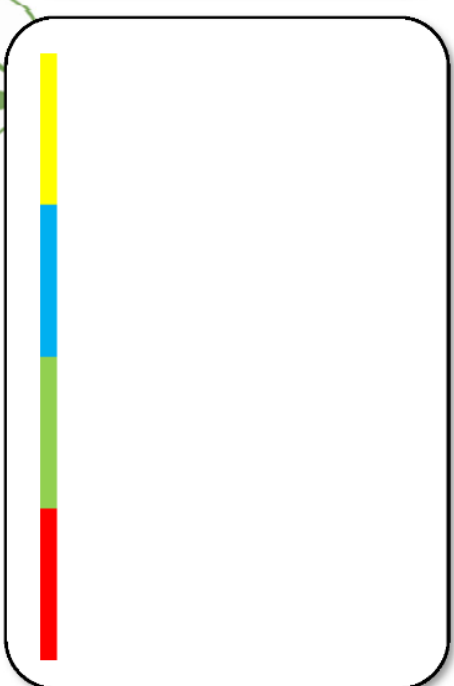
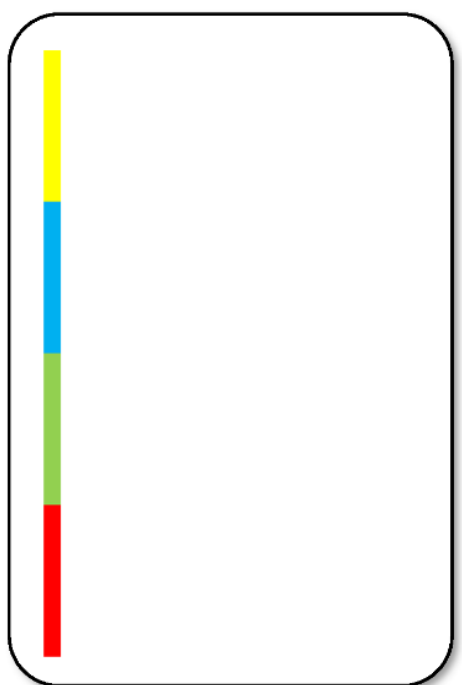
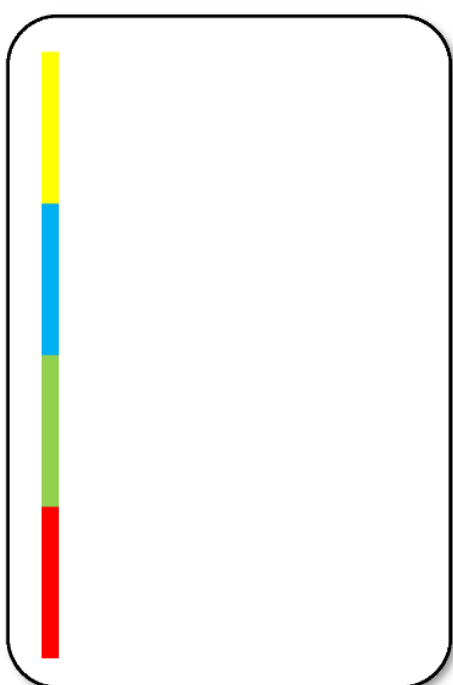
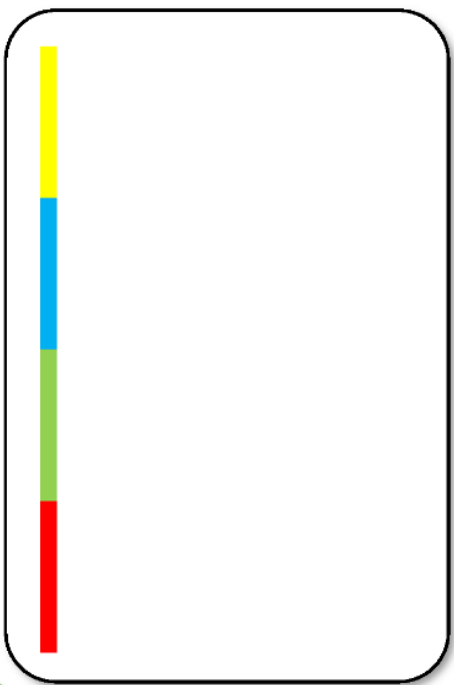
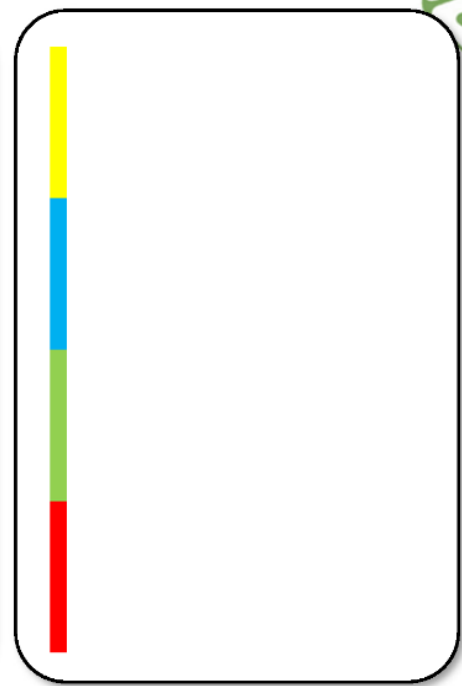
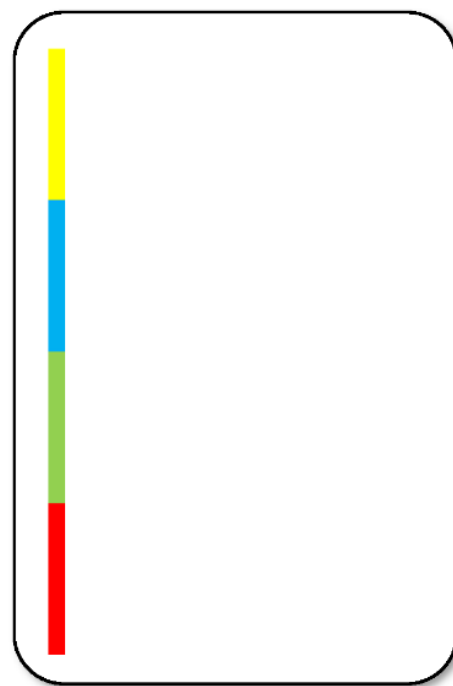
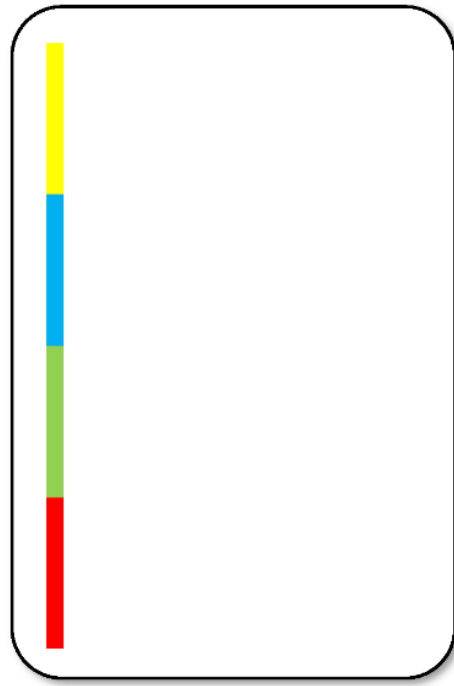
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES







VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

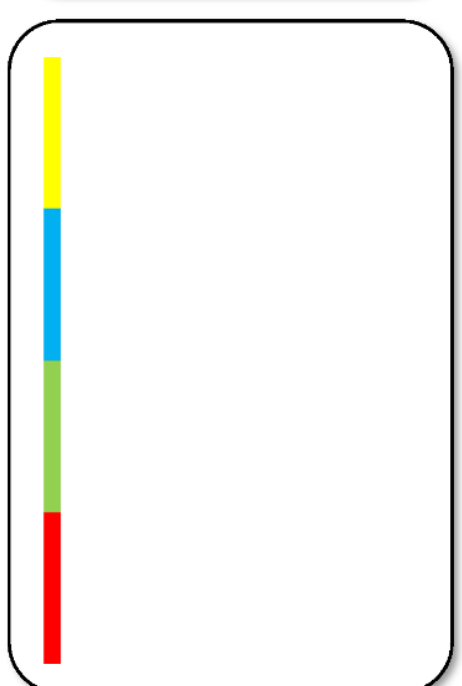
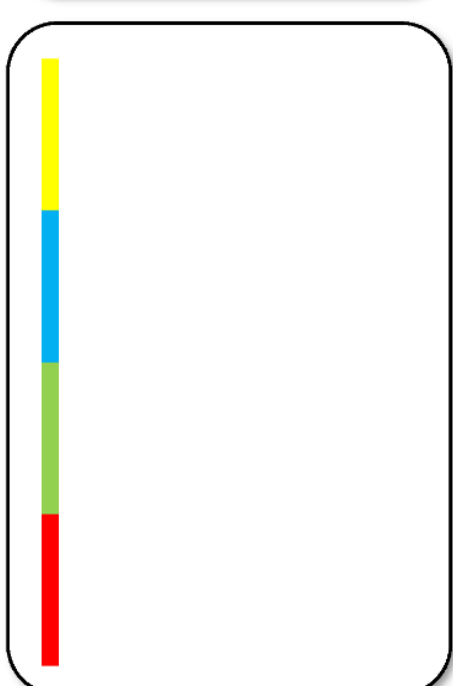
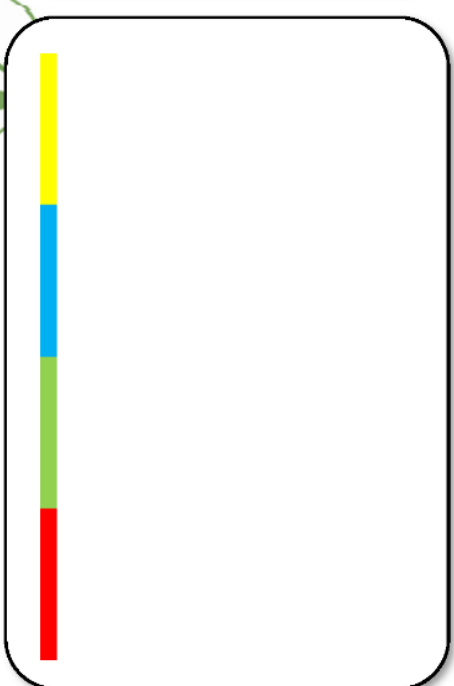
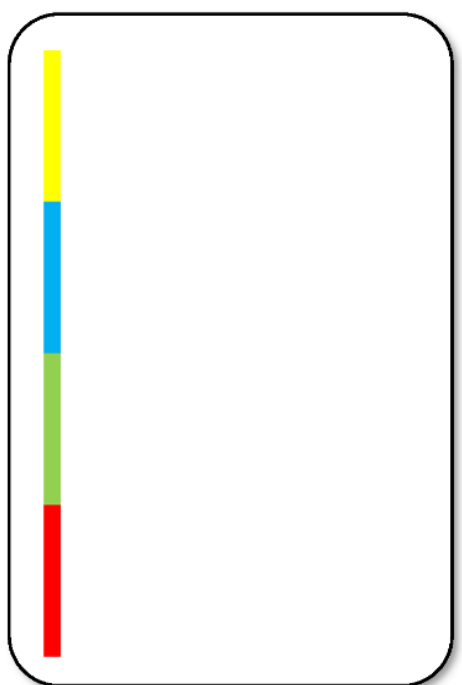
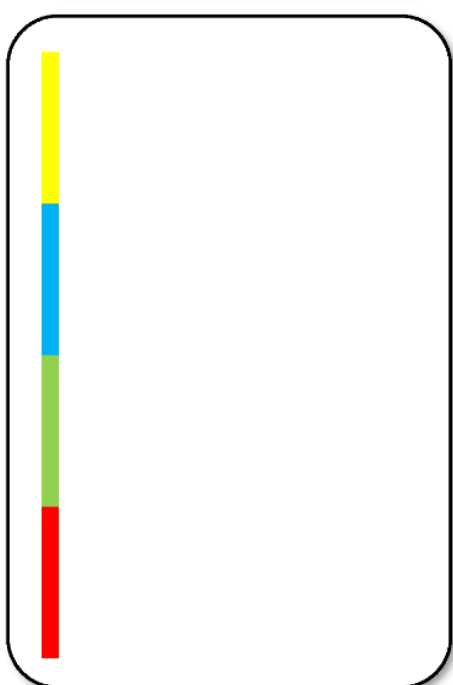
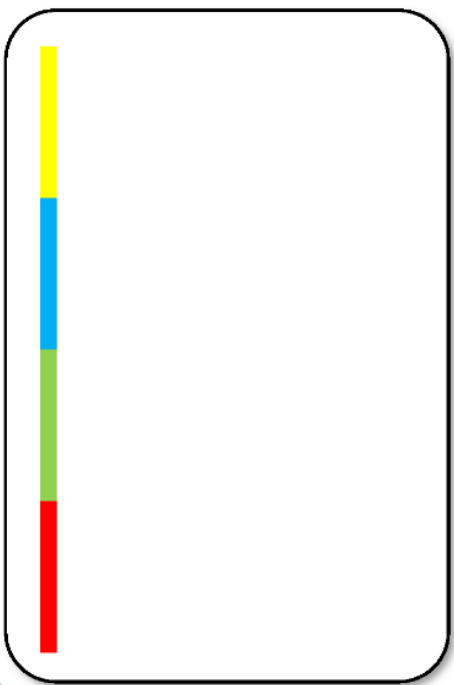
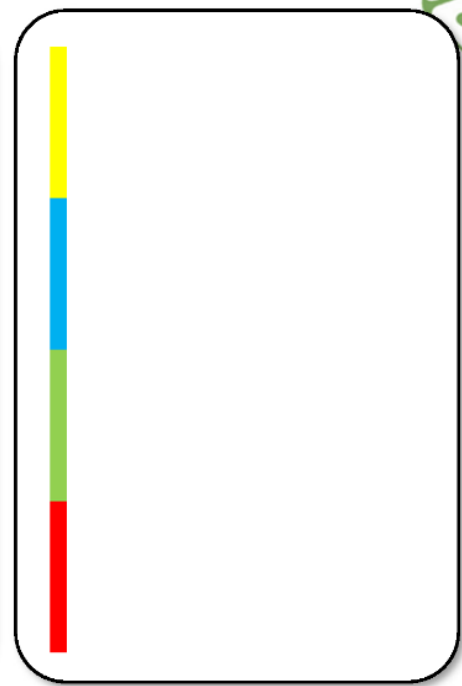
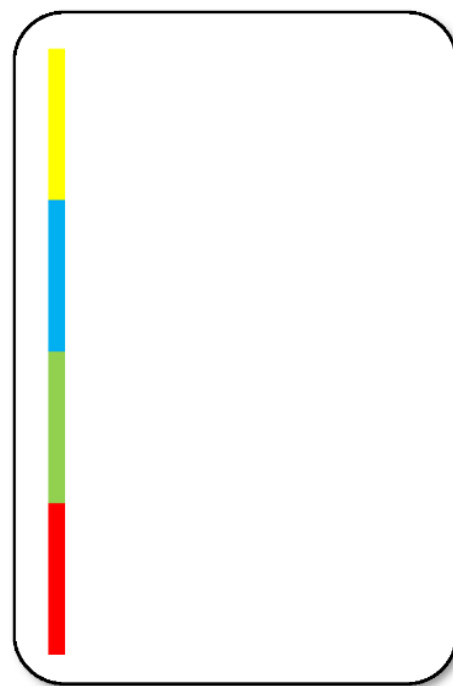
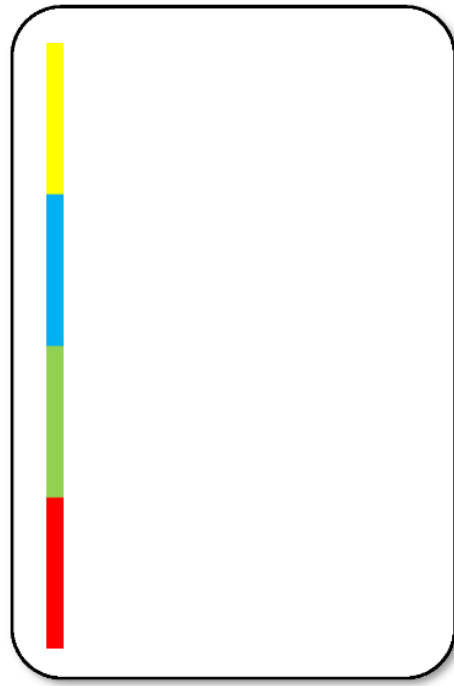
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES







VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

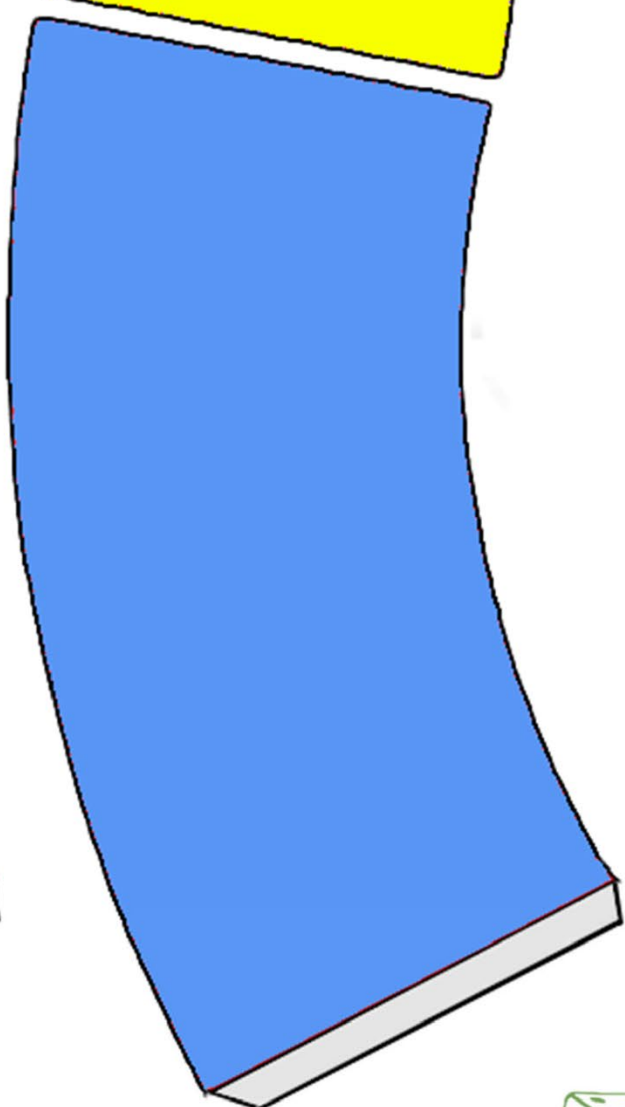
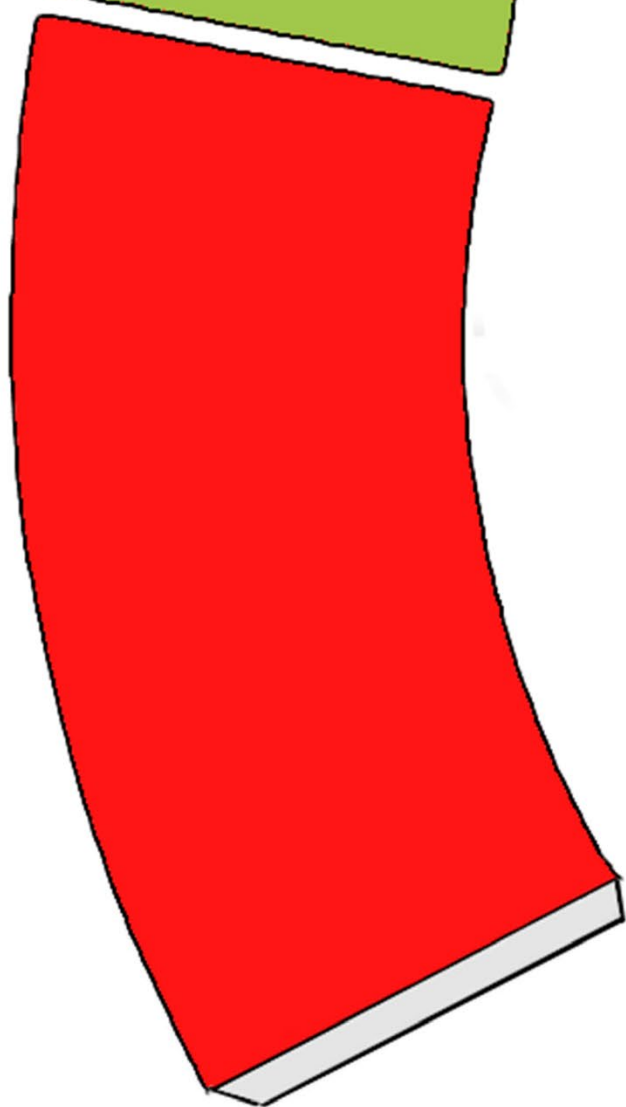
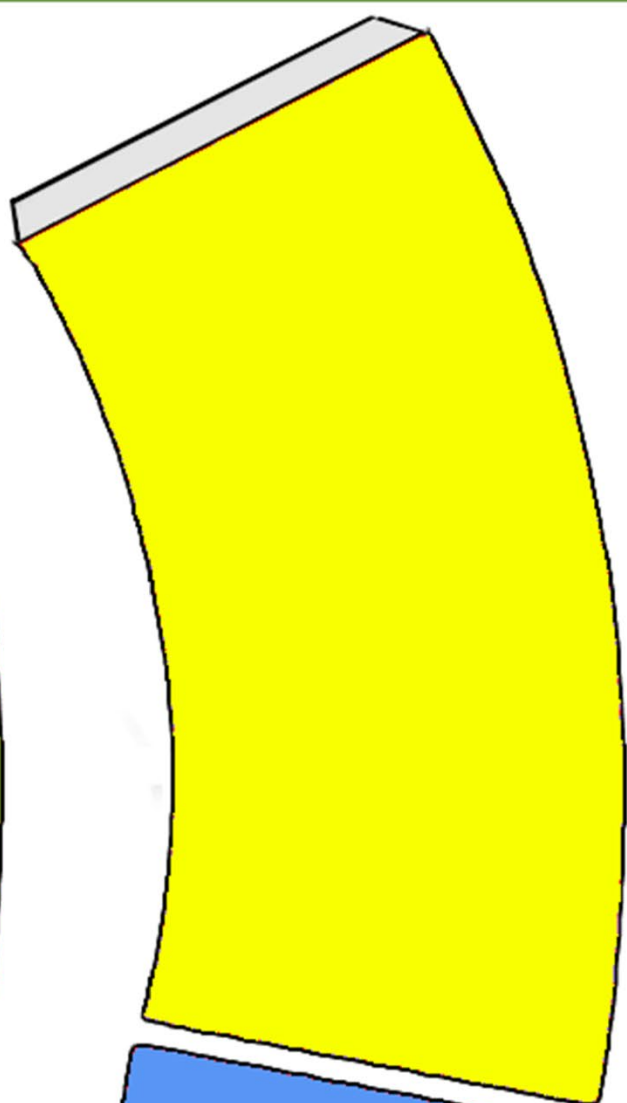
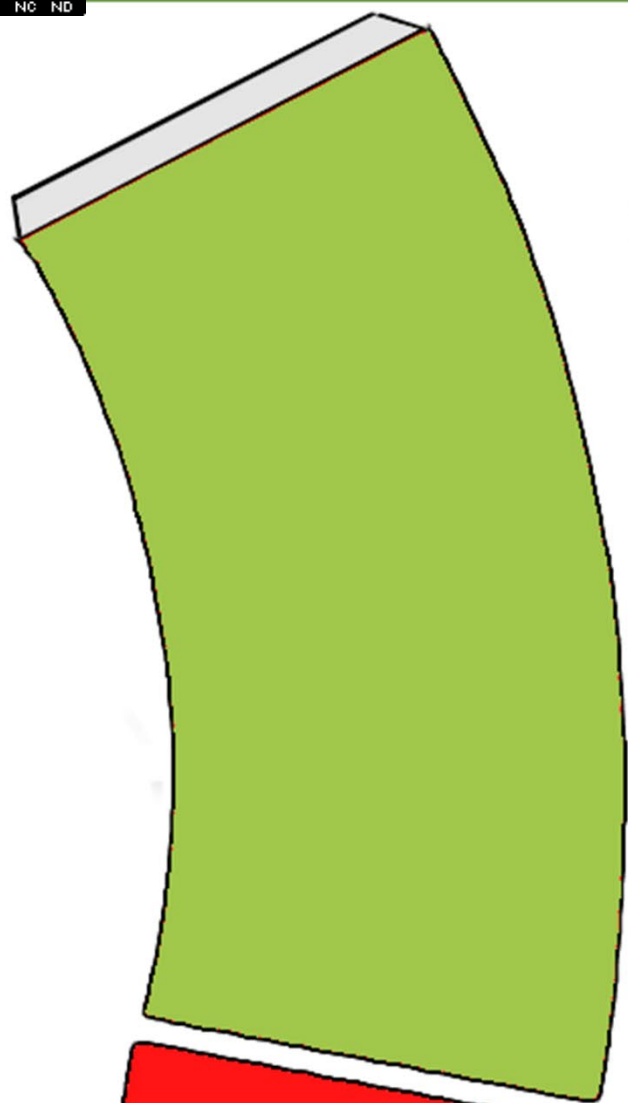
VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES

VASOS DE
COLORES





Nombre del juego: "ImaginArte"

Objetivo del juego:

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

Materiales necesarios:

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

Instrucciones:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Peer2Peer ivalora la obra pictórica de tu compañero!

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

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

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

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

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

Sistema de puntuación

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

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

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

Solución de controversias

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

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

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

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

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

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

Fin de la Ronda

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

Fin del juego

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

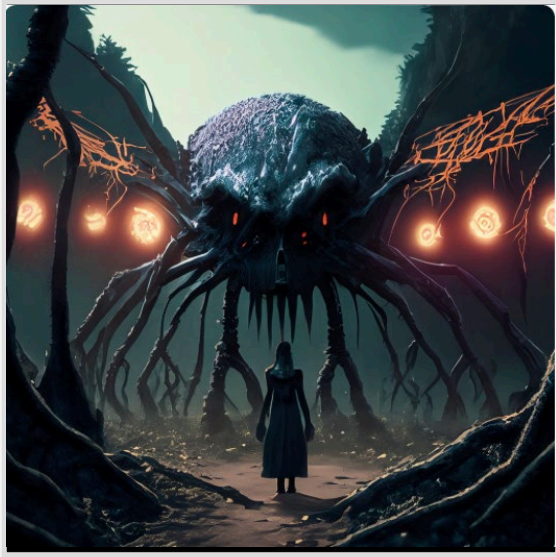
Recordatorios

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

Variante:

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

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



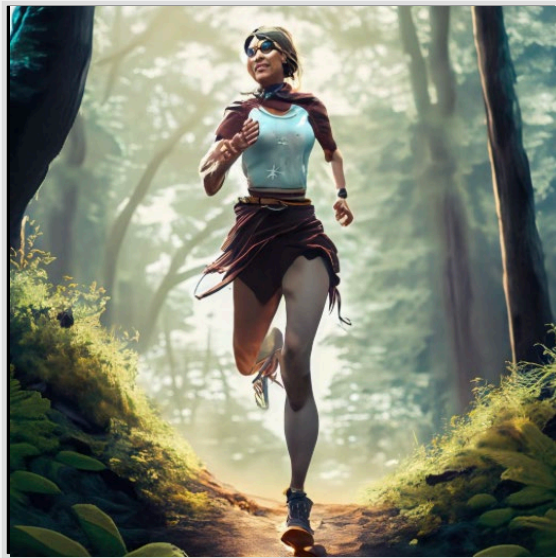
1



2



3



4



5



6



¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

1

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

2

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

3

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

4

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

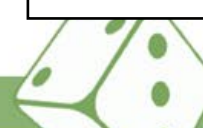
1. La figura central es el perfil de una mujer que mira hacia el lado de la derecha.
2. Aparece una bombilla dentro de su cabeza.
3. Tiene las pestañas largas.
4. Tiene la boca cerrada.
5. Aparecen hilos o filamentos dentro de la bombilla.
6. Aparece al menos un mechón de pelo rizado que sale de su cabeza.

5

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

6





7



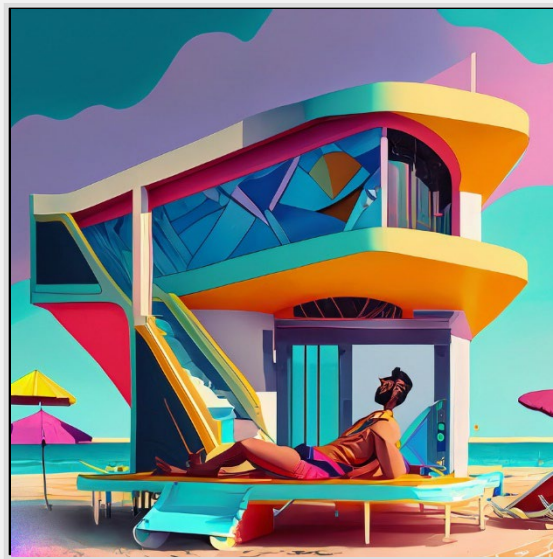
8



9



10



11



12



¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

7

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

8

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

9

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

10

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

11

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

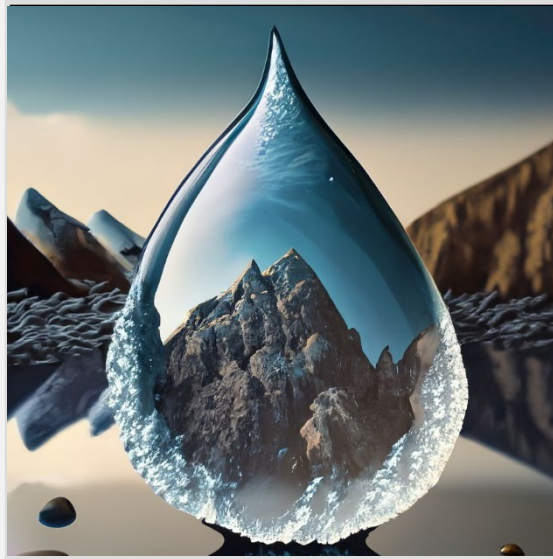
1. La figura principal es un edificio de viviendas.
2. En la pared frontal del edificio aparecen tres torres de jardín vertical.
3. Cada torre de jardín vertical termina en la punta con un árbol.
4. Aparecen nubes de fondo, por detrás del edificio.
5. En la esquina inferior derecha aparecen arbustos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

12





13



14



15



16



17



18

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

13

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

14

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

15

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

16

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

17

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

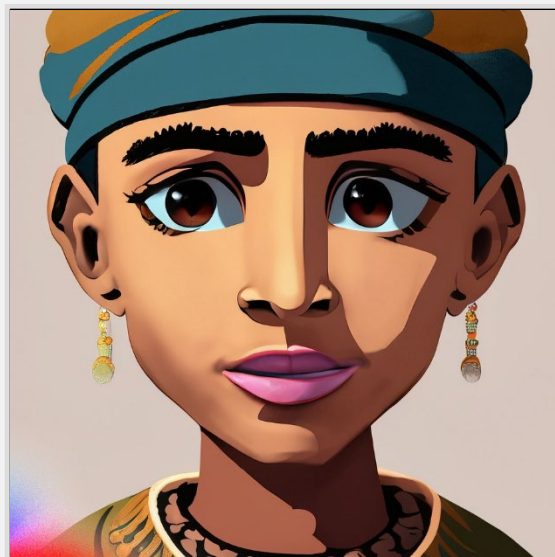
1. La figura principal es el busto de una mujer mirando hacia el frente.
2. La mujer usa un tocado o turbante que la tapa el pelo, pero aparecen las dos orejas.
3. En ambas orejas aparecen pendientes alargados.
4. En el cuello tiene, al menos, un collar.
5. Cada uno de los pendientes se componen de,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

18





19



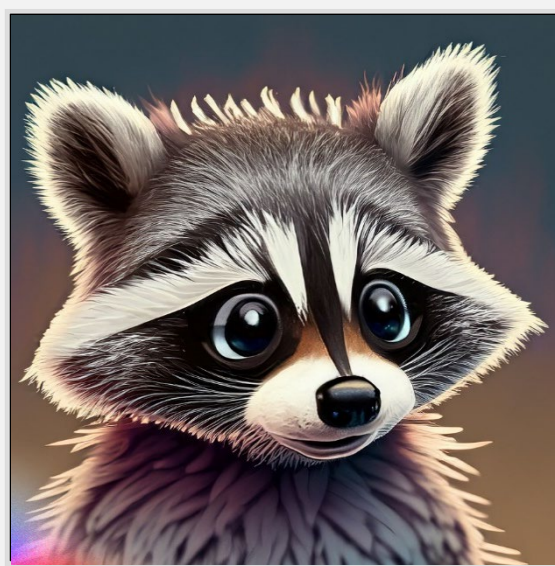
20



21



22



23



24



¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

19

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

20

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

21

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

22

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

23

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

24



25



26



27



28



29



30



¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

25

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

26

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

27

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

28

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

29

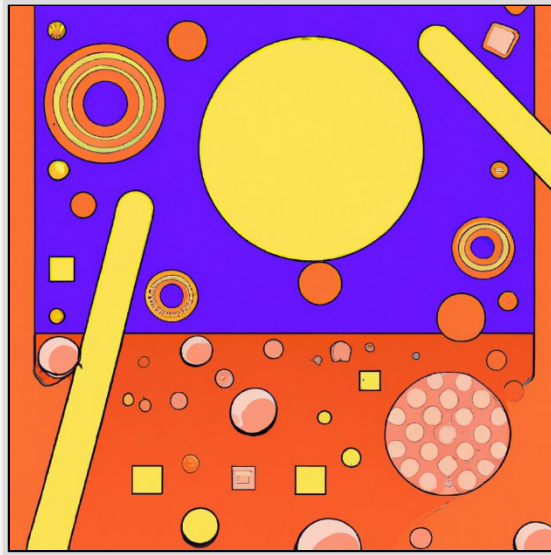
¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

30



31



32



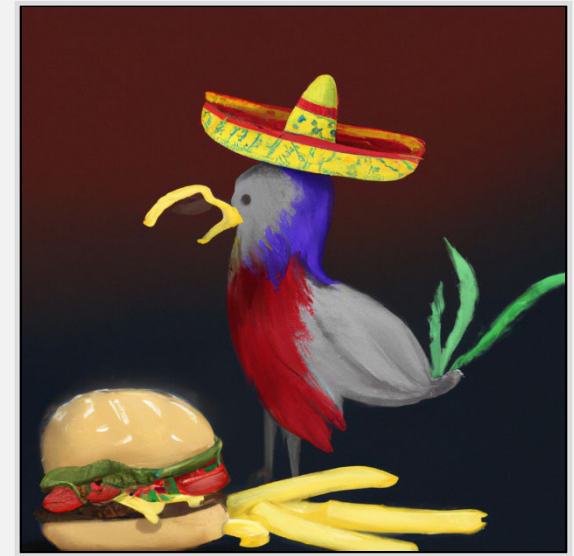
33



34



35



36

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

31

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

32

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

33

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

34

¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

35

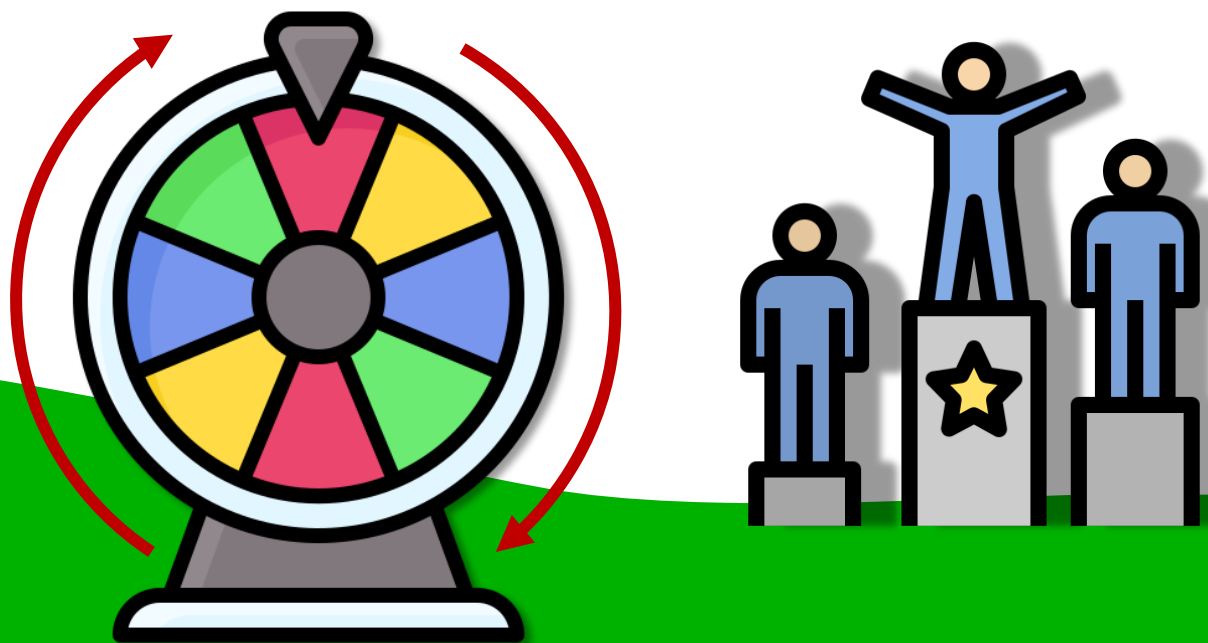
¡Valora la obra pictórica de tu compañero!

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

36

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.

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 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 (metamórphōsis: 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 - τῆλε 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)

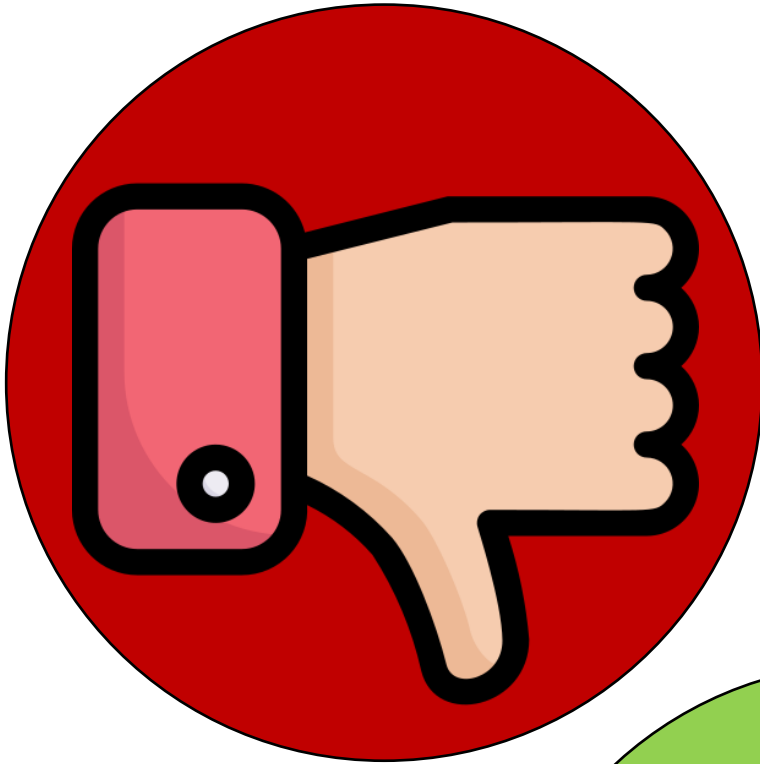
Ventana - ventana (Abertura para ventilar)

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**

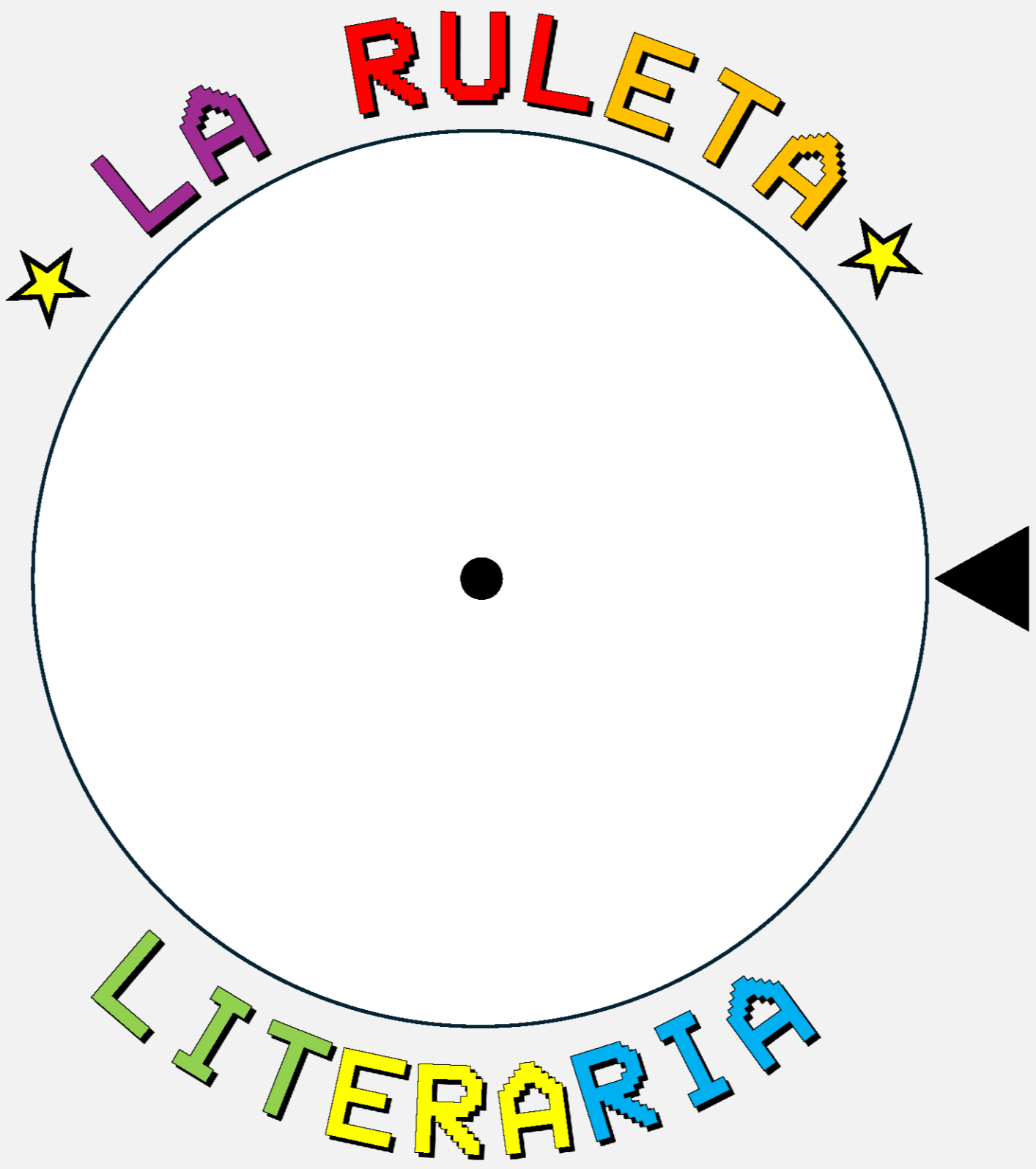


**Aciertos
Equipo rojo**

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.





**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
ESCRITA**

**EXPRESIÓN
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
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
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
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
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
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
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
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
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
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
ORAL

EXPRESSION
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





CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: manzana, rápidamente, saltó, niño, parque

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

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

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

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



CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

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

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

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: gato, cómodo, durmió, sillón, tarde

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

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: pelota, lanzó, perro, lejos, rápido

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar.

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: tarea, terminó, rápidamente, niño, noche

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, tiempo.

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

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

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

CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: música, escucha, chica, felizmente, habitación

Estructura gramatical: Sujeto, verbo, modo, lugar.



CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES

Palabras clave: árbol, crece, fuerte, jardín, años

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

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES



GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA



PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES

PISTAS VERBALES





GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA





TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS





GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA

GRAMÁTICA





TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

TORMENTA DE IDEAS

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

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

RECURSOS LITERARIOS

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:

**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**

Electron

Neutron

Proton

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**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**



**CARRERA DE
ACENTOS**

**CARRERA DE
ACENTOS**

**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**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**EL LABERINTO DE LA
BY LA V**

**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_usar 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

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

LA LETRA QUE
NUNCA SUENA

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!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!

¡VAYA LÍO!





ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA





**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 1:
"EL MUNDO AL
REVÉS"

**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 2:
"EN BUSCA DE
LA PINTURA
PERFECTA"

**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 3:
"LA LEYENDA
VOLADORA"

**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 4:
"LA CARRERA
MÁS INUSUAL"

**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 5:
"DESDE LAS
ALTURAS"

**LECTADO
DINÁMICO**

Dictado 6:
"UN MAGO EN
LA COCINA"

**LECTADO
DINÁMICO**

**LECTADO
DINÁMICO**

**LECTADO
DINÁMICO**





ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA





Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.



Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.

Empty rounded rectangular box for writing.





ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA



ORTOGRAFÍA





Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.



Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.





ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA

ORTOGRAFÍA



ORTOGRAFÍA





Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.



Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.





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**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**





VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO





**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**SINÓNIMOS Y
ANTÓNIMOS**

**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**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**EL CONSTRUCTOR DE
PALABRAS**

**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**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**



**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**RALLY DE PALABRAS
COMPUESTAS**

**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**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**LA PALABRA
ESCONDIDA**

**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

PUZZLE DE PREFIJOS Y SUFIJOS

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**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**PALABRAS
DERIVADAS**

**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**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Encuentra una
PALABRA
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Encuentra una
PALABRA
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Encuentra una
PALABRA
palíndroma**

**CONSTRUCCIÓN
DE PALÍNDROMOS**

**Encuentra una
PALABRA
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

DEFINICIONES CREATIVAS

DEFINICIONES CREATIVAS



DEFINICIONES CREATIVAS

DEFINICIONES CREATIVAS

DEFINICIONES CREATIVAS

DEFINICIONES CREATIVAS

DEFINICIONES CREATIVAS

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

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER





VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO





RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER



RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER

RAÍCES DEL SABER





VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO

VOCABULARIO



Nombre del juego: “Tarjetas para pensar”

Objetivos del juego:

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

Materiales necesarios:

- Tarjetas para pensar

Instrucciones:

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



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

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

Sistema de puntuación:

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

Cada tarjeta: +1 punto

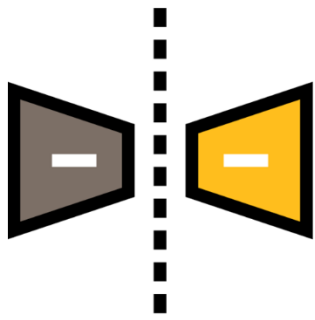
Se puede puntuar de forma extra aquellas tarjetas que no suelen otorgarse a los estudiantes porque no suelen “visibilizarse” en el aula. Por ejemplo, la tarjeta “Explicar” vale 2 puntos. Con estos puntos extra se pretende motivar a los estudiantes a que pongan en marcha ese movimiento de pensamiento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

Fin del juego:

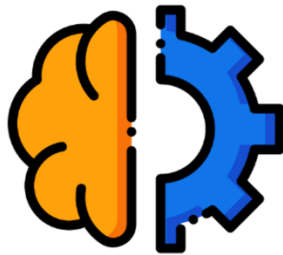
El juego no posee un fin concreto, se puede usar siempre que se requiera dinamizar una clase.

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

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



Analogía



Razonar



Concluir



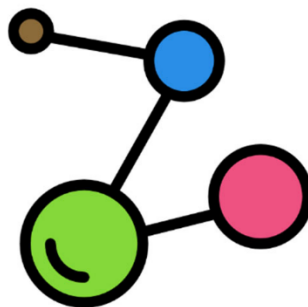
Síntesis



Explicar



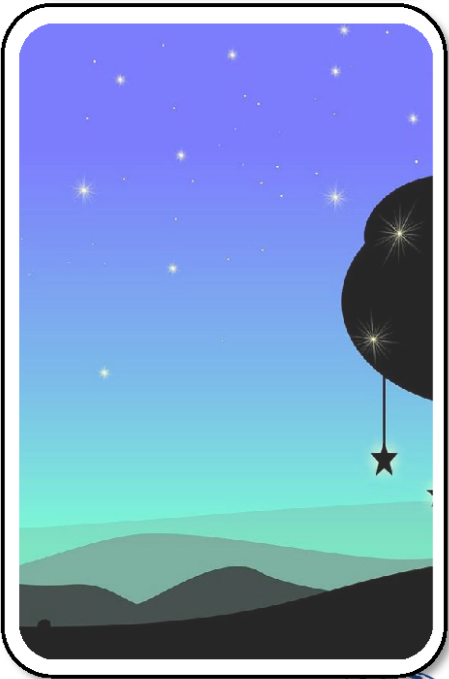
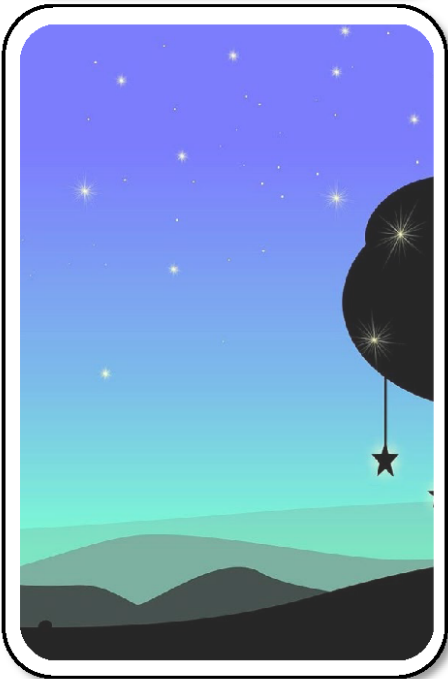
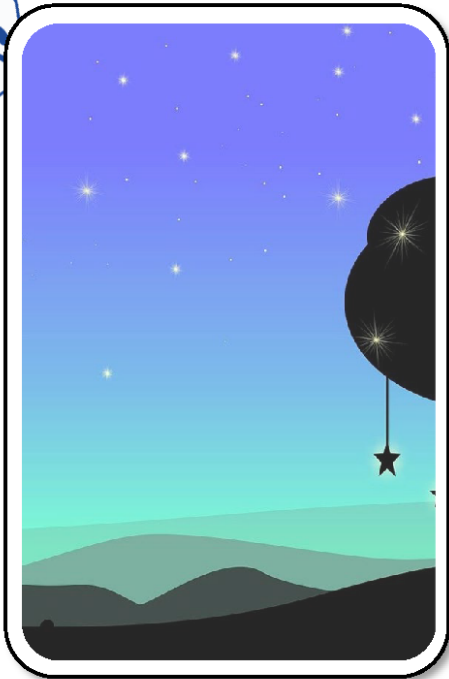
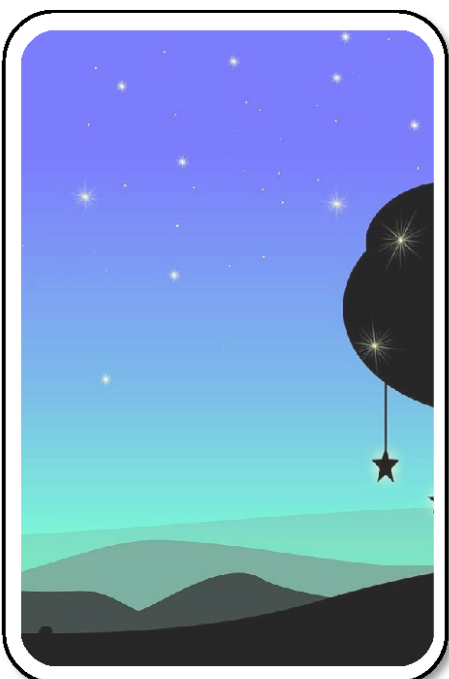
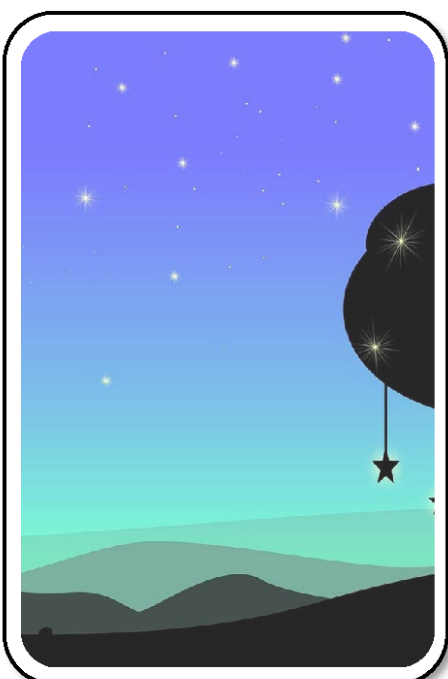
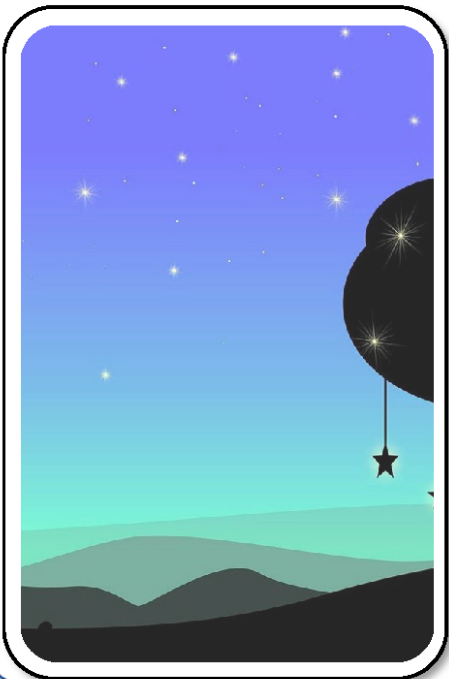
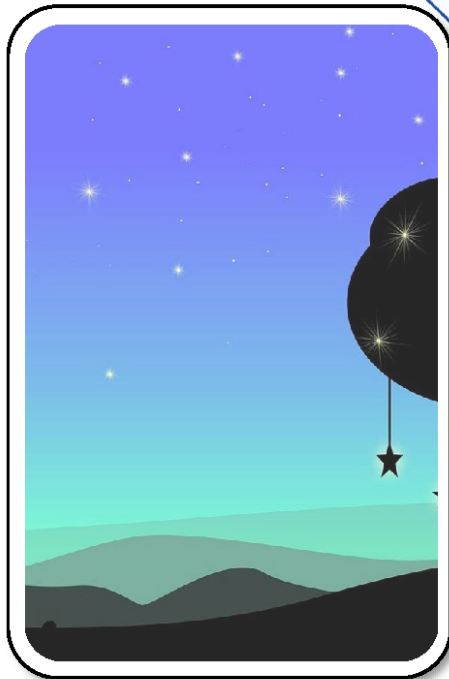
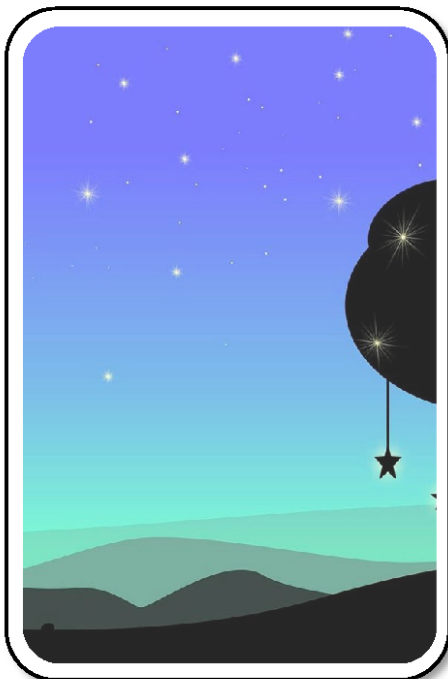
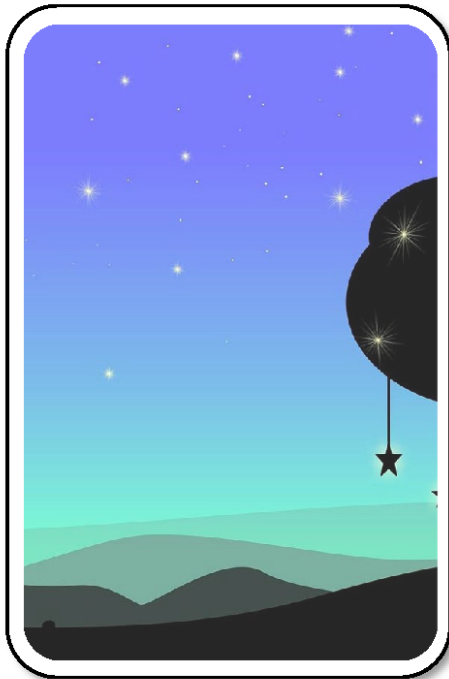
Preguntar



Conectar



**Tomar una
decisión**





**Observar y
Describir**



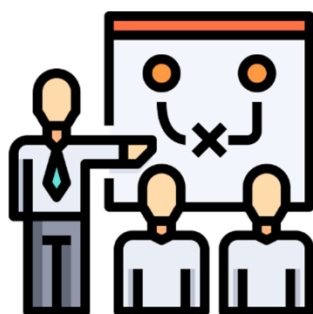
Recordar



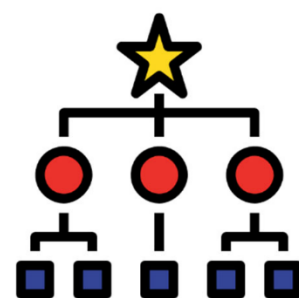
**Puntos
de vista**



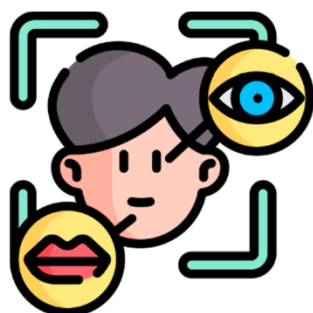
Investigar



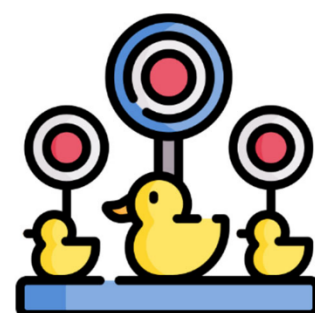
Planificar



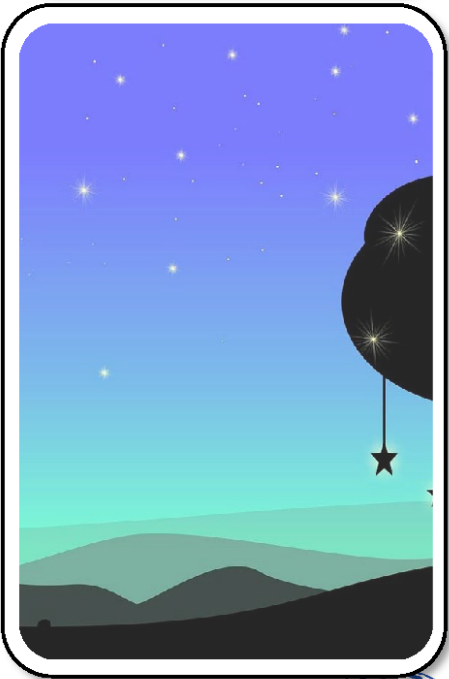
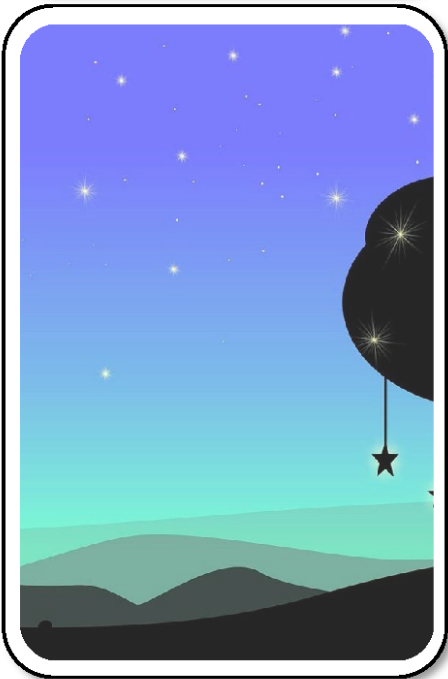
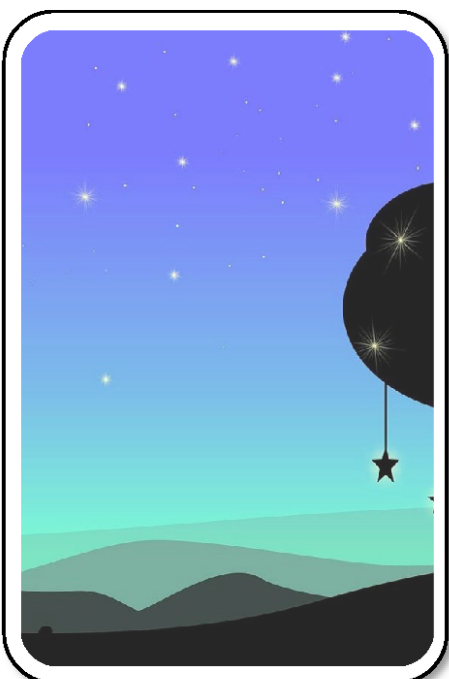
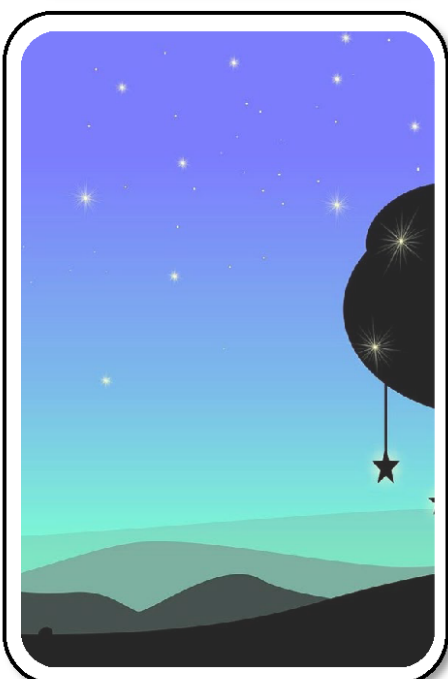
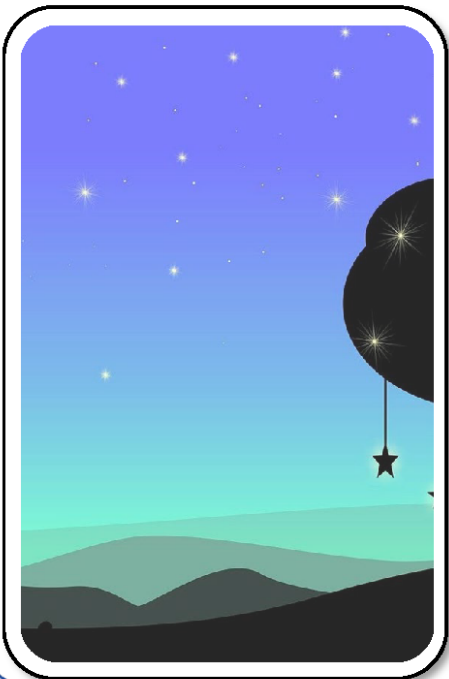
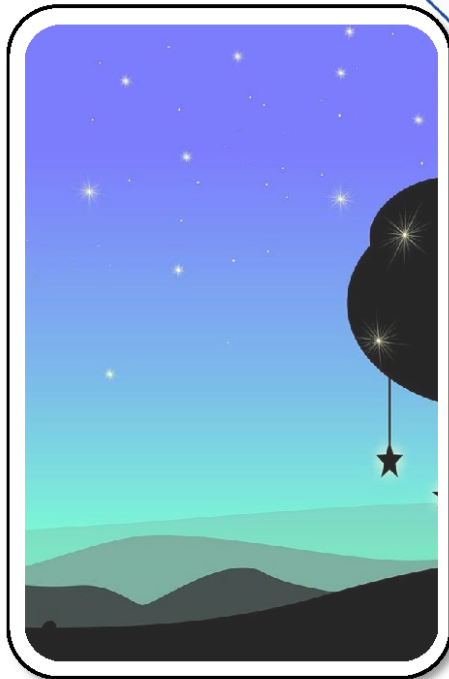
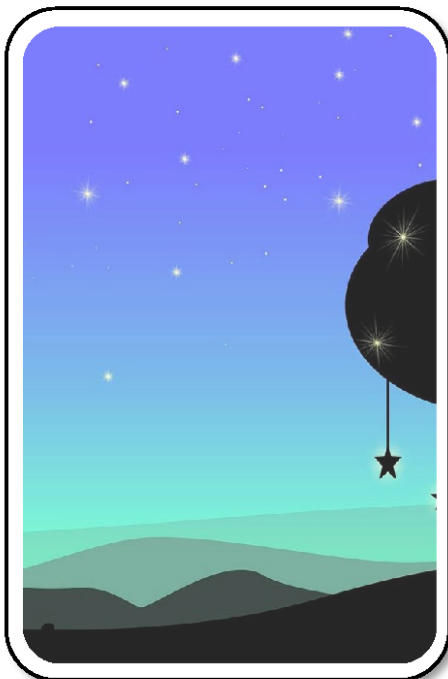
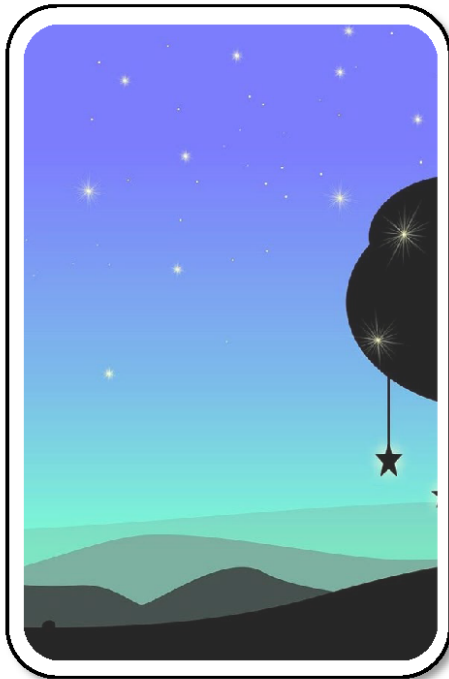
Organizar



**Identificar
Patrones**



**Identificar
objetivos**

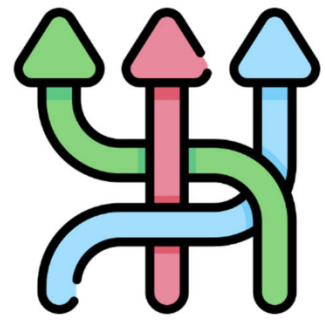




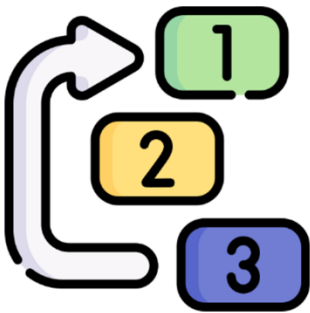
**Aplicar
contenidos**



**Evaluar
evidencias**



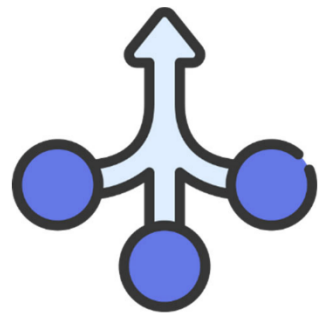
**Generar
alternativas**



**Aclarar
prioridades**



**Identificar
datos**



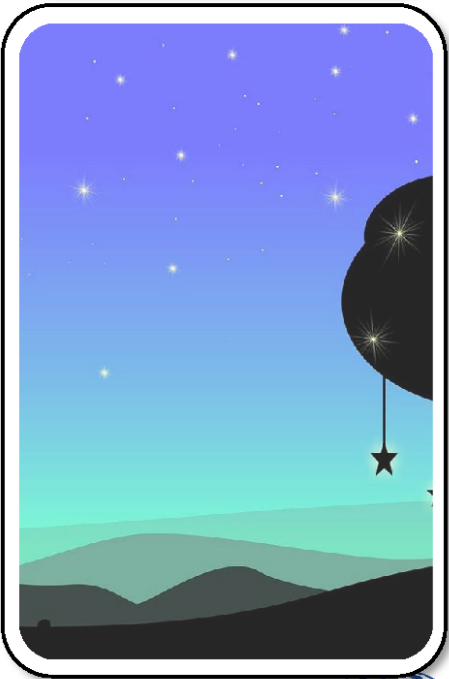
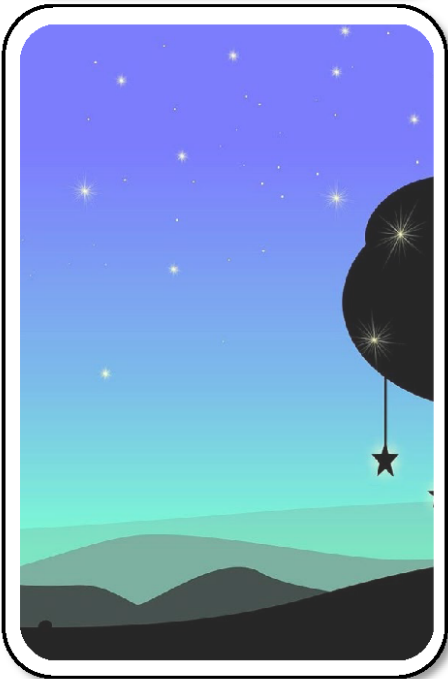
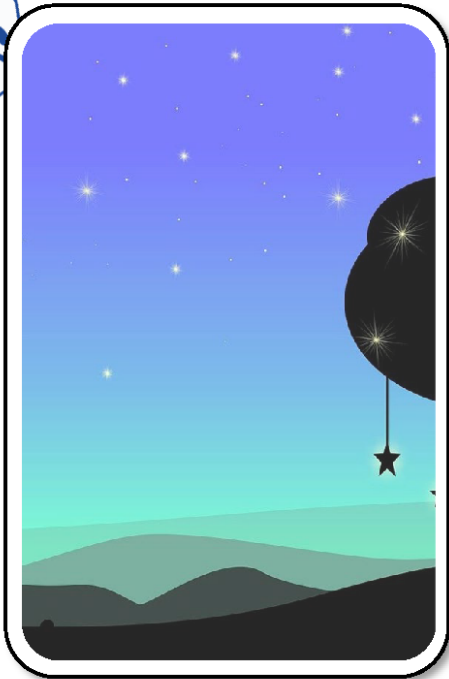
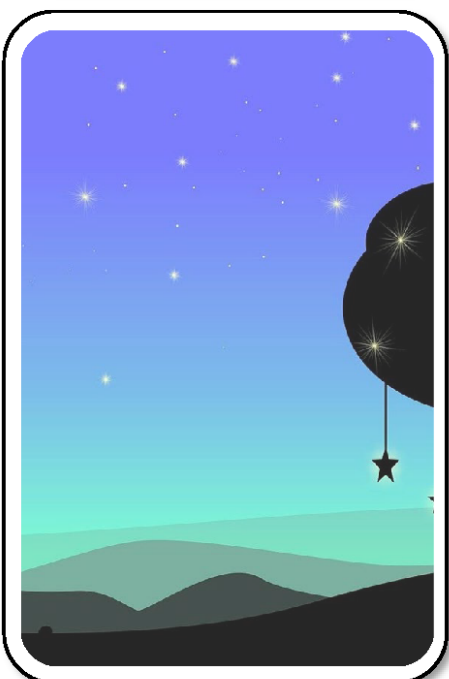
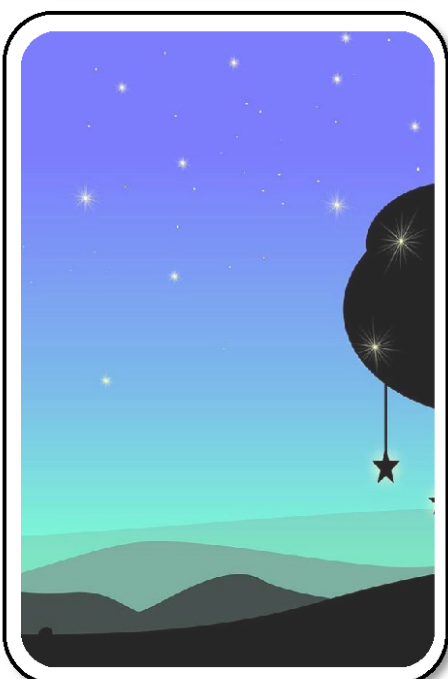
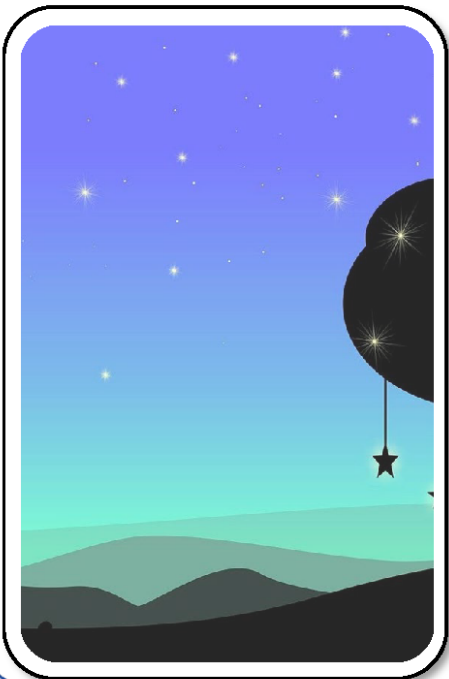
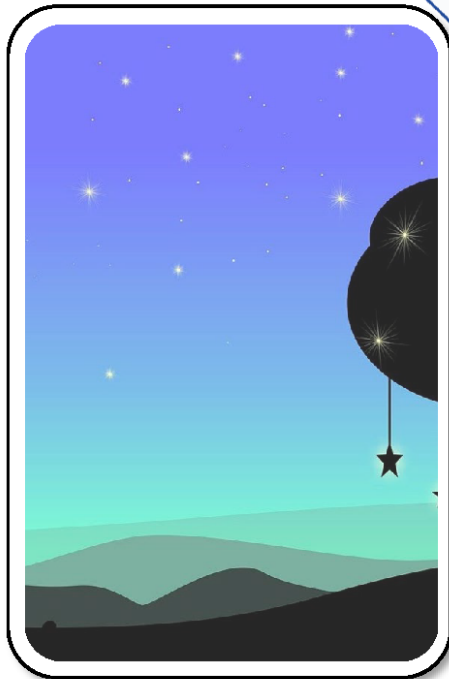
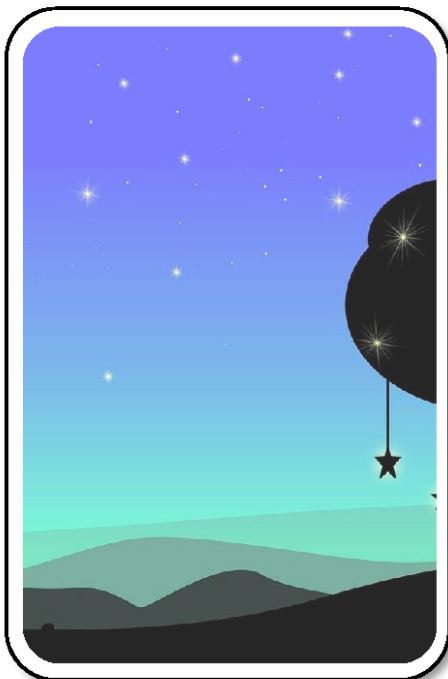
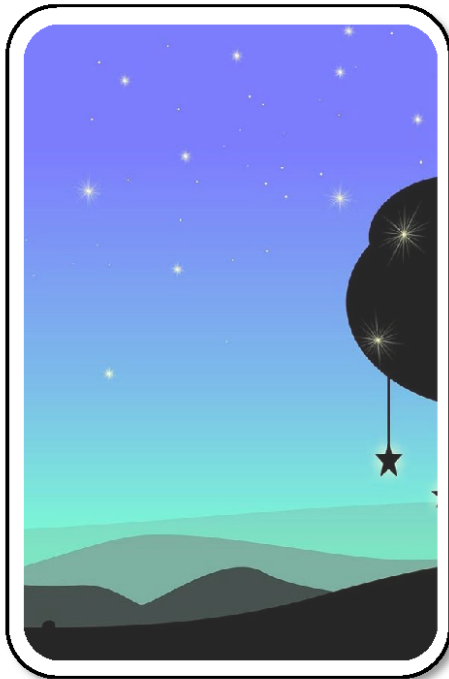
Generalizar



Predecir



**Plantear
una mejora**





Clarificar palabras o expresiones

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



Releer

Vuelvo a leer para comprenderlo mejor.



Conectar partes del texto con la realidad

¿Qué relación existe entre...?



Inferir

Deducir información que no se encuentra en el texto leído.



Preguntar

Realizo preguntas de la información del texto.



Inventar un título

¿Qué título pondrías a este texto?



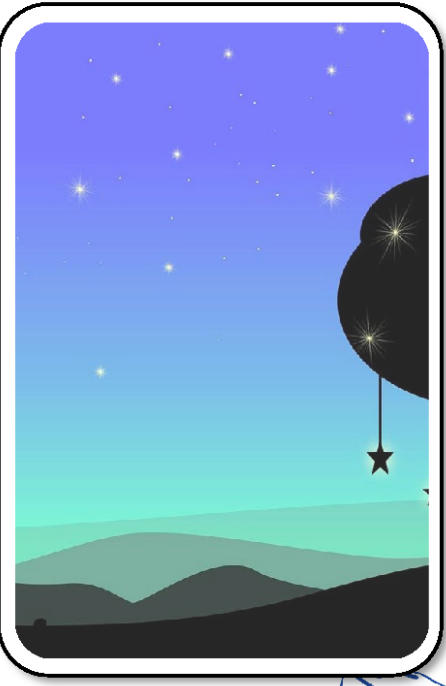
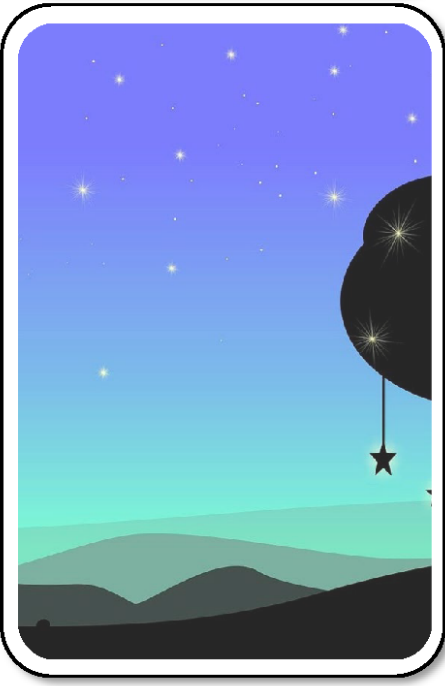
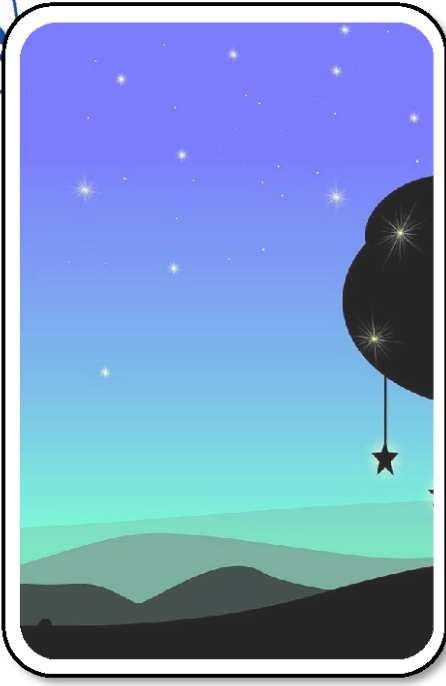
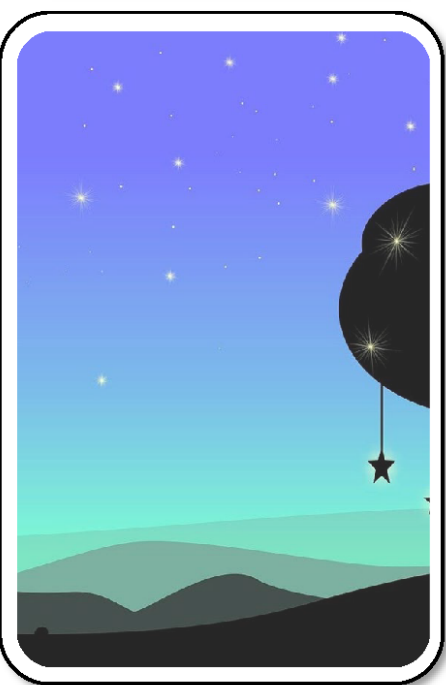
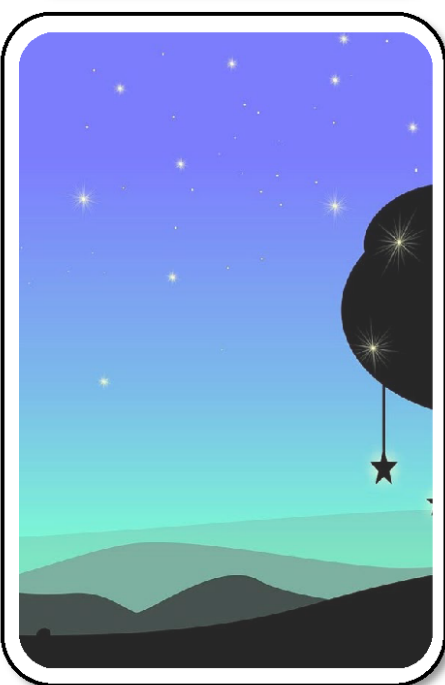
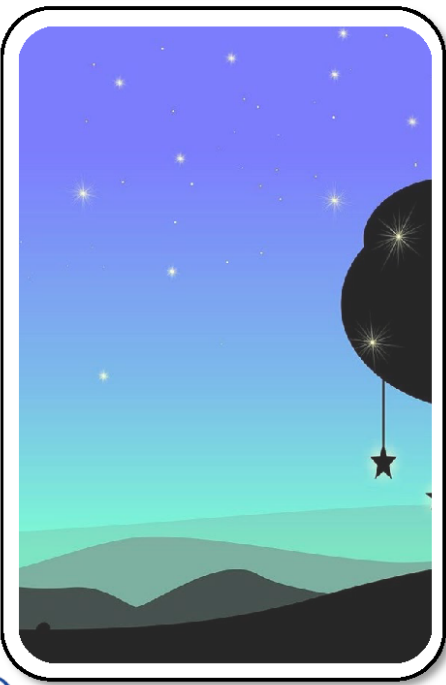
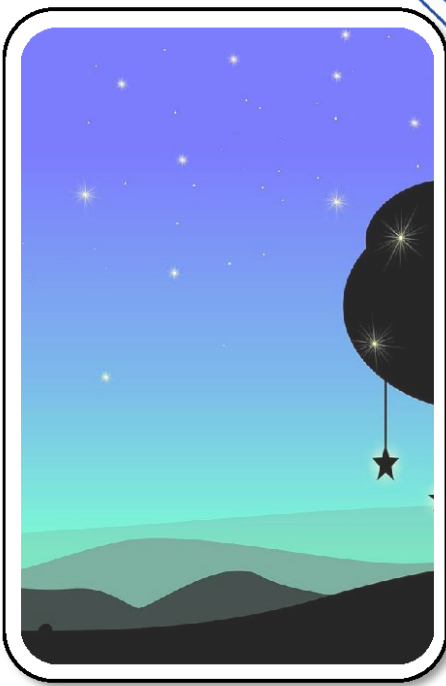
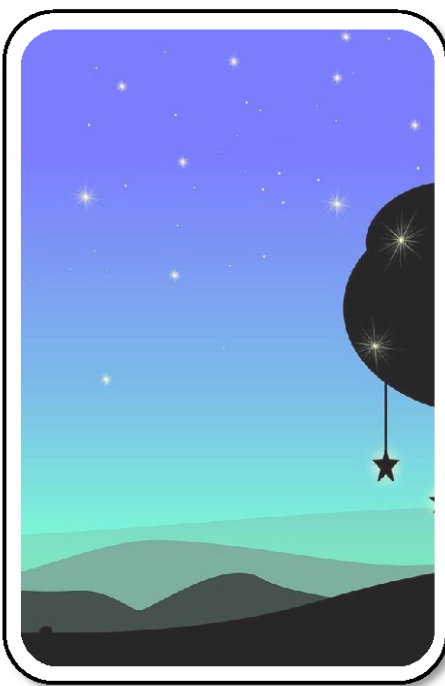
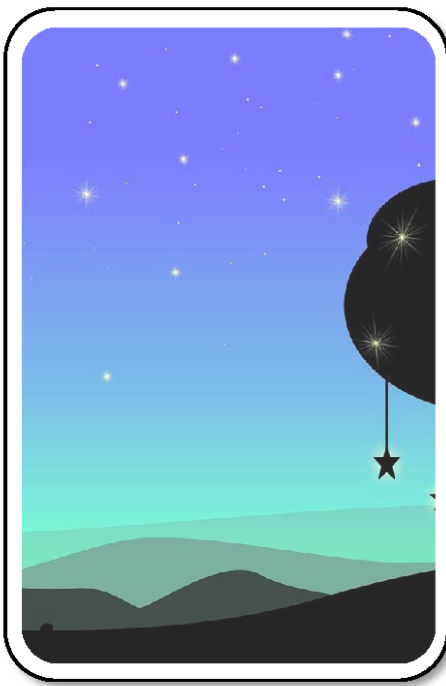
Aprendizaje

¿Qué has aprendido gracias a la lectura?



Revisar predicciones

¿Ha ocurrido lo que se pensaba?





Autor

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



ilustraciones

¿Qué observas en las ilustraciones?



Palabras clave

¿Cuáles son las palabras clave del texto?



Anticipar y predecir

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



Conocimientos previos

¿Qué sabes del tema del texto antes de leerlo?



Estructura del texto

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



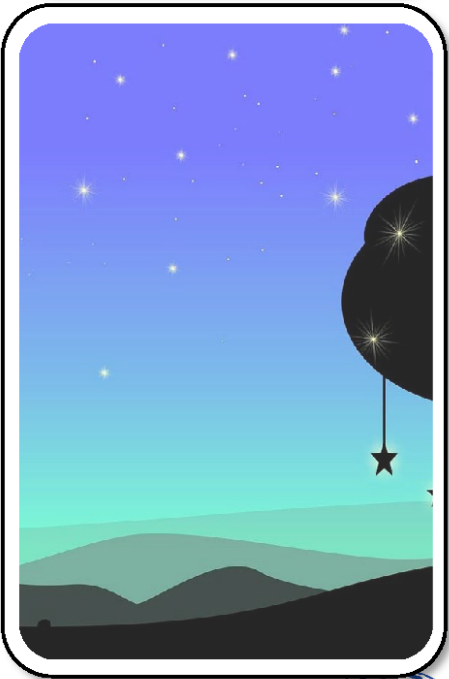
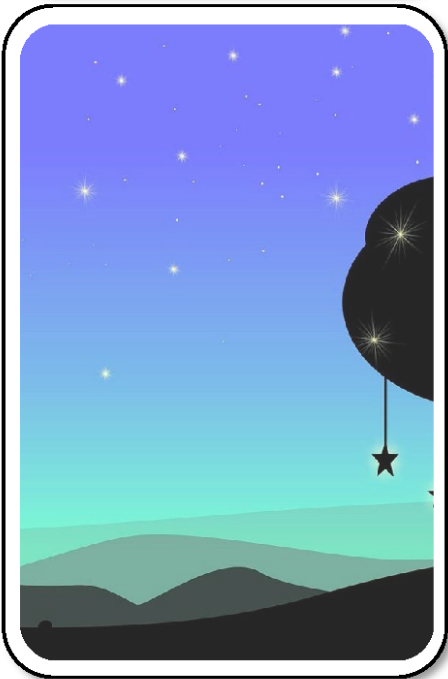
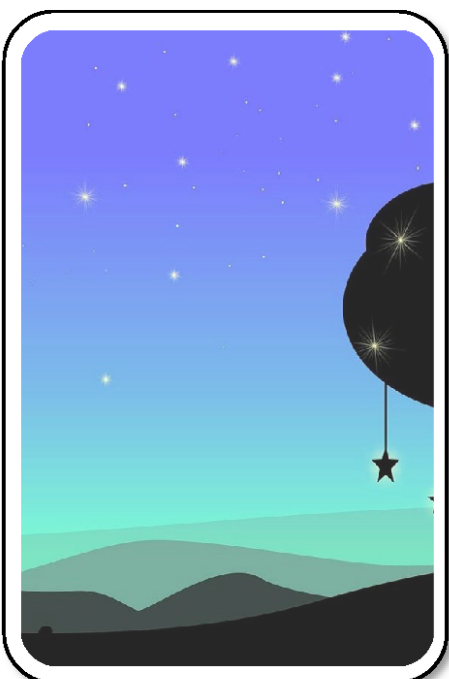
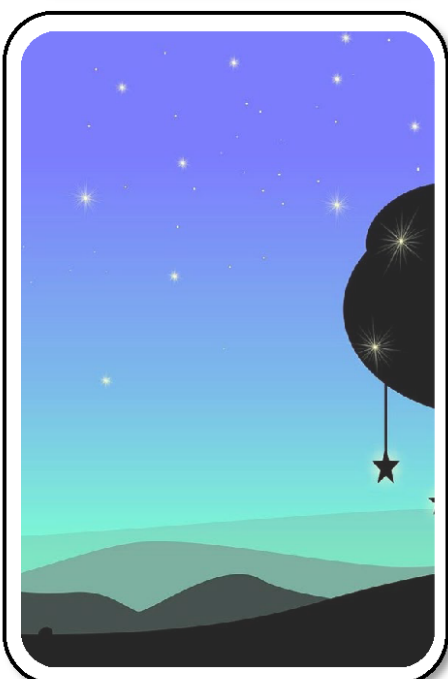
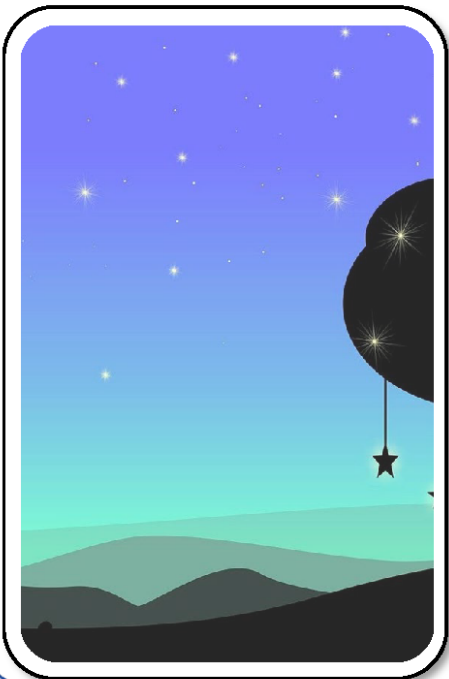
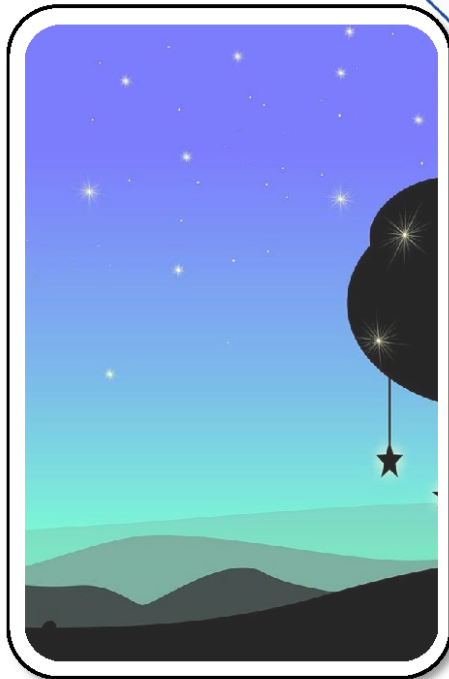
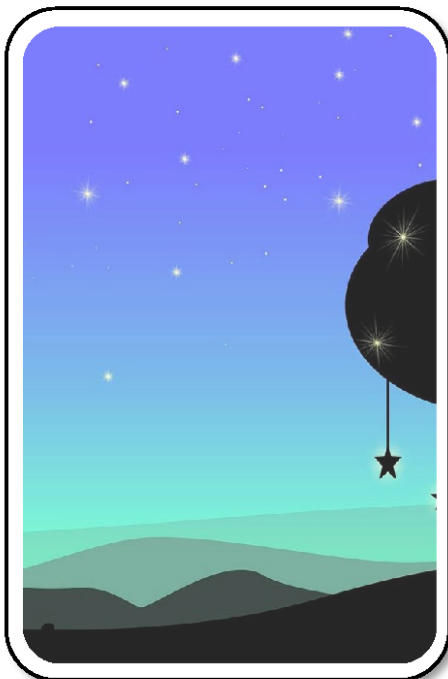
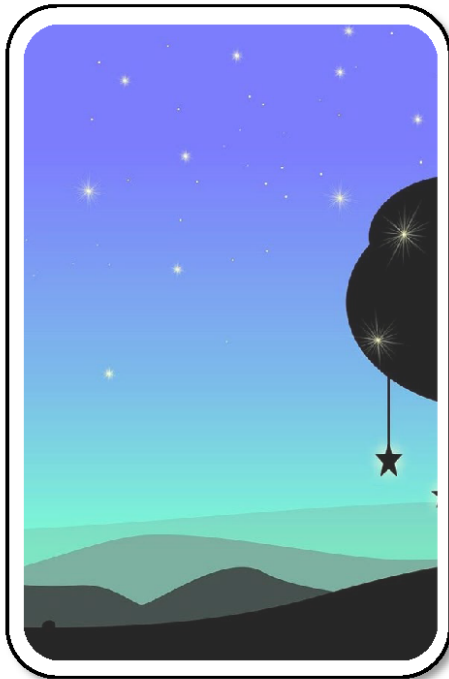
Leer en diagonal

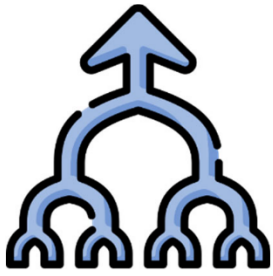
Realizo una lectura rápida para saber "más o menos" de qué va.



Buscar información

Realizo una lectura rápida para buscar información.





Resumir

Sintetizar el texto leído.



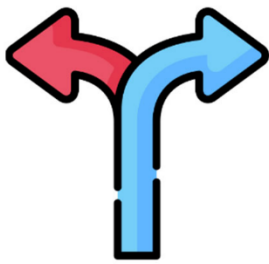
Idea principal

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



Autoevaluación

¿Cuánto he comprendido de la lectura?



Con otras palabras

¿Cómo lo explicarías o lo dirías con otras palabras?



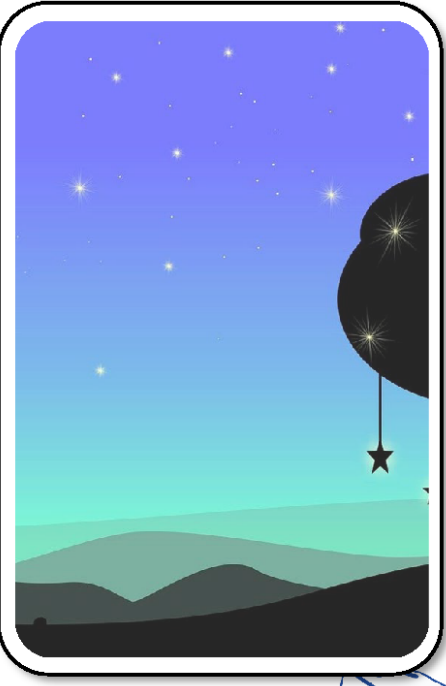
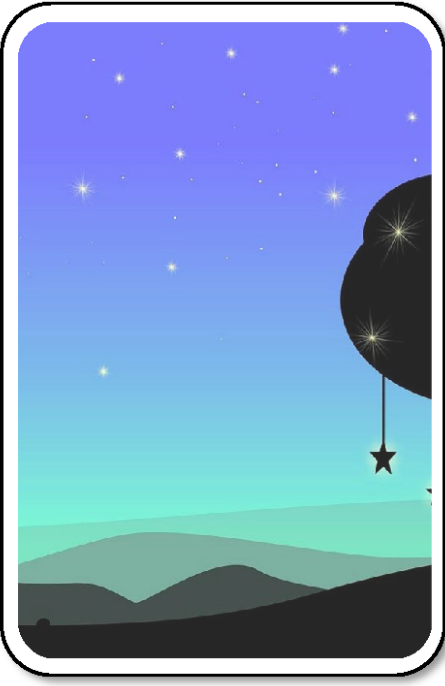
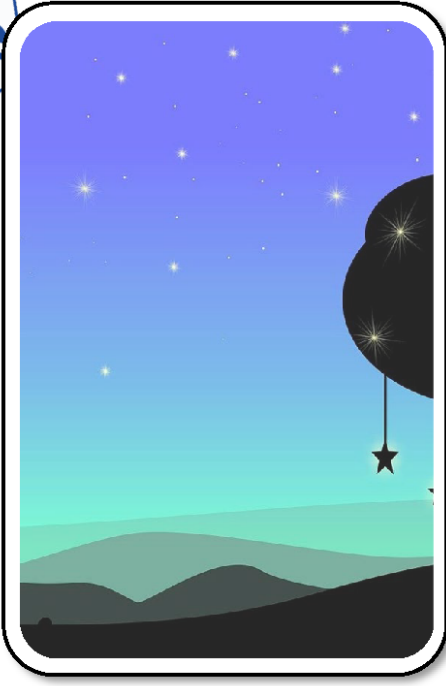
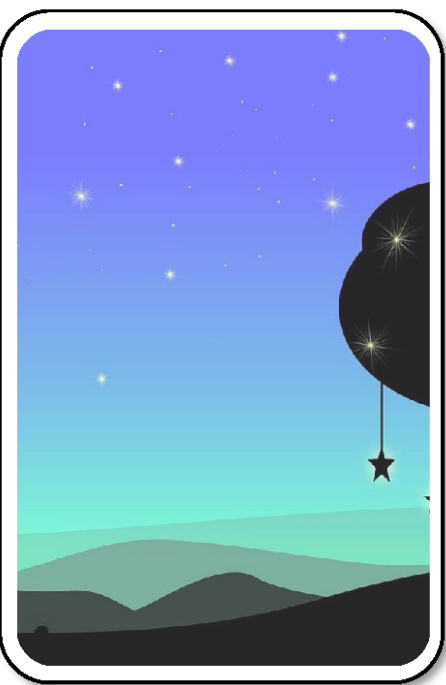
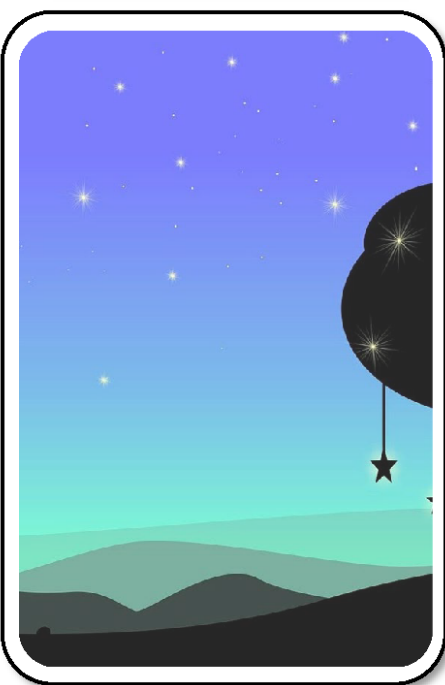
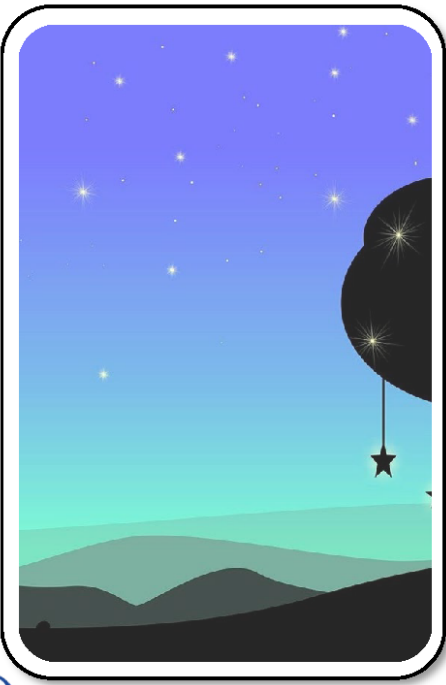
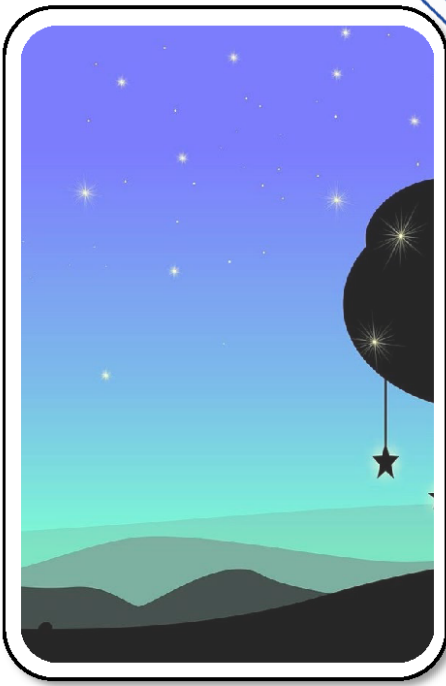
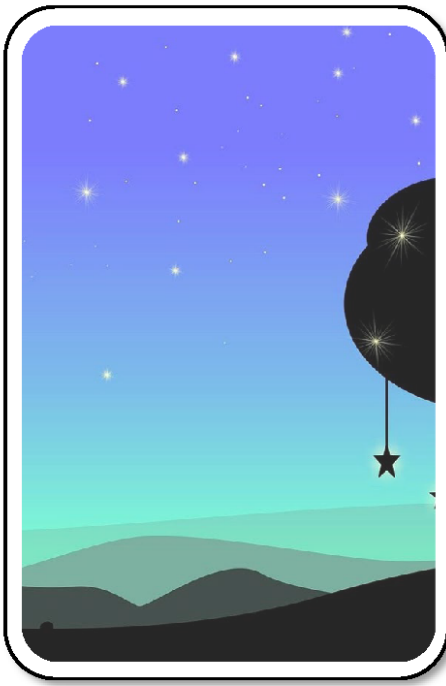
Visualizar

Imaginar lo que se lee para comprenderlo mejor



Localizar el título

¿Cuál es el título?



ANEXO 5

ORGANIZADORES GRÁFICOS

DE RUTINAS Y DESTREZAS DE

PENSAMIENTO

PIENSO

¿Qué crees que sabes sobre este tema?



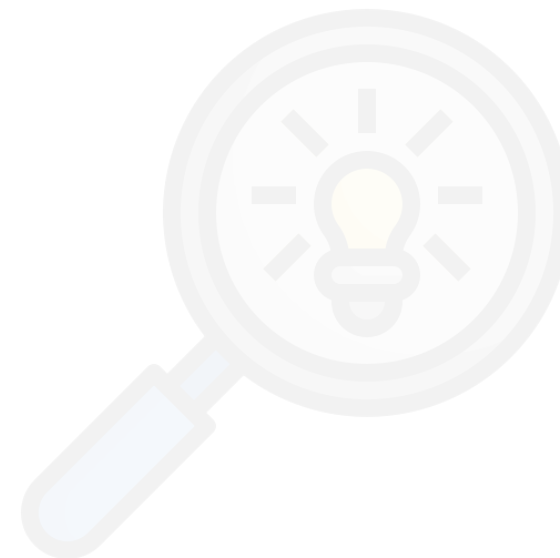
ME INTERESO

¿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?



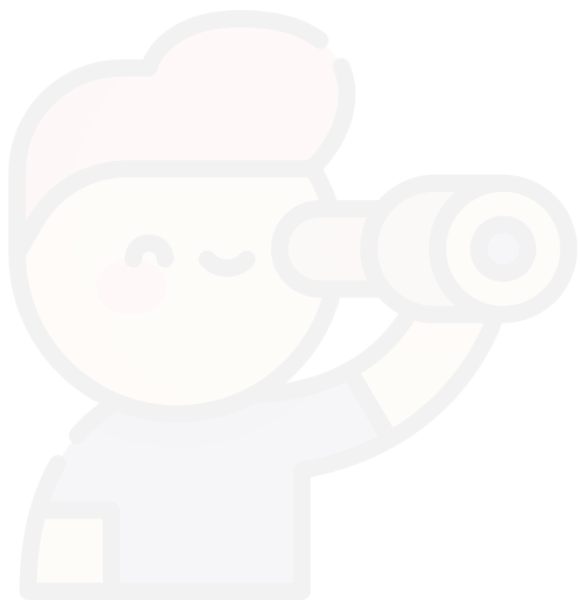
DESAFÍO

¿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



ORACIÓN-PALABRA-PREGUNTA

ORACIÓN:

Bla, bla,
bla!

PALABRA:

bla!

PREGUNTA:

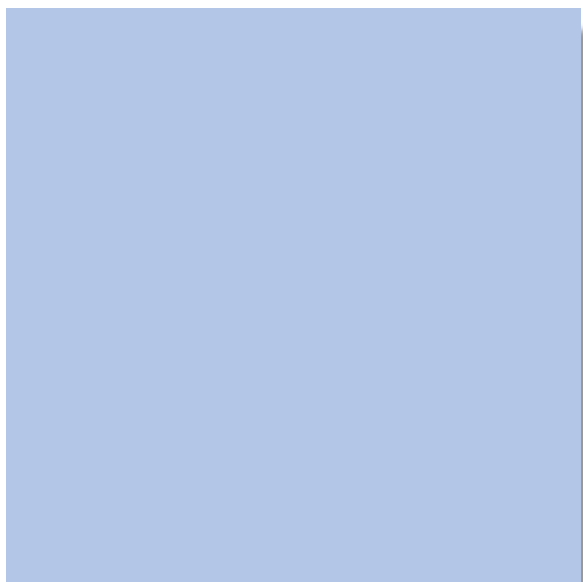
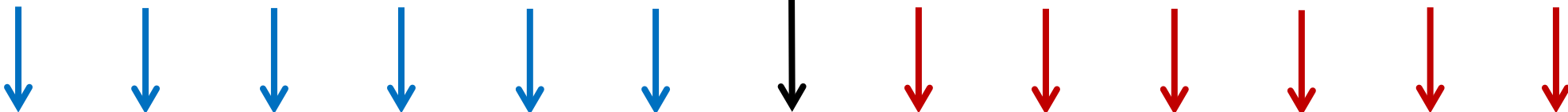


TEMA PRINCIPAL:

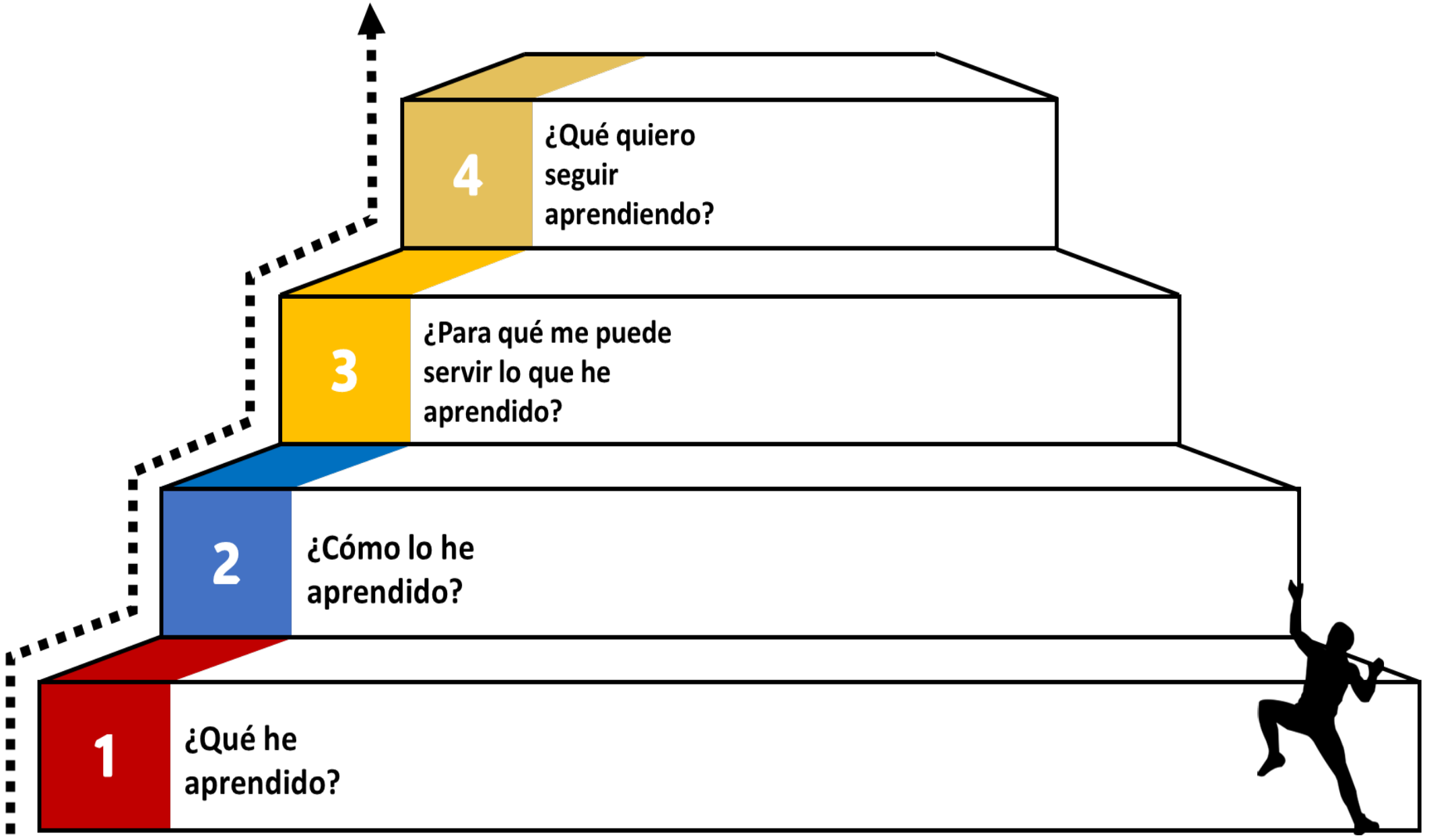
QUÉ SÉ

QUÉ QUIERO
SABER

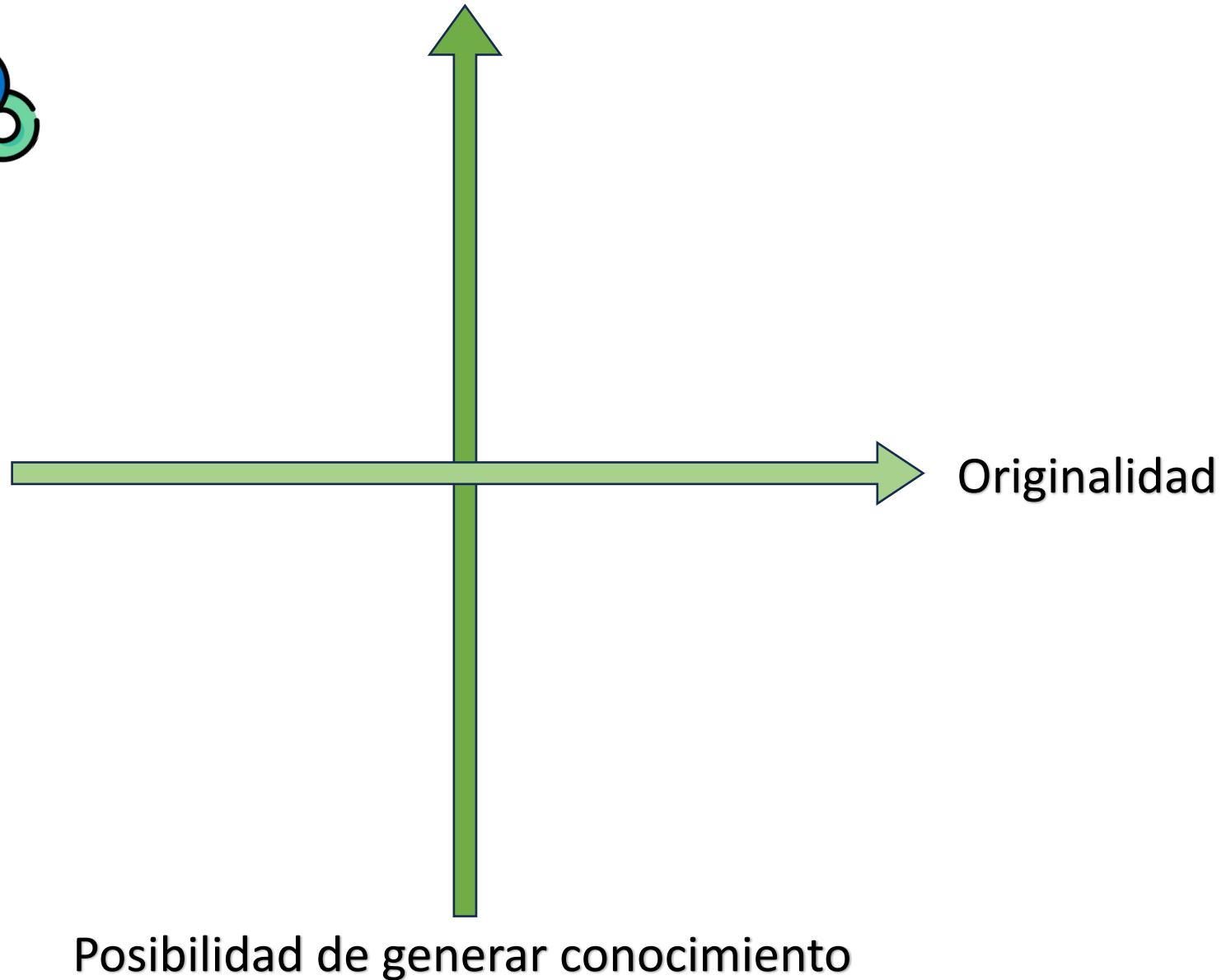
QUÉ HE
APRENDIDO



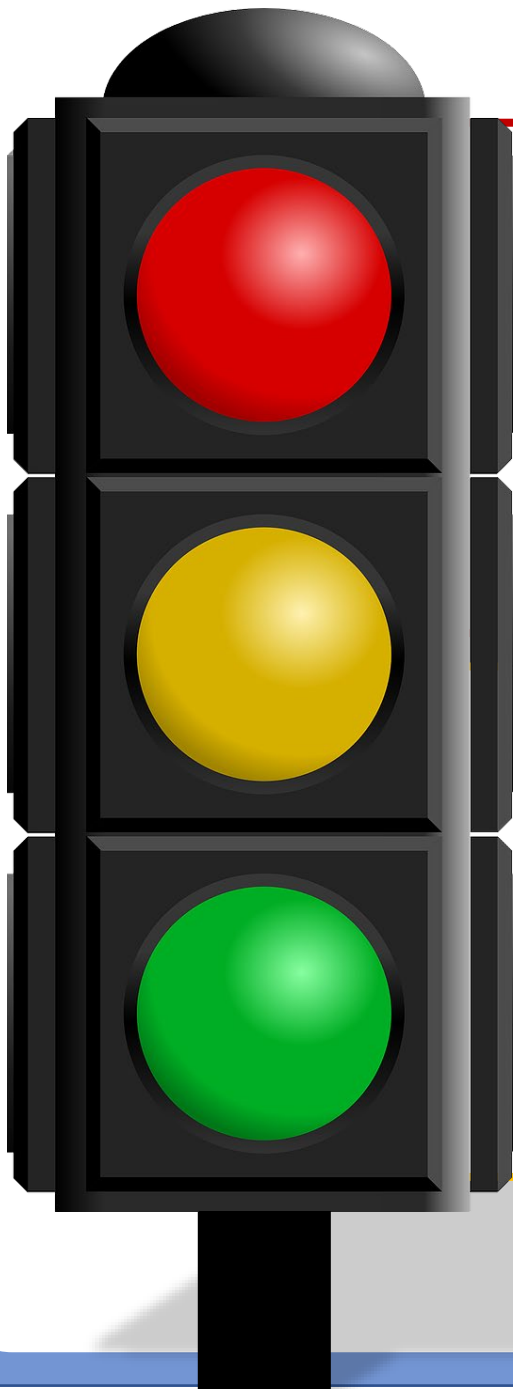
La escalera de la metacognición



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?

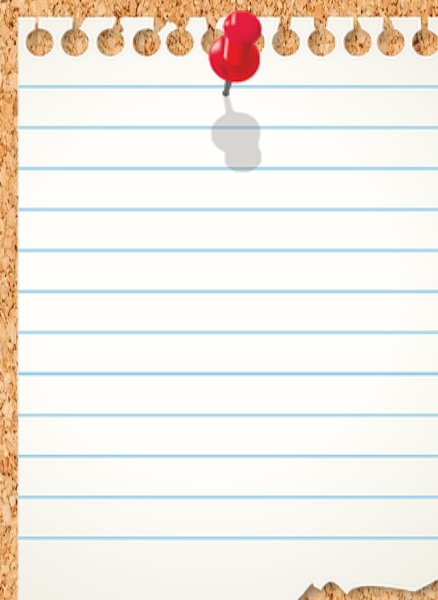
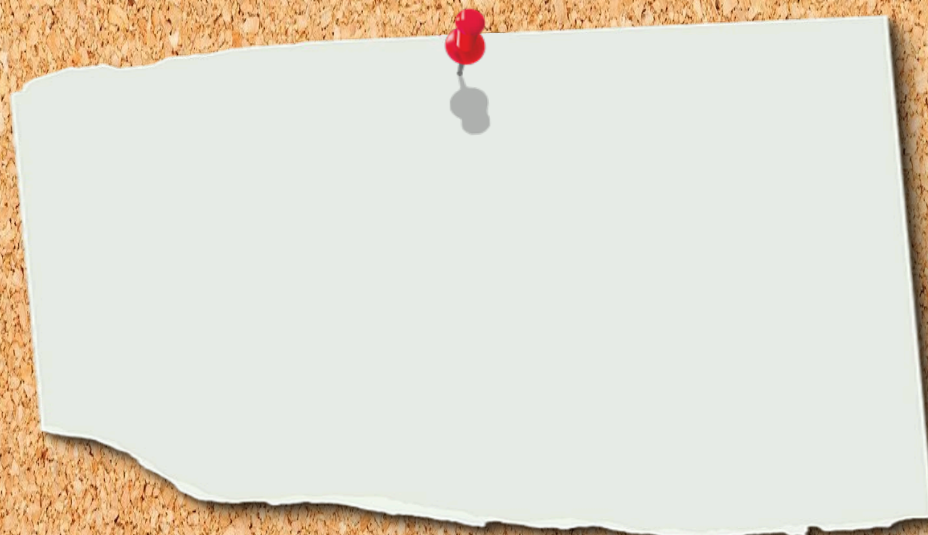
LUZ AMARILLA:

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

ANTES PENSABA



AHORA PIENSO



EL FOLIO GIRATORIO



ACTIVIDAD:



Blank space for the first step of the activity, outlined in red.



Blank space for the second step of the activity, outlined in yellow.



Blank space for the third step of the activity, outlined in green.

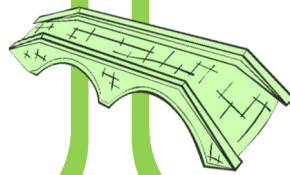


Blank space for the fourth step of the activity, outlined in blue.

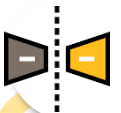
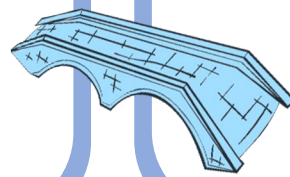
3-2-1 Puente



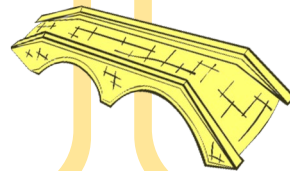
3 ideas



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?:

COMPARA - CONTRASTA

_____ ○ — ○ _____

¿En qué se parecen?

¿En qué se diferencian?

Con respecto a:

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○

○ _____ ○



¿Qué semejanzas y diferencias son más significativas?



Conclusión o interpretación

TOMO NOTA



EL TITULAR

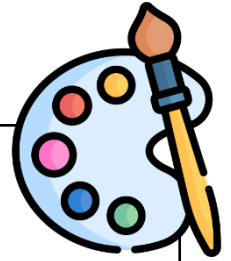


Blank area for writing the title, with a white rectangular box in the top right corner and four horizontal lines below it.



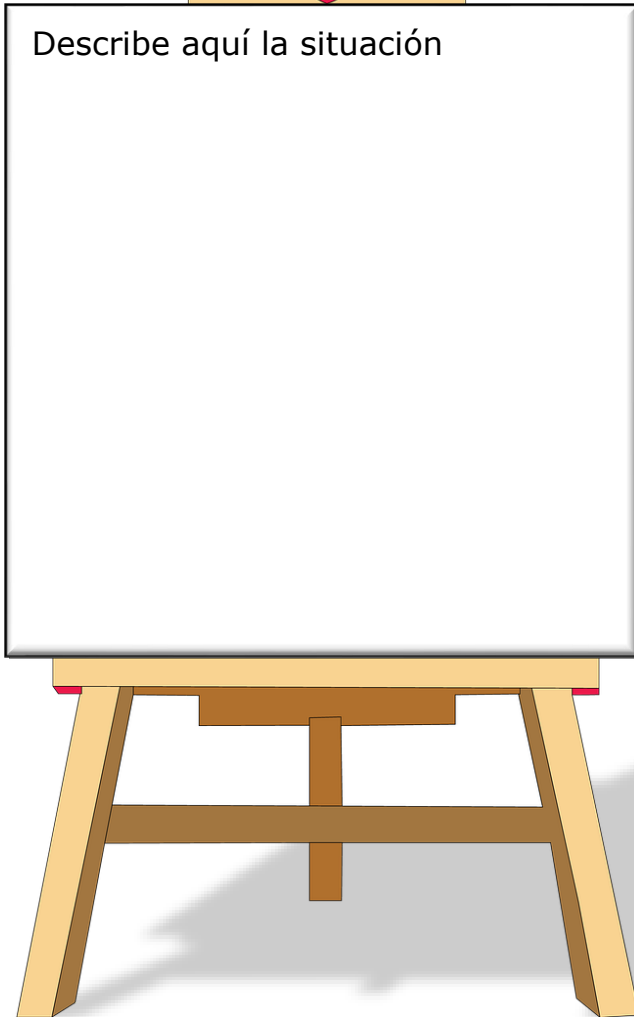
Blank area for writing the title, with a white rectangular box in the top left corner and four horizontal lines below it.

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

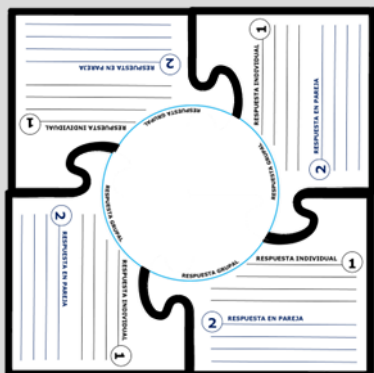
RESPUESTA GRUPAL

RESPUESTA INDIVIDUAL

1

2

RESPUESTA EN PAREJA



¿Qué entiendo desde mi rol?

¿Qué o quién eres?:

¿Qué significado tiene _____ desde tu punto de vista?

