



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN  
INSTITUTO DE POSGRADO**

**MANUAL DE TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO  
“JUNTOS APRENDEMOS”**



**AUTORA:**

Olga Cumandá Fernández Cepeda

**TUTOR:**

Ms.Mgs. Vicente Ureña.

**RIOBAMBA- ECUADOR**

**2015**

## ***INDICE***

### **Indice**

**Pág:**

Tema:	3
Presentación	3
Objetivo	4
Fundamentación	5
Contenido	7
Pautas para trabajar el aprendizaje cooperativo	7
Antes de empezar	7
Composición y formación de equipos de Aprendizaje Cooperativo	8
Cómo debe estar estructurado el mobiliario	9
Cómo iniciar el aprendizaje Cooperativo	9
El blanco y la diana	10
Durante el proceso	10
Estructuras Cooperativas	11
Recursos Didácticos	16
Definiciones de algunos contenidos de Inteligencia Lingüística	16
Concepciones de temas que se desarrollan en el manual	17
Indicaciones generales	20
Actividades	21
Juego de Roles	22
Actividad N° 1. Fábula: El asno y su comprador	25
Actividad N° 2. Fábula: La serpiente y el águila	28
Actividad N° 3. Fábula: El avaro y el oro	31
Actividad N° 4. Cuento: La gallinita colorada	34
Actividad N° 5. Cuento: El sol y el viento	37
Rompecabezas	41
Actividad N° 6. Retahíla: De dónde vienes ganso	43
Actividad N° 7. Retahíla: Y se armó el baile	46
Actividad N° 8. Rompecabezas: Descubriendo el refrán	49
Actividad N° 9. Refranes	52
Actividad N° 10. Chistes	54
Círculos Literarios	57
Actividad N° 11. Trabalenguas	58
Actividad N° 12. Adivinanzas	60
Actividad N° 13. Acertijos	63
Actividad N° 14. Rimas	66
Actividad N° 15. Adivinanzas	69
Bibliografía	

**TEMA:** *MANUAL DE TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE APRENDIZAJE COOPERATIVO “JUNTOS APRENDEMOS”*

**PRESENTACIÓN**

El presente manual “Juntos Aprendemos”, es producto de un trabajo de compilación e integración de las diversas técnicas y estrategias de aprendizaje cooperativo y a los requerimientos de cada contenido y se ha diseñado para promover la Inteligencia Lingüística y Verbal que permita al estudiante fortalecer satisfactoriamente las destrezas comunicativas a través de la utilización de técnicas cooperativas.

El propósito de este material es contribuir al desarrollo de la inteligencia lingüística y al fortalecimiento del índice de rendimiento de los y las estudiantes desde una perspectiva distinta que se basa en el libro de cumbre lectora de Esperanza Hernández Ayala, del cual se ha tomado fábulas, cuentos, trabalenguas y en la aplicación de técnicas y estrategias de aprendizaje cooperativo para responder de mejor manera a los desafíos de la educación.

El trabajo cuenta con una amplia gama de estrategias, cada una de ellas desarrollada y ejemplificada en forma secuencial para brindar una panorámica de aplicación que pueda ser utilizada por docentes y estudiantes con el fin de elevar el desarrollo de la comunicación lingüística y la interacción con sus iguales.

El manual está planteado especialmente para los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica, con lecturas de fábulas y cuentos propios para la edad de los estudiantes de Educación básica elemental las mismas que están llenas de fantasía y posee actividades que se les puede desarrollar en forma práctica y divertida.

## OBJETIVOS

### **Objetivo General**

*Proporcionar a los docentes el manual “Juntos Aprendemos” para que guíe el proceso de aprendizaje y enseñanza con la utilización de técnicas y estrategias cooperativas con la finalidad de desarrollar la Inteligencia Lingüística a través de actividades prácticas.*

- *Facilitar a docentes y estudiantes el manual “Juntos Aprendemos” que invita a promover el aprendizaje cooperativo para afianzar el desarrollo de la comunicación oral y escrita.*
- *Especificar la forma de aplicación de las estrategias cooperativas encaminadas al desarrollo de la inteligencia lingüística.*
- *Socializar el presente Manual a la docente, niños y niñas del 2º Año de Básica con el propósito del manejo y aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo orientada al desarrollo de la inteligencia lingüística.*

## FUNDAMENTACIÓN

El manual de técnicas y estrategias de aprendizaje Cooperativo “Juntos Aprendemos” constituye un referente curricular flexible que forma aprendizajes comunes mínimos y que pueden adaptarse a contextos y a las necesidades del medio escolar.

La aplicación de estas estrategias de aprendizaje cooperativo han determinado logros, tanto técnicos como didácticos, en especial se ha considerado algunos principios de la **Pedagogía Crítica**, la misma que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje y coautor del desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores ancestrales que les permitan interactuar con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicado de los principios del Buen Vivir, como regente del sistema educativo e hilo conductor de los ejes transversales.

Esta propuesta a más de fundamentarse en un pensamiento lógico, crítico y creativo, también se fundamenta en el desarrollo y la conducción de los grupos cooperativos que favorecen la construcción del conocimiento dentro del aula, representan para los docentes la necesidad de adoptar un marco de referencia teórico metodológico que les permita comprender e intervenir con estrategias de alta efectividad, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las áreas que imparten, y en consecuencia, optimizar las relaciones y condiciones que se establecen dentro del aula.

El estudio de los procesos que involucran al trabajo cooperativo, ha permitido la construcción y consolidación de una metodología que constituye una de las herramientas más sólidas e innovadoras en el campo de la educación: *el aprendizaje cooperativo*.

El aprendizaje cooperativo ofrece a los docentes: un marco teórico-práctico con el que podrán comprender los procesos y elementos involucrados en el aprendizaje escolar; además de que los dota de orientaciones metodológicas que los ayudará a planificar, desarrollar y evaluar las acciones grupales y, por último, les brinda técnicas que impactan

positivamente en el rendimiento y desempeño académico, el desarrollo de valores y el aumento en la calidad de los procesos de aprendizaje.

Bajo estas consideraciones el manual de técnicas y estrategias de aprendizaje cooperativo, ofrece a los docentes de cualquier institución y/o materia, este material, el cual es una adaptación de diversos documentos que tratan del aprendizaje cooperativo, y que se ha adecuado a las necesidades de esta investigación. Este documento tiene la intención de ser además una aportación a los profesores sobre el uso de esta metodología en el que encontrarán nuevas ideas que le ayudarán en su tarea académica con la intención de que se consolide en un futuro cercano, como una alternativa importante de trabajo fundamentada en la cooperación grupal para la enseñanza en el aula.

## **CONTENIDO**

### **CONCEPTUALIZACIÓN BÁSICA DE TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO**

#### **Pautas para trabajar el aprendizaje cooperativo**

##### **1. Antes de empezar**

Antes de trabajar con los alumnos el aprendizaje cooperativo se debe de tener en cuenta ciertas ideas previas: ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?, ¿Para qué sirve?, ¿Cómo están compuestos y cuántos alumnos forman el equipo de aprendizaje cooperativo?, ¿Qué dificultades puedo encontrar?, ¿Cómo puedo iniciar el aprendizaje cooperativo?

##### **¿Qué es el aprendizaje cooperativo?**

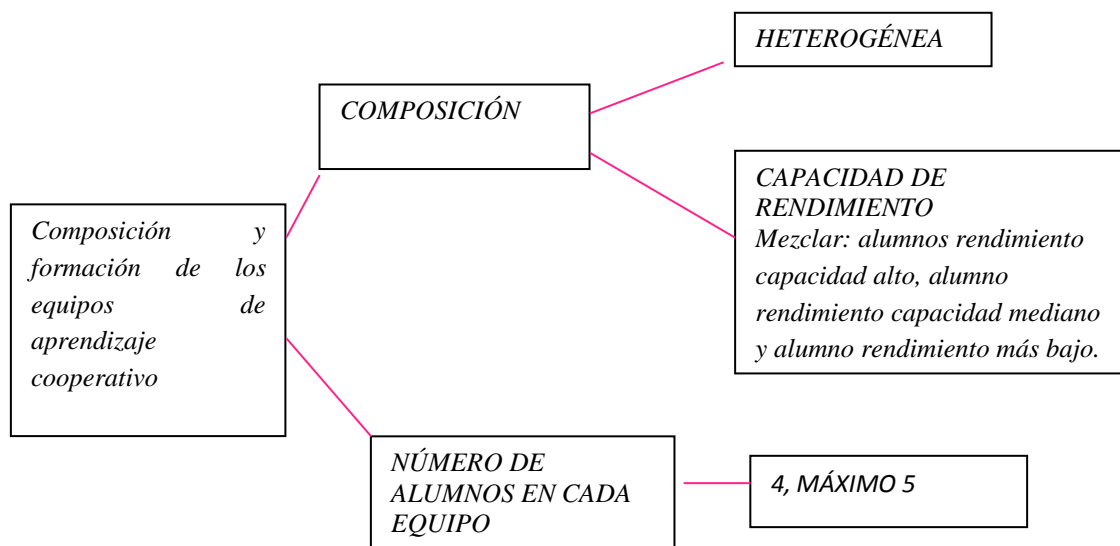
Según (*Kessler, 1993*) el aprendizaje cooperativo lo definen como el trabajo en grupo que se estructura cuidadosamente para que todos los estudiantes interactúen, intercambien información y puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo.

Este aprendizaje cuenta con la ayuda del profesor, que dirige este proceso supervisándolo. Pretende desarrollar hábitos de trabajo en equipo, la solidaridad entre compañeros, y que sean autónomos en su proceso de aprendizaje.

##### **¿Para qué sirve?**

1. Para conseguir que los alumnos y las alumnas sean autónomos en su proceso de aprendizaje.
2. Para potenciar relaciones positivas en el aula estimulando al alumnado a aceptar y ser capaces de trabajar con cualquier compañero de su clase.
3. Para conseguir una interacción positiva entre alumnos y alumnas de diversos niveles académicos.

## ¿Cómo están compuestos y cuántos alumnos forman el equipo de aprendizaje cooperativo?



**Elaborado:** Olga Cumandá Fernández Cepeda

## ¿Qué dificultades puedo encontrar?

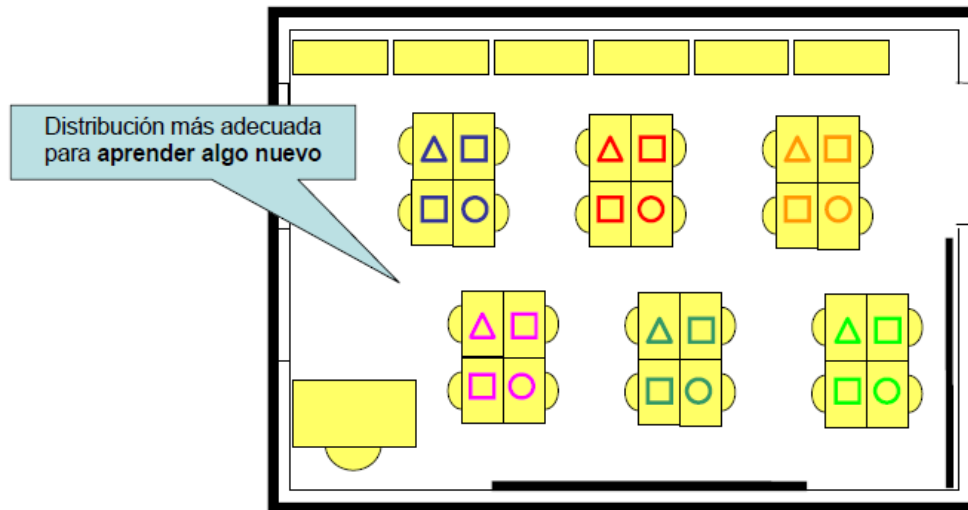
A menudo sucede, que a los alumnos les surgen dificultades para ponerse a trabajar de forma cooperativa, ya que tienden en muchas veces a ser individualistas e incluso competitivos, donde cada uno va a lo suyo. Tienden a colaborar pero no a cooperar.

Tenemos que tener aquí claro el concepto de cooperar y colaborar, ya que el primero no es sinónimo del segundo. La cooperación va más allá, aportando un extra de solidaridad, compañerismo y afecto.



## ¿Cómo debe estar estructurado el mobiliario de una clase en trabajo cooperativo?

### CLASE ESTRUCTURADA DE FORMA COOPERATIVA (Equipos heterogéneos)



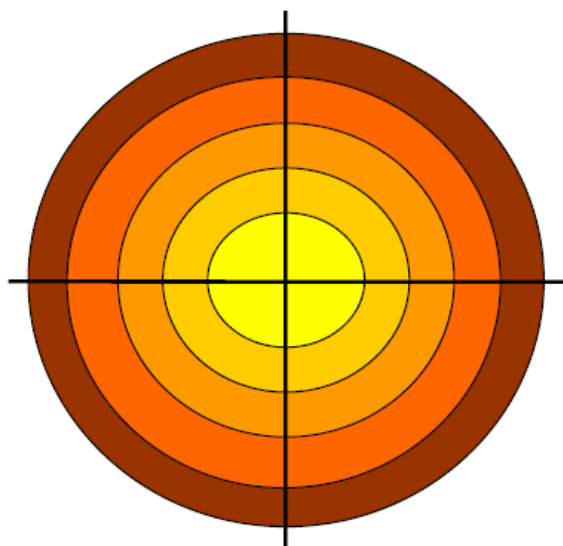
Fuente: Pere Pujolàs Maset. Aprendizaje Cooperativo

## ¿Cómo puedo iniciar el aprendizaje cooperativo?

Antes de poder aplicar en la clase un aprendizaje cooperativo, primero tiene que haber en el aula una **cohesión de grupo** y un **clima favorable** para ese aprendizaje, para ello hay que preparar al grupo, con unas dinámicas que son:

**1. LA PELOTA:** Este juego tiene como fin que todos los alumnos aprendan el nombre de sus compañeros, se realiza durante los primeros días de clase. Para ello, se dibuja un círculo en el suelo, y un alumno se coloca dentro con una pelota, el dice su nombre y el de un compañero al que le pasa la pelota, el primero se sentará. Si no conoce ningún nombre dirá nombres hasta que coincida con algún compañero. Este mecanismo se repite hasta que todos los de la clase estén dentro del círculo. El objetivo es que tarden cada vez menos en entrar dentro del círculo, por eso es conveniente repetirla días sucesivos. Favorecer la interrelación, conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo.

## 2. EL BLANCO Y LA DIANA:



**Fuente:** Programa del Aprendizaje Cooperativo

Para este juego se requiere dividir a la clase en equipos de 4 o 5 personas. En una cartulina por equipos se dibuja “el blanco” (el número de círculos se pondrá en común entre todos, ya que cada uno describirá una cualidad, por ejemplo: nombre, afición, defectos...) este blanco se divide según el número de componentes del grupo y en cada división cada alumno contestará a esas cualidades puestas en común. Al finalizar lo comentarán y decidirán el nombre que identifique al equipo. Favorecer la interrelación, conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo.

### 2. Durante el proceso

Después que haya mentalizado a los estudiantes sobre la necesidad de trabajar en equipo es importante que llevar a cabo algunas estructuras cooperativas.

#### ¿Qué son las estructuras cooperativas?

Una estructura cooperativa, es como su nombre indica, garantiza la interacción entre todos los miembros de un equipo a la hora de trabajar juntos.

Estas estructuras pueden ser más simples o más complejas.

- Las estructuras simples se pueden llevar a cabo a lo largo de una sesión de clase, son más fáciles de aprender y aplicar como las que se detallan en cada taller.



**Fuente:** Manual Introductorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>

- a. **"Lectura compartida"**: en grupos de unos cuatro alumnos, se les pide que lean comprensivamente un texto (normalmente esto es una actividad individual). Cada miembro va leyendo un párrafo, y el siguiente compañero se encargará de resumir y explicar lo anterior que se acaba de leer, mientras los otros dos compañeros comentan si es correcto o no. Así, todos los miembros del grupo realizan el mismo trabajo, siguiendo un orden, hasta acabar el texto, y que todos los comprendan totalmente.

Aquí un modelo para trabajar un tema de clase, como notarán es el proceso de la lectura: Antes, durante y después.

<i>Estructura</i>	<i>Antes de la UD</i>	<i>Al inicio de la UD</i>	<i>Durante la UD</i>	<i>Al final de la UD</i>
Lectura compartida	“Refreshar” las ideas sobre el tema a trabajar a partir de un texto.	Introducir un tema a partir de un texto.	Asegurar la comprensión de un texto a partir del cual deberán hacer unos ejercicios.	Asegurar la comprensión de un texto que sintetiza los contenidos del tema trabajo.

**Fuente:** Manual Introductorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>



**Fuente:** Manual Introdutorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>

- b. **1-2-4:** el profesor plantea una pregunta, que cada alumno pensará individualmente. Posteriormente, compartirá su opinión con otro compañero, y la pareja llegará a una solución, que compartirá, por último, con todo el grupo (dos parejas, por tanto cuatro alumnos), y así llegarán a una conclusión conjunta.

Tabla 2

<i>Estructura</i>	<i>Antes de la UD</i>	<i>Al inicio de la UD</i>	<i>Durante la UD</i>	<i>Al final de la UD</i>
1-2-4	Conocer las ideas previas sobre el tema que se trabajará.	Comprobar la comprensión de una explicación.	Resolver problemas, responder cuestiones, hacer ejercicios	Responder cuestiones, o construir frases

**Fuente:** Manual Introdutorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>

- c. **"números iguales juntos":** cada miembro del equipo tiene asignado un número, del uno al cuatro. El maestro les propondrá una tarea, y entre todo el grupo la resolverán, de manera que todos sepan hacerla correctamente. Al terminar, el profesor dirá al azar un número, y todos los que correspondan a él, de todos los grupos, saldrán a la pizarra a explicar a sus compañeros el ejercicio.
- d. **"el juego de las palabras":** el profesor escribe en la pizarra una lista de palabras importantes del tema que han visto en clase. Así, cada alumno del grupo realizará una

frase con cada palabra o la explicará. Posteriormente, todo el grupo, repasará todas las frases, las mejorará, y las pasarán a limpio. De esta manera tendrán una síntesis del tema que han estado trabajando.

Tabla 3			
<i>Estructura</i>	<i>Antes de la UD</i>	<i>Al inicio de la UD</i>	<i>Durante la UD y/o al final de la UD</i>
El Juego de las Palabras	Conocer las ideas previas sobre el tema que se trabajará a partir de lo que les sugiere una palabra.	Comprobar la comprensión de una explicación construyendo una frase a partir de unas palabras clave.	Construir frases que resuman las ideas principales del tema que se está trabajando o se ha trabajado.

**Fuente:** Manual Introductorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>

- e. Palabras Compartidas (Educación Básica elemental):** Se trata de una adaptación para alumnos más pequeños (educación básica elemental) a partir de las estructuras el Folio Giratorio y el Juego de las Palabras.

Cada niño o niña del equipo escribe una palabra, siguiendo las indicaciones de la maestra (por ejemplo, listas de palabras, de nombres propios, etc.). Por orden, cada niño o niña enseña a los demás “su” palabra y éstos la rectifican, completan, corrigen, etc. Al final, se consigue una lista de palabras confeccionada con la aportación de todos los miembros del equipo.

- f. Palabra y dibujo:** Se trata de una estructura pensada para el nivel inicial 2 y primero de básica, pero puede adaptarse para niños y niñas mayores.

La maestra, reunida con un equipo, les explica que van a hacer un dibujo entre todos los miembros del equipo (por ejemplo, una figura humana) e inicia la actividad nombrando y escribiendo una parte del dibujo que se quiere realizar (por ejemplo, “cabeza”). Un niño del equipo –el primero que interviene en la actividad- debe leer la palabra y, a continuación, dibujarla. Los demás miembros del equipo, le van corrigiendo y ayudando. A continuación, el mismo niño nombra y escribe otra parte del

dibujo (por ejemplo, “ojos”, con la ayuda, si es necesaria, de sus compañeros). Seguidamente, otro niño lee la palabra escrita por su compañero, y dibuja la parte correspondiente. Y así sucesivamente hasta que se ha completado el dibujo.

Debe incentivarse que los demás miembros del equipo, mientras su compañero hace su tarea (leer, escribir, dibujar) interactúen con él indicándole como debe hacerlo (“No, los brazos no salen de la cabeza, sino del tronco”...).

**g. El Álbum de Cromos:** Se trata de una adaptación del Juego de las Palabras.

Después de haber trabajado durante unos días sobre algún tema (en forma de centro de interés o de proyecto) el maestro o la maestra invita a cada alumno o alumna, en su equipo, que haga en una cuartilla un dibujo o escriba un pequeño texto (palabras sueltas, o alguna frase), o ambas cosas a la vez (dibujo y texto), sobre algo que más les ha gustado o llamado la atención del tema que han trabajado en el centro de interés o en el proyecto.

En cada equipo, cada niño o niña enseña a sus compañeros y compañeras su cuartilla, su “cromo”, y éstos opinan sobre el mismo, dicen si está bien o, si es necesario, le ayudan a cambiar algo, corregirlo o ampliarlo. Seguidamente pegan el “cromo” en el “álbum”, que puede tener forma de mural.

Finalmente, cada equipo enseña su mural a toda la clase, y el portavoz del equipo explica al resto de niños y niñas de los demás equipos los “cromos” elaborados por su equipo.

- Las estructuras complejas se han de aplicar en varias sesiones.

- **Rompecabezas:** esta técnica se puede utilizar en aquellos contenidos que se puedan dividir en subtemas y el objetivo sería hacer ver a los alumnos que se necesitan unos a otros para poder finalizar con éxito el trabajo que se les pide.

En primer lugar debemos dividir la clase en equipos heterogéneos de unos 4 o 5 miembros y dividimos el tema en tantos subtemas como miembros tengan los equipos. Cada miembro del equipo debe prepararse el subtema que le ha tocado y después se reunirá con el resto de compañeros de los otros equipos que tienen su mismo tema para crear así un grupo de “expertos” en donde intercambiarán información, aclararán dudas, etc. Por último “experto” volverá a su grupo y explicará la parte que le ha tocado al resto del equipo.



**Fuente:** Manual Introductorio sobre Aprendizaje Cooperativo. <http://orgesprimaria>

- **La técnica TGT:** en esta técnica se forman los llamados grupos “base” con alumnos con distinto rendimiento y los miembros del equipo tienen que aprenderse juntos el contenido asignado, y una vez que se lo han aprendido comienza el torneo.

Cada alumno juega formando tríos, con dos compañeros de otros grupos “bases” que tengan más o menos el mismo rendimiento, a cada grupo se le entrega un número de fichas con las preguntas que tienen que contestar y cada uno va cogiendo una ficha y respondiendo a la pregunta, si la respuesta es correcta el alumno se queda con la ficha y si es incorrecta, devuelve la ficha al montón.

Los otros dos miembros del grupo le pueden rebatir la respuesta si creen que es incorrecta y si aciertan se llevan ellos la ficha y se equivocan tienen que dar una de las fichas que hayan conseguido al montón. El juego se termina cuando se acaben todas las fichas, al miembro que más fichas tenga se le dan 6 puntos, al segundo se le dan 4 y al tercero se le da 2.

Finalmente se suman todos los puntos que han conseguido todos los miembros del equipo base y el que más tenga es el equipo que ha ganado el torneo.

## **RECURSOS DIDÁCTICOS**

Podemos introducir en el aula una serie de recursos didácticos:

**El Cuaderno de Equipo:** Es un instrumento de ayuda para el equipo de trabajo. En él, deben constar los siguientes apartados:

- **El nombre y el logotipo del equipo:** Aparece en la portada. Se pone el nombre del equipo y se adjunta un dibujo con el que se identifiquen. Sirve para reforzar la idea de pertenencia.
- **Los nombres de los componentes del equipo:** En otra hoja constan los nombres de los integrantes del grupo y puede adjuntarse alguna fotografía sobre cada uno.
- **Cargos y funciones del equipo:** Aquí se determinan los roles que va a llevar a cabo cada componente y se indican sus funciones.
- **Normas de funcionamiento:** Se especifican las normas a seguir por los integrantes del equipo. Luego se puntúan por orden de importancia, y se comparan todas las opiniones.
- **Los Planes del Equipo y las revisiones periódicas para establecer objetivos de mejora:** Aquí se prefijan las revisiones del Plan.
- **Los “Diarios de Sesiones”:** Este diario recoge las evaluaciones realizadas por el equipo tras terminar cada sesión.
- **Las revisiones periódicas del Equipo:** Aquí constan las revisiones que se realizan al final de cada Plan de Equipo.

## ***DEFINICIONES DE ALGUNOS CONTENIDOS A TRABAJAR EN LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA***

Howard Gardner define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.



La importancia de la definición de Gardner es doble: Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvemos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. La actual concepción de la inteligencia como una capacidad implica la posibilidad de mejora y, por tanto, de ser educada.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples, (Gardner), sostiene que tenemos, al menos, ocho inteligencias diferentes que tienen una localización específica en el cerebro, poseen un sistema simbólico o representativo propio, tienen una evolución característica propia y pueden ser especialmente observables en genios, prodigios y otros individuos excepcionales.

La mayoría de los individuos tenemos la totalidad de estas 8 inteligencias. Cada una desarrollada de forma particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico.

Los docentes, debemos reconocer y estimular cada una de las inteligencias humanas y la forma en que éstas se combinan en cada alumno.

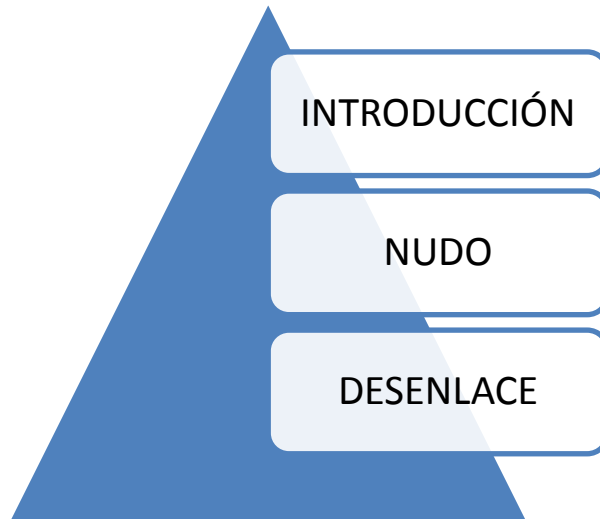
### **Aquí algunas concepciones de temas que se desarrollan en este manual.**

**Fábula.-** Es un texto narrativo y didáctico. Es narrativo porque nos cuenta una historia, es didáctico porque al final se extrae una enseñanza que se llama moraleja, que nos enseña cómo comportarnos con las otras personas o habla sobre valores como el respeto, la solidaridad, la constancia entre otros.

Una característica fundamental de las fábulas es que en la mayoría de los casos los personajes son animales que se comportan como personas.

**Cuento.-** Es una narración de hechos imaginarios con un argumento sencillo en el que se desarrollan acciones que cuentan algo y se desarrollan entre sí. En los cuentos se encuentra diferentes elementos: los personajes, el ambiente, el tiempo, la atmósfera y la trama.

La estructura de un cuento y de la fábula son las mismas:



**Elaborado:** Olga Cumandá Fernández C.

## **JUEGOS DE PALABRAS**

**CHISTE.-** Es una pequeña historia hablada o escrita, con la intención de hacer reír al oyente o lector.

Para trabajar los chistes se puede señalar el significado de palabras ya que una misma palabra puede tener distintos significados de acuerdo al contexto.

Un loro gritando: "soy el rey d la selva" llego el Leon y le pego una paliza q lo dejo nokeado alguien lo recogio y lo puso en una jaula. Cuando desperto y se vio en la jaula dijo: "Q paliza le habre dado al leon q me metieron preso.!



**TRABALENGUAS.-** Es una serie de oraciones o textos breves creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación.



**Fuente:** El castor lector

**ADIVINANZAS.-** Son textos cortos que nos permiten resolver un problema a través de una serie de pistas, al establecer relaciones entre las palabras.

Los elementos que forman la estructura de una adivinanza son los siguientes:

**Fórmulas de introducción.-** tienen las siguientes finalidades:

❖ **Provocar un reto:** Ej: Adivina, adivinanza

- ❖ *Provocar con una pregunta: ¿Qué cosa será la cosa?*
- ❖ *Ubicar espacialmente: “En el monte fui nacido”*
- ❖ *Describir una característica como clave inicial: “Blanco fue mi nacimiento...”*

**RETAHÍLA.-** Es un texto donde se juega con las palabras en una forma lógica, que puede ser cronológica, espacial, causa-efecto, antecedente-consecuente, con una serie de elementos que se suceden ordenadamente.

Se pueden hacer retahílas considerando lo que sucedió primero, lo que sucedió después, y luego enlazar una oración con otra y regresar.

Hay retahílas para saltar la soga, para jugar con las manos, hacer cosquillas, para curar, para palmear y sortear el turno en el juego.

**REFRANES.-** Son textos breves de autores desconocidos, que reflejan la sabiduría popular y nos transmiten enseñanzas frente a determinadas circunstancias. Generalmente, se transmiten en forma oral.

Se cosecha  
lo que se  
siembra





## **INDICACIONES GENERALES**

*Para trabajar los talleres con técnicas de Aprendizaje Cooperativo se debe:*

- *Formar grupos heterogéneos.*
- *Mantener los mismos grupos para el desarrollo de los talleres.*
- *Distribución adecuada del mobiliario.*
- *Todos los grupos deben tener un cuaderno de Equipo.*
- *Al iniciar cada tema analizar la técnica y el objetivo propuesto.*
- *En este manual las técnicas que se propone es para desarrollar la Inteligencia Lingüística, aunque podría utilizar en otras áreas de estudio, Estudios Sociales, Ciencias Naturales.*



ACTIVIDADES CON TÉCNICAS DE  
APRENDIZAJE COOPERATIVO

# JUEGO DE ROLES





## *Juego de rol.*



*Fuente: Representación Obra "Maléfica" Riobamba.*

Competencias que desarrolla el juego.- Nos permite favorecer la socialización por medio de la adquisición de la empatía, la tolerancia y el respeto.

En el aspecto físico permite favorecer el desarrollo de la coordinación, la fuerza y el equilibrio grueso.

En cuanto a las relaciones interpersonales le permitirá al niño comprender y aceptar a los demás, aprende a reconocer sus cualidades y capacidades lo que le ayudará a establecer una convivencia de respeto y tolerancia con ellos. Esta actividad también le permitirá a los niños beneficiar su expresión corporal.

Desarrollo.- En un principio hay que llamar la atención de los niños con acciones inusuales, aplaude con las manos y contra diferentes partes del cuerpo, nombrándolas al mismo tiempo. Se puede poner música para que los niños empiecen a bailar.

Los estudiantes reciben una situación y un papel que desempeñar de un personaje de la situación. Sin la práctica, ellos representan los acontecimientos de la situación. La situación podría dar una idea general o un evento de confrontación detallada en la que los estudiantes son de empuje.

Llevado a cabo en el sitio de origen o en los sitios, esta técnica proporciona información a los estudiantes sobre su propio comportamiento.

Es excelente para el desarrollo de habilidades de comunicación. Por supuesto, juegos de rol se puede hacer en cualquier nivel de cualquier tema.

## BENEFICIOS

- El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño.
- Se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social.
- En conjunto con los adultos, conocen el mundo que los rodea.
- Es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo.

Pero no sólo por los beneficios, realmente resulta muy entretenido jugar con ellos, transformarnos y recordar que los límites sólo los impone nuestra mente.

## **ACTIVIDAD N°1**

### **Título: Fábula el Asno y su comprador**



*Fuente: <http://www.google.com.ec/url/> El juego de roles favorece la creatividad.*

**OBJETIVO:** *Lograr que el niño reproduzca las acciones de otras por medio de la mímica.*

**DURACIÓN:** 60 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL JUEGO DE ROLES.-** *favorecer la socialización por medio del respeto. Comprender y aceptar a los demás. Beneficiar su expresión corporal.*

**MATERIAL:** *Hojas impresas con fábulas o cuentos.*

**DESARROLLO:** *Muchas veces encontramos a niños en cuatro patas, imitando animales, o cogiendo el teléfono imitando como habla papá.*

- 1. Formar grupos de cuatro niños/as. Entregar las hojas con la lectura de la fábula.*
- 2. Leer en silencio primeramente en forma individual, luego en parejas.*
- 3. Decidir en el equipo quienes representarán a los personajes de la fábula.*
- 4. El integrante o los integrantes que van asumir el rol de los personajes de la fábula pasan al frente a realizar la mímica.*
- 5. Desarrollar en equipo la hoja evaluativa.*

## ***FÁBULA: El asno y su comprador***



*Fuente: Fábulas de Esopo*

*Un hombre quiso comprar un asno, y acordó con su dueño que él debería probar al animal antes de comprarlo. Entonces llevó al asno a su casa y lo puso en donde guarda la paja junto con sus otros asnos.*

*El nuevo animal se separó de todos los demás e inmediatamente se fue junto al que era el más ocioso y el mayor comedor de todos ellos.*

*Viendo esto, el hombre puso un cabestro sobre él y lo condujo de regreso a su dueño.*

*Siendo preguntado cómo, en un tiempo tan corto, él podría haber hecho un proceso de calificación, él contestó:*

*-No necesito mayor tiempo; sé que él será exactamente igual a aquel que él eligió para su compañía.*

***Moraleja: Según con quien te relaciones, así te juzgarán.***

## **EVALUACIÓN**

### **ACTIVIDAD N° 1**

**1. Escribe 1, 2 y 3 para ordenar la historia.**

- El nuevo animal se separó de todos los demás.*
- Un hombre quiso comprar un asno.*
- Llevó el asno a su casa.*

**2. Marca con una X la respuesta adecuada**

- El comprador puso al asno en:*
- En el gallinero*
- En la cocina*
- Donde guarda la paja junto a los otros asnos*

**3. Escribe la moraleja de la fábula.**

.....

.....

## **ACTIVIDAD N°2**

### **Título: Fábula La serpiente y el águila**



**Elaborado:** Olga Cumandá Fernández C. Estudiantes 2° “A”

**OBJETIVO:** Lograr que el niño trabaje en equipo para responder preguntas sobre la fábula.

**DURACIÓN:** 60 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA.-** desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, el pensamiento.

**MATERIAL:** Hojas impresas con fábulas o cuentos. Hoja en blanco cualquier tamaño

**DESARROLLO:** El docente elaborará previamente preguntas referentes al contenido de la fábula.

1. Formar grupos de cuatro niños/as los cuales serán permanentes para todas las tareas como es una característica del aprendizaje cooperativo. Entregar las hojas con la lectura de la fábula.
2. Leer en silencio primeramente en forma individual, luego en parejas.
3. Selecciona al estudiante que va a ser el registrador.
4. Realizar la pregunta y hacer que los estudiantes trabajen para responder en equipo. Cuando el registrador anote la respuesta de su equipo voltea la hoja. Una vez que cada equipo tenga la respuesta, el maestro dice: 1, 2, 3 ¡enfrentamiento! los registradores voltean las hojas y cotejan las respuestas.
5. Si no hay consenso en las repuestas la clase puede decidir la respuesta correcta.

## ***LA SERPIENTE Y EL ÁGUILA***



*Fuente: Fábulas de Esopo*

*Una serpiente y un águila luchaban entre sí en un conflicto mortal. La serpiente llevaba la ventaja, y estuvo a punto de estrangular al ave.*

*Un campesino las vio, y corriendo, desenrolló a la serpiente y dejó al águila salir libre. La serpiente, irritada por la fuga de su presa, inyectó su veneno en el cuerno de bebida del campesino.*

*El hombre, ignorante de su peligro, estuvo a punto de beber, pero en eso el águila bajó y le golpeó su mano con su ala, y, agarrando el cuerno de bebida en sus garras, se lo llevó a lo alto y lo derramó, salvándole así su vida.*

### ***Moraleja***

***Ser agradecido, además de un deber, es un acto de gran nobleza.***

## **EVALUACIÓN**

### **ACTIVIDAD N° 2**

#### ***LA SERPIENTE Y EL ÁGUILA***

**1. Responder las siguientes preguntas:**

- *¿Qué hacían una serpiente y un águila?*

.....

- *¿Quién dejó libre al águila?*

.....

- *¿Con qué golpeó la mano el águila?*

.....

**2. Dibuje a los personajes de la fábula.**





## **ACTIVIDAD N°3**

### **FÁBULA: EL AVARO Y EL ORO**

**OBJETIVO:** Lograr que el niño trabaje en equipo para responder preguntas sobre la fábula.

**DURACIÓN:** 60 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA.-** desarrolla el lenguaje, y el dominio de contenido.

**MATERIAL:** Hojas impresas con fábulas o cuentos.

#### **DESARROLLO:**

1. Formar grupos de cuatro niños/as los cuales serán permanentes para todas las tareas como es una característica del aprendizaje cooperativo.
2. La maestra leerá la fábula.
3. Un alumno de cada grupo piensa en dos declaraciones con contenido real y una con contenido falso de la fábula en estudio después de ser escuchada. Por ejemplo, el avaro regaló todo lo que tenía y compró una pieza de plata, uno de sus vecinos observó sus frecuentes visitas al lugar y decidió averiguar que pasaba.
4. Los miembros de los equipos luego determinarán que la declaración es falsa.
5. El resto de estudiantes deben ser capaces de explicar por qué ciertas declaraciones son verdaderas o falsas.

## **EL AVARO Y EL ORO**



*Fuente: Fábulas de Esopo*

*Un avaro vendió todo lo que tenía de más y compró una pieza de oro, la cual enterró en la tierra a la orilla de una vieja pared y todos los días iba a mirar el sitio.*

*Uno de sus vecinos observó sus frecuentes visitas al lugar y decidió averiguar que pasaba. Pronto descubrió lo del tesoro escondido, y cavando, tomó la pieza de oro, robándose la.*

*El avaro, a su siguiente visita encontró el hueco vacío y jalándose sus cabellos se lamentaba amargamente.*

*Entonces otro vecino, enterándose del motivo de su queja, lo consoló diciéndole:*

*- Da gracias de que el asunto no es tan grave. Ve y trae una piedra y colócala en el hueco. Imagínate entonces que el oro aún está allí. Para ti será lo mismo que aquello sea o no sea oro, ya que de por sí no harías nunca ningún uso de él.*

**Moraleja:**  
**Valora las cosas por lo que sirven,**  
**no por lo que aparentan.**

## **EVALUACIÓN**

### **ACTIVIDAD N° 3**

#### ***EL AVARO Y EL ORO***

**1. *Subraya con rojo la respuesta correcta:***

***El texto cuenta:***

- a. La historia de un niño*
- b. De una piedra y un hueco*
- c. De un avaro que vendió todo lo que tenía.*

**2. *Completa las siguientes frases:***

- a. El avaro ..... Todo lo que tenía.*
- b. Un ..... observó las frecuentes visitas al lugar.*

**3. *Represente mediante un dibujo la fábula escuchada***



## **ACTIVIDAD N°4**

### **TÍTULO: CUENTO LA GALLINITA COLORADA**

**OBJETIVO:** *Apreciar la cooperación como algo cotidiano.*

**DURACIÓN:** *60 MINUTOS*

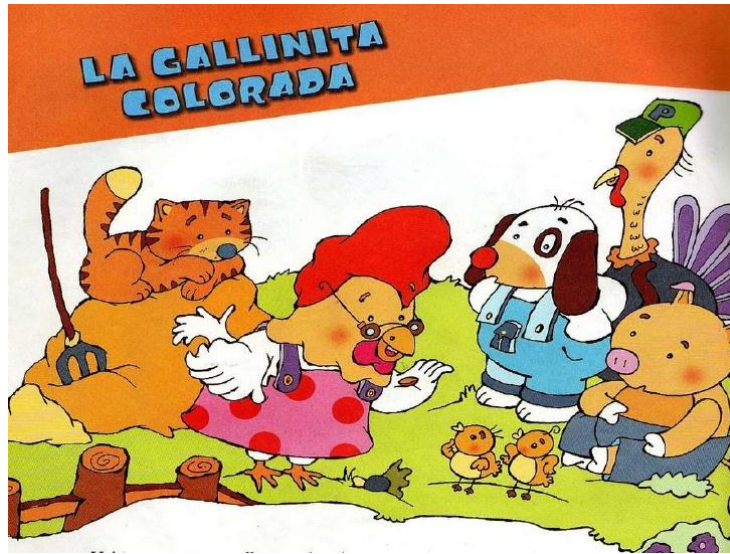
**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA.-** *desarrolla la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.*

**MATERIAL:** *Marcador, Hojas impresas con el cuento, pliegos de papel periódico según el número de equipos.*

**DESARROLLO:** *Después de haber leído el cuento “La gallinita colorada”*

- 1. Se forman equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo).*
- 2. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz.*
- 3. Frente a cada equipo, a unos 2 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande.*
- 4. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la gallinita", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la gallinita", luego de 10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo y así sucesivamente.*
- 5. El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.*

## LA GALLINITA COLORADA



*Fuente: Fábulas de Esopo*

*Un día la gallinita colorada encontró unas semillas de trigo. Y pensó que si las sembraba, pronto tendría harina para hacer un buen pan.*

*La gallina pidió al pato, al perro y al gato que la acompañaran a sembrar las semillas, pero ninguno quiso ayudarla.*



*La gallinita hizo sola todo su trabajo. Sembró las semillas, recogió las espigas, molió el trigo y coció el pan.*

*Cuando ya había hecho el pan...el pato, el perro y el gato dijeron:*

*-Danos un poquito de ese pan tan rico.*

*La gallinita les respondió: -Ustedes no me ayudaron a trabajar, pues tampoco me ayudarán a comer el pan.*

*Y la gallina se comió todo el pan con sus pollitos.*

**EVALUACIÓN**

**ACTIVIDAD N° 4**

**LA GALLINITA COLORADA**

1. *Completa cada una de las frases con las palabras del recuadro*



La gallinita .....el trigo.

La gallinita .....las .....

2. *Pinta la respuesta verdadera.*

¿Qué sembró la gallinita?

manzanas

trigo

¿Qué recogió la gallinita?

espigas

rosas

3. *Dibujar los animales que no ayudaron a la gallinita*



## **ACTIVIDAD N° 5**

### **TÍTULO: CUENTO EL SOL Y EL VIENTO**

**OBJETIVO:** *Ser capaz de argumentar una respuesta a través del trabajo equipo.*

**DURACIÓN:** *60 MINUTOS*

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA.-** *desarrolla la capacidad de resolver cualquier cuestión y la rapidez de pensamiento.*

**MATERIAL:** *Marcador, Hojas impresas con el cuento.*

**DESARROLLO:** *Emulando al divertido programa de televisión. Las preguntas deben ser elaboradas con anterioridad.*

- 1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos.*
- 2. Se elige por sorteo a tres grupos que serán los primeros en participar en el concurso de televisión.*
- 3. Se colocarán, delante de la pizarra mirando los compañeros.*
- 4. La maestra-presentadora debe hacer que los concursantes se presenten y digan el nombre del equipo para empezar.*
- 5. Los alumnos deben contestar la rueda de preguntas referente a la lectura. Ganará puntos el que más responda las preguntas.*
- 6. El grupo que conteste menos será eliminado y en su lugar participará otro equipo.*

## *EL SOL Y EL VIENTO*



*Estaban una vez discutiendo el sol y el viento sobre cuál de los dos era el más fuerte, cuando de pronto vieron que venía por un camino un hombre, que llevaba puesto un abrigo.*

*El viento le dijo al sol:*

*- Mira aquel hombre que lleva su abrigo. El que consiga que se lo quite, será el más fuerte.*

*Y dicho esto, mientras el sol se ocultaba entre las nubes, el viento empezó a soplar y soplar muy fuerte, pero cuanto más soplaba, más fuerte se sujetaba el abrigo el hombre.*

*Al cabo del rato el viento se cansó de soplar sin conseguir nada.*

*Entonces el sol salió y empezó a calentar más y más, tanto que el hombre empezó a sudar y tanto calor sentía que al final se quitó el abrigo.*

*El sol había conseguido con sus rayos lo que el viento con toda su fuerza no pudo.*

*Fábula de Esopo. (Adaptación)*

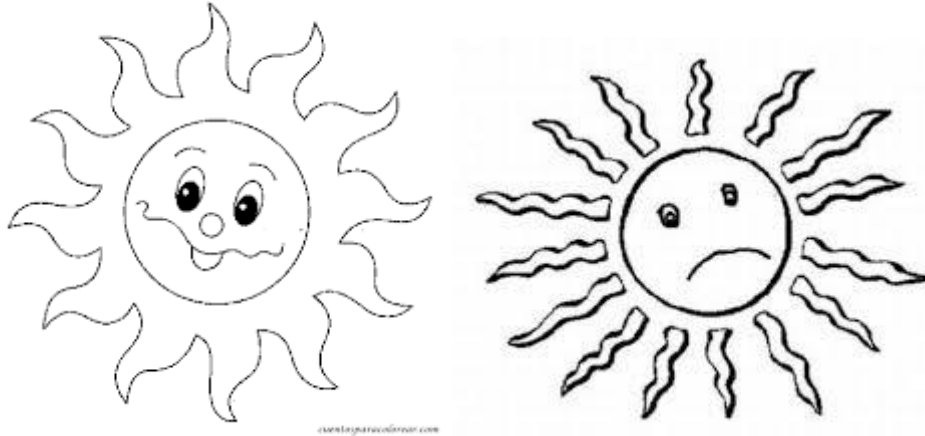


## **EVALUACIÓN**

### **ACTIVIDAD N° 5**

#### **CUENTO: EL SOL Y EL VIENTO**

1. *Colorea el sol que está radiante.*



### ***EL SOL ENVIÓ SUS ARDIENTES RAYOS.***

2. *Lee la frase y contesta la pregunta en forma oral.*

*¿Por qué decimos que los rayos del sol son ardientes?*

3. *Responde oralmente las siguientes preguntas: (las que se utilizaron en la actividad)*

- ❖ *Por qué discutían el sol y el viento*
- ❖ *Qué le dijo el sol al viento*
- ❖ *Qué hizo el viento*
- ❖ *Qué hizo el sol*
- ❖ *Qué sucedió al final*



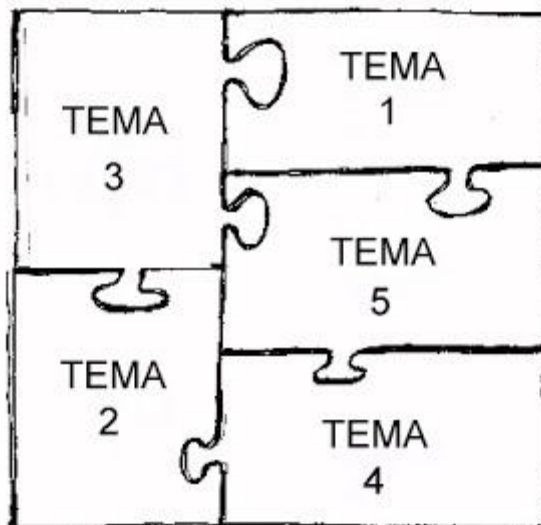
**ROMPECABEZAS**

*La técnica del rompecabezas es un método de aprendizaje cooperativo que fomenta la cooperación, trabajo en equipo y responsabilidad de los alumnos.*

*La técnica del rompecabezas es una estrategia de aprendizaje propuesta por el psicólogo social Elliot Aronson en 1971, cuando se enfrentaba a una fuerte segregación racial entre sus estudiantes. Esta técnica fomenta la responsabilidad, organización y el trabajo en equipo entre los estudiantes resultando en un*

*modo eficaz de aprendizaje.*

*La idea detrás de la técnica del rompecabezas es que, como en un rompecabezas, cada pieza (estudiante) es esencial para comprender y completar el puzle (aprendizaje).*



**Fuente:** *Técnica del Rompecabezas Elliot Aronson.*

*La técnica del rompecabezas está compuesta por los siguientes pasos:*

- 1. Se divide a los alumnos en pequeños grupos, en los que cada alumno será el encargado de preparar una pequeña parte del material.*
- 2. Entonces, los alumnos que han preparado un mismo tema formarán un grupo de "expertos" que pondrá las ideas en común sobre su especialidad.*

3. Finalmente, los "expertos" volverán a su grupo original y presentarán lo aprendido a sus compañeros. Así, en cada pequeño grupo existirá al menos un "experto" sobre cada tema, y se obtendrá una visión global de todo el material.



Fuente: [www.escueladeolvega.com](http://www.escueladeolvega.com)

*Entre las ventajas de la técnica del rompecabezas destacan:*

- *El profesor no es el único transmisor del conocimiento.*
- *El aprendizaje gira alrededor de la interacción con los compañeros.*
- *Aprendizaje efectivo para poder presentar cada tema.*
- *Los estudiantes toman conciencia de su responsabilidad.*
- *Los estudiantes son participes activos en el proceso de aprendizaje.*
- *Estimula habilidades adicionales, tales como la presentación oral o discusión en grupo.*

## ACTIVIDAD N°6

### TÍTULO: RETAHÍLA DE DÓNDE VIENES GANSO



*Fuente: Actividad con estudiantes de 2° Año EGB*

**OBJETIVO:** *Los estudiantes identificarán y entenderán los componentes de juegos de palabras, retahílas*

**DURACIÓN:** *60 MINUTOS*

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA RETAHÍLA.-** *Explicar la estructura de los juegos de palabras. Reconocer el sentido de las retahílas y la retención.*

**MATERIAL:** *Hojas impresas con la retahíla, rompecabezas dela retahíla y formato A4.*

**DESARROLLO:** *Se aplicará la técnica del rompecabezas.*

- 1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos.*
- 2. Se da lectura de la retahíla y luego los alumnos repiten hasta memorizarlo primero en forma individual luego en parejas.*
- 3. Un representante de cada equipo pasa a repetir la retahíla.*
- 4. Luego la maestra entrega a cada grupo la retahíla fraccionada en estrofas.*
- 5. Los alumnos deben reconstruir la retahíla y pegar en un formato A4.*

# RETAHÍLAS



*¿De dónde, viene ganso?*

*De comerme un garbanzo.*

*¿Qué traes en el piquito?*

*Un cuchillito.*

*¿Dónde lo has afilado?*

*En una tejita.*

*¿Y la tejita?*

*Está en el agua.*

*¿Y el agua?*

*Los bueyes se la bebieron.*

*¿Y los bueyes?*

*Se fueron al monte por leña.*

*¿Y la leña?*

*La vieja la ha quemado.*

*¿Y la vieja?*

*Está con los frailes*

*¿Y los frailes?*

*Diciendo misa.*

*¿Y la misa?*

*Debajo de tu camisa.*

**EVALUACIÓN**

**ACTIVIDAD N° 6**

**ROMPECABEZAS LAS RETAHÍLAS**

**1. Escribe un título que le darías a la retahíla.**

.....

.....

**2. Escribe el nombre de quién contesta las preguntas en la retahíla.**

.....

.....

**3. Lee de nuevo la retahíla y llena el siguiente cuadro con los nombres de:**

<b>ANIMALES</b>	<b>PERSONAS</b>	<b>COSAS</b>

## **ACTIVIDAD N°7**

### **TÍTULO: RETAHÍLA Y SE ARMÓ EL BAILE**



**OBJETIVO:** *Desarrollar la imaginación para buscar soluciones creativas a los conflictos en grupo*

**DURACIÓN:** 60 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA RETAHÍLA.-** *Explicar la estructura de los juegos de palabras. Reconocer el sentido de las retahílas y la retención.*

**MATERIAL:** *Hojas impresas con la retahíla, rompecabezas de la retahíla y formato A4.*

**DESARROLLO:** *Se aplicará la técnica del rompecabezas pero en la estructura.*

- 1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos, elegir una temática que van a representar sin poder hablar, pero sí reproducir sonidos (Retahíla y se movió el baile).*
- 2. Se da lectura de la retahíla y cada alumno del grupo deberá representar un personaje determinado.*
- 3. Registrar en un papel que le entregan al profesor.*
- 4. El resto de los alumnos tendrán dos minutos para adivinar qué papel representa cada uno.*
- 5. Cuando lo consigan, pasará el siguiente grupo a representar su tema, y así hasta que hayan actuado todos los equipos.*



## Y SE ARMÓ EL BAILE....



### *Fuente:*

- Vamos al baile            -dijo el fraile.  
-No tengo ganas           -dijo la rana.  
-Invitemos al león        -dijo el ratón.  
-Pero es muy lejos       -dijo el conejo.  
-De aquí hay cien leguas -dijo la yegua.  
-¿Por qué camino?       -dijo el zorrino.  
-No por el cerro        -les dijo el perro.  
-Ahí ser un rancho       -dijo el carancho.  
-No tiene alero         -dijo el jilguero.  
-No tiene luz           -dijo el avestruz.  
-¿Y si me aburro?       -les dijo el burro.

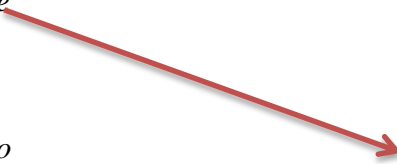
**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N°7**

**RETAHÍLA: Y SE ARMÓ EL BAILE**

1. *Relaciona con una flecha cada personaje con lo que dice en la historia. Mira el ejemplo:*

<i>fraile</i>	<i>Pero es muy lejos</i>
<i>rana</i>	<i>No por el cerro</i>
<i>perro</i>	<i>Vamos al baile</i>
<i>conejo</i>	<i>No tengo ganas</i>



2. *Elabora una interpretación*

*¿Dónde transcurre la historia “Y se armó el baile”?*

.....

.....

.....

3. *¿Cómo crees que se divierten los animales?*

.....

.....

.....

## ACTIVIDAD N°8

### TÍTULO: ROMPECABEZAS-DESCUBRIENDO EL REFRÁN



*Fuente: Guía Infantil, Refranes*

**OBJETIVO:** Familiarizar a los estudiantes con algunos de los refranes más empleados en nuestro idioma.

**DURACIÓN:** 60 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL REFRÁN.-** Comprensión oral y escrita.

**MATERIAL:** Hojas impresas con refranes, rompecabezas del refrán.

**DESARROLLO:** Se aplicará la técnica del rompecabezas.

1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos (es necesario que los mismos grupos se mantengan durante el tiempo que dure el desarrollo del taller).
2. Colocar los refranes en la pizarra.
3. Pasar a dar lectura de los refranes un alumno por equipo y luego los alumnos repiten hasta memorizarlo primero en forma individual luego en parejas.
4. La maestra entregará los refranes fraccionados indistintamente a cada equipo.
5. Un representante de cada equipo pasa con la parte del refrán a encontrar su complemento.
6. Luego pasan con su pareja y leen el refrán.

## **REFRANES**



*BARRIGA LENA CORAZÓN CONTENTO.*

*A CABALLO REGALADO NO SE LE MIRA EL DIENTE.*

*EN LA PUERTA DEL HORNO SE QUEMA EL PAN.*

*EN BOCA CERRADA NO ENTRAN MOSCAS.*

*AGUA QUE NO HAS DE BEBER DÉJALA CORRER.*

*MÁS VALE PAJARO EN MANO QUE CIENTO VOLANDO.*

<i>BARRIGA LENA</i>	<i>CORAZÓN CONTENTO</i>
<i>A CABALLO REGALADO</i>	<i>NO SE LE MIRA EL DIENTE</i>

<i>EN LA PUERTA DEL HORNO</i>	<i>SE QUEMA EL PAN</i>
<i>EN BOCA CERRADA</i>	<i>NO ENTRAN MOSCAS</i>

<i>AGUA QUE NO HAS DE BEBER</i>	<i>DÉJALA CORRER</i>
<i>MÁS VALE PÁJARO EN MANO</i>	<i>QUE CIENTO VOLANDO</i>

**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N°8**

**ROMPECABEZAS-DESCUBRIENDO EL REFRÁN**

**1. Completa el refrán.**

- ❖ *Barriga llena .....*
- ❖ *En boca cerrada.....*

**2. Lee y colorea los refranes**



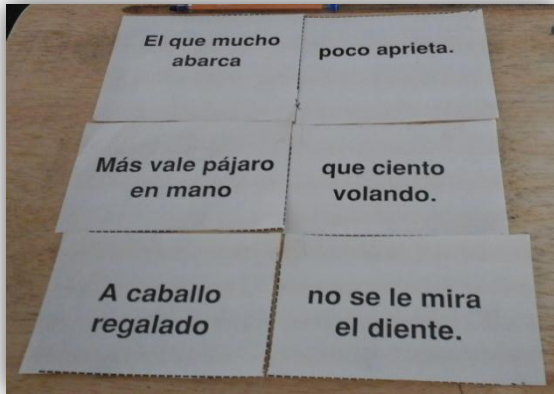
*Fuente: Guía Infantil, Refranes*

**3. Relaciona las dos columnas para formar refranes**

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| -No por mucho madrugar | - mal acaba             |
| -La avaricia           | -distrae enseña y cura. |
| -La buena lectura      | -amanece más temprano   |
| -Lo que mal empieza    | -rompe el saco          |
| -a palabras necias     | -oídos sordos           |

## ACTIVIDAD N° 9

### TÍTULO: REFRANES



F

uente: Guía Infantil, Refranes

**OBJETIVO:** Reconocer e incrementar el vocabulario.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL REFRÁN.-** Usar las palabras en un contexto: el refrán

**MATERIAL:** Tarjetas en las que previamente se hayan escrito fragmentos de refranes populares. Cada refrán deberá estar escrito en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

**DESARROLLO:**

1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos (es necesario que los mismos grupos se mantengan durante el tiempo que dure el desarrollo del taller).
2. La maestra reparte las tarjetas entre los equipos (es otra variante del rompecabezas de los refranes).

3. Les solicita que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán.
4. Se van formado las parejas.
5. Luego pasa con su pareja y leen el refrán.

### **EVALUACIÓN:**

### **ACTIVIDAD N° 9**

#### **REFRANES**

1. *Pinte del mismo color el refrán y la enseñanza que crees que deja.*

**Perro que ladra no muerde.**

**Los problemas hay que tomarlos con alegría**

**Donde manda capitán no manda marinero**

**Lo que vemos a veces nos puede engañar**

**El que guarda siempre tiene.**

**Tenemos que luchar para conseguir algo.**

**No todo lo que brilla es oro.**

**Los que hablan mucho, hacen poco.**

**Al mal tiempo, buena cara.**

**Es bueno ser económico**

**El que quiera celeste que le cueste.**

**El jefe da las órdenes y los empleados obedecen.**

## ACTIVIDAD N° 10

### CHISTES

Papá la profe se encariñó  
tanto conmigo,  
que me prometió  
que voy a repetir el año.....

**Cosas de Pepito**

norfipc.com



**Fuente:** Chistes inocentes para niños

**OBJETIVO:** Experimentar gusto por leer y contar chistes.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL CHISTE.-** estimulan el buen humor, desarrollan e incrementan su vocabulario.

**MATERIAL:** Formato A4, chistes, marcadores

**DESARROLLO:** Previamente la maestra o maestro dibujará las estrellas en formatos A4 y en ellas escribirá los chistes.

1. La maestra formará equipos de 3-4 alumnos numerados 1,2,3...en cada grupo (es necesario que los mismos grupos se mantengan durante el tiempo que dure el desarrollo del taller).
2. La maestra coloca las estrellas en la pizarra.
3. Nombrar un número y pasan los números 1.,2,...



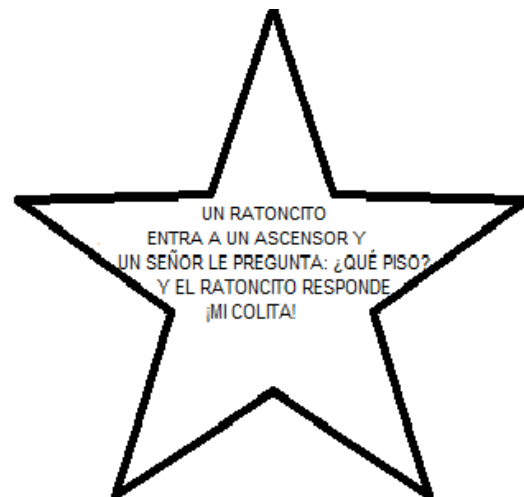
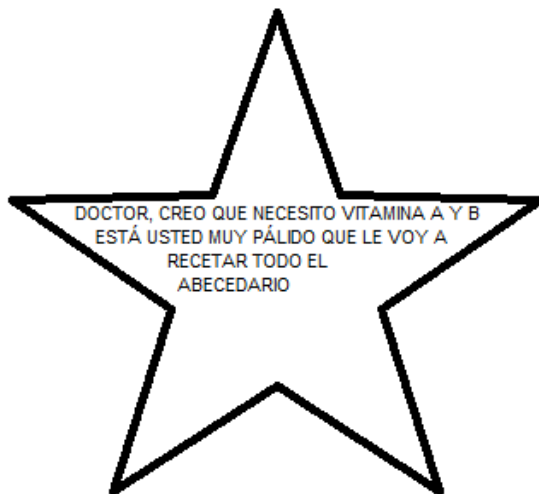
4. *El primero que llega alcanza la estrella y lee el chiste. Así hasta retirar todas las estrellas. (Si no puede o no quiere leer por recelo o miedo a expresarse en público pasa al puesto y le releva otro miembro del grupo).*
5. *Gana el juego el equipo que más estrellas hayan alcanzado.*

### **EVALUACIÓN:**

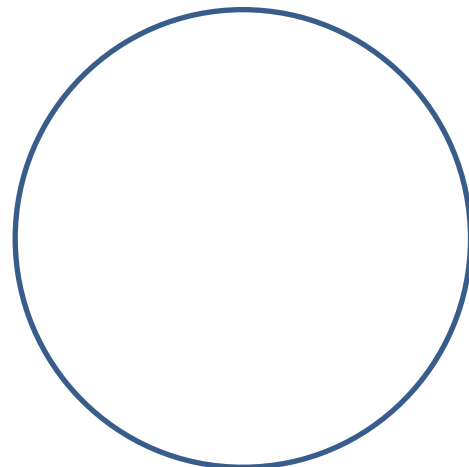
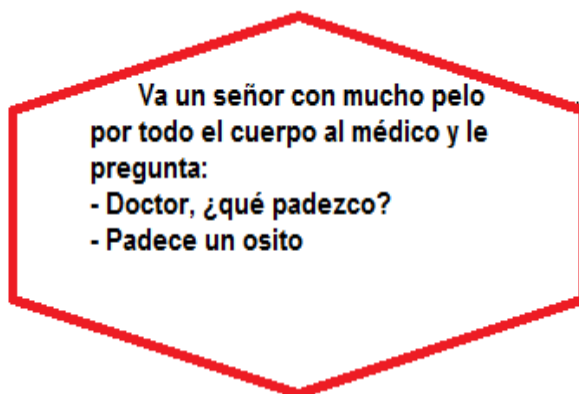
### **ACTIVIDAD N° 10**

### **CHISTES**

1. *Escriba un chiste (escoja uno de las estrellas)*



2. *Lee el chiste y gráfíquelolo en la circunferencia.*





# CIRCULOS LITERARIOS

*Carucu Ortega*

## ***CÍRCULOS LITERARIOS***



***Fuente:***

***Círculos Literarios.-*** *Habilidades para dar coherencia y sentido a lo leído, captación rápida de lo leído, hacer presuposiciones e inferencias y deducir el significado de palabras.*

***Los círculos literarios*** *en grupos de cuatro o seis integrantes también son una manera excelente de hacer que los estudiantes trabajen en equipo.*

*Siga estos pasos:*

- 1. Arme grupos de cuatro libros.*
- 2. Permita que los estudiantes escojan su propio libro.*
- 3. Forme equipos según las elecciones de libros que hayan hecho los estudiantes.*
- 4. Anime a los lectores a utilizar notas, post-it notes y preguntas de debate para analizar los libros.*
- 5. Invite a los equipos a debatir sobre el libro.*
- 6. Luego conduzca un debate con toda la clase sobre cada uno de los libros.*
- 7. Invite a los equipos a compartir lo que leyeron con toda la clase.*
- 8. Para los círculos literarios siguientes, los estudiantes eligen libros nuevos.*

## ACTIVIDAD N° 11

### TRABALENGUAS



**Fuente:** Juegos Verbales

**OBJETIVO:** Corregir la mala pronunciación.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL TRABALENGUAS.-** aumenta la rapidez en la lectura (recomendable para niños/as que no pronuncian bien las palabras y para los que leen lento)

**MATERIAL:** Revista la Pandilla de El Comercio (en él se encuentra material para trabajar todas las actividades de este taller)

**DESARROLLO:** Previamente la maestra o maestro solicitará la revista La Pandilla.

1. La maestra formará parejas de alumnos realizarán lectura en parejas.
2. La maestra entregará la revista la pandilla (abrir la sección caleidoscopio).
3. Leer el texto donde dice trabalenguas.
4. El primer niño lee y el segundo repite el trabalenguas se van intercambiando los papeles.
5. Luego escriben el trabalenguas para memorizarlo.

**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N° 11**

**TRABALENGUAS**

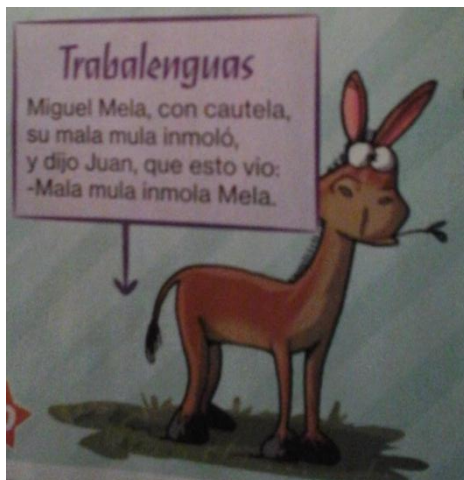
1. *Lee el trabalenguas y memoriza*



2. *En el trabalenguas subraya las palabras que más se repiten y escríbela.*

.....  
.....

3. *En el siguiente trabalenguas subraya las palabras que empiezan con m y escribe*



.....  
.....  
.....

## ACTIVIDAD N° 12

### ADIVINANZA



**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad para comprender lo que escucha.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ADIVINANZA.-** establecer relaciones entre palabras, encontrar pistas.

**MATERIAL:** Revista la Pandilla de El Comercio (en él se encuentra material para trabajar todas las actividades de este taller)

**DESARROLLO:** Previamente la maestra o maestro solicitará la revista La Pandilla.

1. La maestra formará grupos de 4 alumnos, realizarán lectura de adivinanzas.
2. La maestra entregará la revista la pandilla (abrir la sección caleidoscopio).
3. Leer el texto donde dice adivinanzas.
4. El primer niño lee y el segundo dice la respuesta, se van intercambiando los papeles.
5. Luego escriben la adivinanza para memorizarlo.

*En lo alto vive  
En lo alto mora  
Teje que teje  
La tejedora.*

*Mi madre me hizo una casa  
Sin puertas y sin ventanas  
Y cuando quiero salir  
Antes rompo la muralla.*

*Iba por un caminito,  
De pronto me la encontré,  
Lo busqué y, como no la hallé  
A casa me la llevé.*

*Cuando me siento, me estiro,  
Cuando me paro, me encojo,  
Entro al fuego y no me quemo,  
Entro al agua y no me mojo.*

*Este animalito  
Tiene ocho patas  
Y teje de prisa  
Su linda casa.*

**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N° 12**

**ADIVINANZAS**

**1. Lea la adivinanza y una mediante líneas con su respuesta**

Allá donde voy estoy en mi casa,  
salgo con la lluvia despacio, que  
cansa. ¿Quién soy?



Tiene dos patitas y no tiene pies  
plumas de colores y pico también.  
Cuando tiene hambre dice "pio".  
Cuando tiene frío se mete en el nido



**2. Lea nuevamente las adivanzas del numeral anterior y complete las siguientes oraciones:**

Los .....tienen plumas y viven en los.....

El ..... vive en la .....



## ACTIVIDAD N° 13

### TÍTULO: ACERTIJOS



**OBJETIVO:** Descubrir de forma lúdica la respuesta a los acertijos.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA EL ACERTIJO.-** desarrolla la capacidad intelectual, saber escuchar.

**MATERIAL:** Hojas con acertijos, lápices de colores, goma, formato A4.

**DESARROLLO:** Previamente la maestra o maestro sacará copias de los acertijos.

1. La maestra formará grupos de 4 alumnos y los numerará del 1 al 4.
2. La maestra entregará a cada grupo 1 hoja con los acertijos.
3. Leer el texto y resolver el acertijo entre todos.
4. Luego de un tiempo determinado el docente dirá al azar un número y todos los que correspondan pasan al frente.
5. Cada niño explicará la solución.

## ACERTIJOS

### ACERTIJOS

*Había una vez dos jirafas, una grande y una pequeña; la jirafa pequeña era hija de la jirafa grande, pero la grande no era madre de la pequeña.*



*¿Quién es la jirafa grande?*

*Solución: La jirafa grande era su padre.*

### ACERTIJO

*Un padre y un hijo iban en un coche cuando, de pronto, el padre perdió el control del vehículo y se estrellaron contra un poste telefónico. El padre murió en el acto. Su hijo quedó muy malherido y fue llevado rápidamente al hospital, en donde se le apreciaron lesiones graves que requerían una urgente operación quirúrgica. En el hospital fue llamado el equipo médico de guardia y, cuando llegó a la sala de operaciones a examinar al niño, se oyó una voz que gritaba: “Yo no puedo operar a ese niño, es mi hijo” ¿Quién era la cirujana?*



*Solución: La cirujana era su madre.*

**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N° 13**

**ACERTIJOS**

**1. Adivine la respuesta de los siguientes acertijos.**

*¿Cuál es el final de todo?*

*R//*

*Si un tren a pilas va hacia el sur y el viento sopla al norte ¿A dónde echa el humo?*

*R//*

*Si hay tres elefantes gordos, gordos, y tenían una sombrillita ¿Por qué no se mojaron?*

*R//*

*Por la mañana camino a 4 patas, en la tarde con 2 patas, y en la noche con 3 patas.*

*¿Quién soy?*

**2. Lea el siguiente acertijo y grafique la respuesta.**

*¿Cuántas personas caben en*

*un huevo?*

*R//*



## ACTIVIDAD N° 14

### RIMAS...RIMAS



*Fuente: Rimas para niños*

**OBJETIVO:** Identificar, leer y crear rimas.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA RIMA.-** desarrolla la fluidez oral, saber escuchar y retención.

**MATERIAL:** Hojas con rimas, lápices de colores.

**DESARROLLO:** Previamente la maestra o maestro sacará copias de las rimas. (Esta actividad se la hará en forma oral)

1. La maestra formará grupos de 2 alumnos.
2. La maestra entregará a cada grupo 1 hoja con las rimas.
3. Leer el texto en forma silenciosa.
4. Luego de un tiempo determinado el docente solicitará que pasen a repetir las rimas al frente de sus compañeros de aula.

## RIMAS

*Rimas ...*

Los patitos en el agua,  
no se pueden ahogar,  
los amigos que se quieren  
no se pueden olvidar.

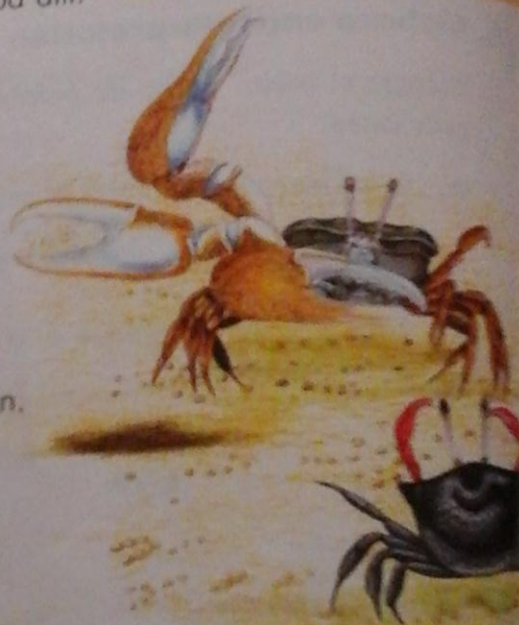
Cuando salí de mi casa  
de nadie me despedí,  
sólo del jarro y la hornilla  
y de un gato que estaba allí.

En el centro de la mar  
suspiraba un cangrejito  
y en suspiro decía:  
qué amor tan chiquitito.

Zapatero, zapatero  
zapatero remendón,  
de tanto estar sentado  
se te ha roto el pantalón.

Eres una rosa  
eres un clavel  
eres un jazmín  
de bello jardín.

San Isidro Labrador  
pon el agua y quita el Sol.  
San Isidro Labrador  
quita el agua y pon el Sol.



**EVALUACIÓN:**

**ACTIVIDAD N° 14**

1. En las siguientes rimas identifica que palabras riman, sigue el ejemplo.



El conejo rabito  
se metió en su huequito  
calentito se durmió —  
de mañana despertó  
se comió su zanahoria  
y acabó con esta historia

2. Con las palabras subrayadas forma oraciones.

.....  
.....  
.....  
.....

3. Observa las palabras del recuadro y subraya la última vocal. Forma parejas.

**Perro    Malibú    cara    iglú    pelo**

.....  
.....

*¡Muy bien...*

*Lo lograste!*

## ACTIVIDAD N° 15

### TÍTULO: ADIVINANZAS



Fuente: <http://www.google.com.ec>

**OBJETIVO:** Identificar, leer y crear rimas.

**DURACIÓN:** 45 MINUTOS

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ADIVINANZA.-** desarrolla la creatividad.

**MATERIAL:** Hojas con rimas, lápices de colores.

**DESARROLLO:** Para el desarrollo de esta actividad seguir los pasos de la estructura de la adivinanza que se encuentra en el contenido (fórmulas de Introducción, aspectos que ayudan a encontrar las respuestas, elementos desorientadores y fórmulas de conclusión).

1. La maestra formará grupos de 5 alumnos.

2. Luego elige un objeto, animal, lugar que quieres que adivinen. Ej:

**Manzana:** **color** (verde o roja por fuera, blanca por dentro), **sabor** (dulce, ácida), **forma** (redonda)

3. Lluvia de ideas para cada parte de la estructura de la adivinanza.

4. Organizar la información.

5. *Escribir el primer borrador.*
6. *Leer la adivinanza creada a los compañeros del aula.*
7. *Luego de un tiempo determinado el docente solicitará que publiquen la adivinanza en la cartelera del aula.(EVALUACIÓN)*

***SUERTE!***



## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía**

*Bolívar, U. A. (2005). Módulo 3° Año. Serie Aprender lectura y Escritura. En U. A. Bolívar, Módulo 3° Año. Serie Aprender lectura y Escritura. Quito- Ecuador.*

*EB/PRODEC, M. d. (1998). Lenguaje y Comunicación . Quito.*

*Ecuador, M. d. (2011). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación. En M. d. Ecuador. Quito- Ecuador.*

*Ecuador, M. d. (2013). Libro lengua y Literatura 4° Grado. En M. d. Ecuador, Libro lengua y Literatura 4° Grado. Quito-Ecuador.*

*El comercio. (2015). Revista Super Pandilla. Super pandilla.*

*Grupo Santillana. (s.f.). Guía Didáctica. Libro lenguaje y Comunicación. En G. Santillana, Guía Didáctica. Libro lenguaje y Comunicación. Ecuador: Santillana.*

*Hernández Ayala, E. (2003). Desarrollo de Competencias lectoras. En E. Hernández Ayala, Desarrollo de Competencias lectoras.*

*Inostroza de Celis, G. y. (1997). Aprender a formar niños lectores y escritores. En G. y. Inostroza de Celis, Aprender a formar niños lectores y escritores. Santiago: UNESCO- Dolmen Ediciones.*

*Kessler, F. y. (1993). Aprendizaje Cooperativo. Definición. En F. y. Kessler, Aprendizaje Cooperativo. Definición.*

*Santillana. (1991). Libro Nuevo Ecuador. Lenguaje 1. Quito: Grupo Santillana.*

*Sanz, F. (1988). Fábulas de Esopo. Barcelona: Aedo.*

*Valero, M. J. (2003). Cuentos de Ayer y de hoy para los niños al irse a la cama. Madrid.*