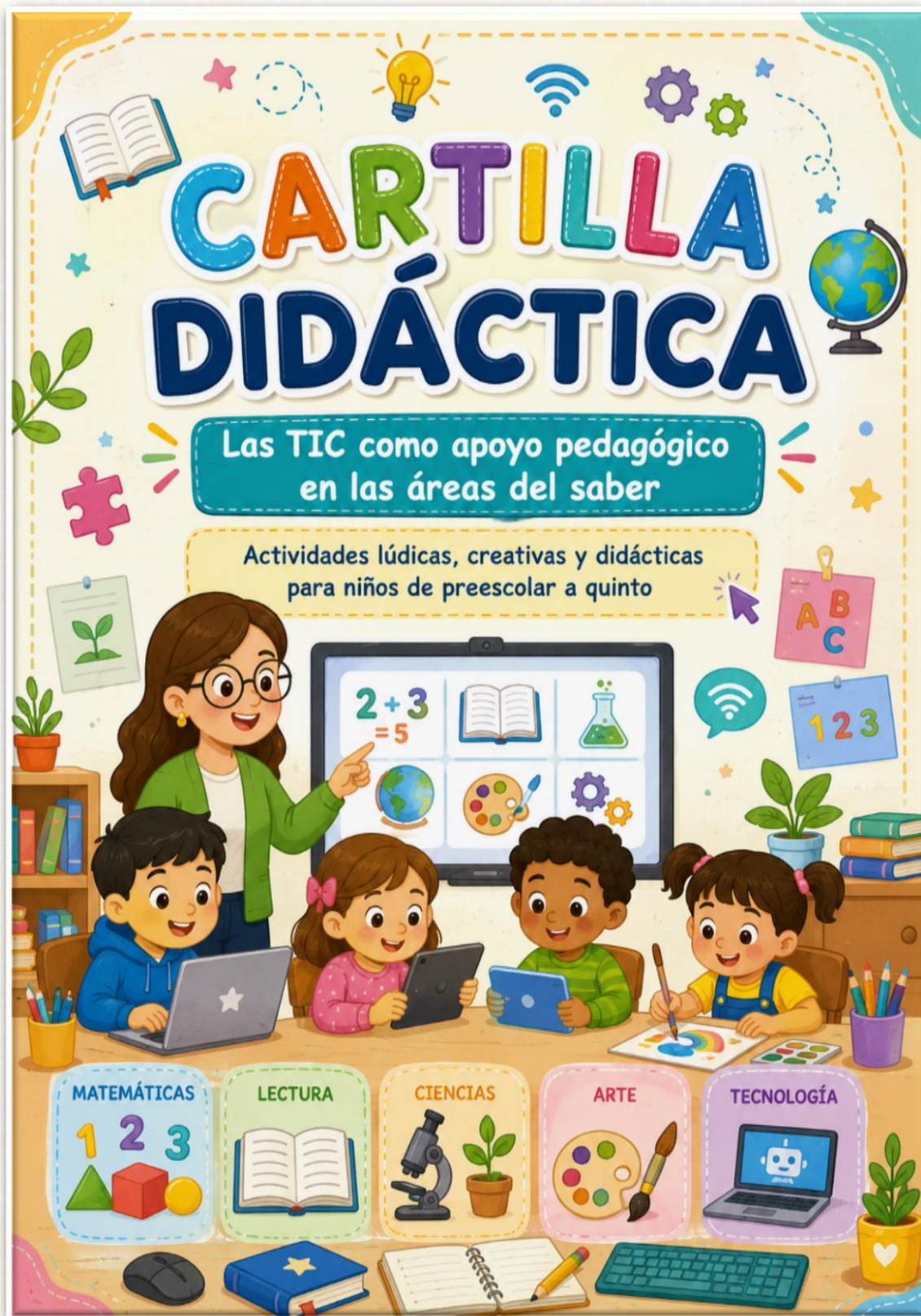




1





2





PRESENTACIÓN



La presente cartilla tiene como propósito orientar a los docentes en el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro del aula. El material propone actividades lúdicas, creativas y didácticas que pueden adaptarse a los niños desde preescolar hasta quinto de primaria, integrando diferentes áreas del saber.



Las actividades buscan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante recursos digitales, juegos, videos, aplicaciones, presentaciones, trabajo colaborativo y estrategias de participación. Las TIC no reemplazan al docente; por el contrario, fortalecen su labor como mediador, guía y acompañante del aprendizaje.



¿Qué son las TIC?



Las TIC son las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Son recursos, herramientas y entornos digitales que permiten crear, buscar, organizar, compartir y comunicar información. En educación, las TIC ayudan a presentar contenidos de manera más visual, interactiva y motivadora.



Algunos ejemplos son: computadores, tabletas, celulares, internet, plataformas educativas, videos, aplicaciones, correo electrónico, juegos digitales, presentaciones, aulas virtuales y recursos multimedia.



Importancia de las TIC en la educación



Las TIC son importantes porque hacen que las clases sean más dinámicas, creativas, participativas e inclusivas. Permiten que los estudiantes aprendan observando, escuchando, jugando, creando y compartiendo. Además, favorecen la motivación, el trabajo en equipo y la construcción de conocimientos desde experiencias cercanas a la realidad de los niños.



Idea clave

La tecnología debe tener una intención pedagógica clara: enseñar, reforzar, crear, evaluar o comunicar.





Las TIC como apoyo pedagógico para los docentes

Para el docente, las TIC son un apoyo en la planeación de clases, la presentación de contenidos, la creación de actividades, la evaluación de aprendizajes, la organización de materiales y la comunicación con estudiantes y familias. También facilitan la atención a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.



Uso de las TIC en el aula de clase

En el aula, las TIC pueden utilizarse para presentar diapositivas, observar videos educativos, desarrollar juegos interactivos, realizar evaluaciones en línea, buscar información confiable, crear mapas mentales, elaborar cuentos digitales, construir portafolios y desarrollar actividades colaborativas.



Herramientas digitales que puede utilizar el docente

El docente puede emplear herramientas como Canva, PowerPoint, Word, Google Forms, YouTube, Educaplay, Genially, Kahoot, Classroom, Meet, Zoom, Padlet, Jamboard, Paint, Wordwall y plataformas educativas institucionales. La selección de la herramienta debe depender del objetivo de la clase, la edad de los estudiantes y los recursos disponibles.



Beneficios de las TIC para los estudiantes

Las TIC favorecen el aprendizaje visual, auditivo e interactivo. Ayudan a desarrollar habilidades digitales, creatividad, autonomía, comunicación, pensamiento crítico y trabajo colaborativo. Además, permiten que los estudiantes aprendan de manera más significativa y participen activamente en su proceso educativo.



Uso responsable y seguro de las TIC

El uso de las TIC debe estar acompañado por normas de ciudadanía digital. Es importante enseñar a los estudiantes a respetar a los demás en internet, cuidar su información personal, utilizar las plataformas de manera adecuada, seleccionar contenidos confiables y pedir acompañamiento a un adulto cuando lo necesiten.



Idea clave

La tecnología debe tener una intención pedagógica clara: enseñar, reforzar, crear, evaluar o comunicar.





Estrategias para integrar las TIC en las clases

Algunas estrategias prácticas son: usar videos cortos para iniciar un tema, realizar cuestionarios digitales, crear mapas mentales, elaborar presentaciones, utilizar juegos educativos, construir portafolios digitales, desarrollar actividades en equipo y promover la creación de productos como audios, dibujos digitales, afiches, cuentos o exposiciones.



Retos del uso de las TIC en la educación

Entre los principales retos se encuentran la falta de conectividad, pocos dispositivos, poca capacitación docente, uso inadecuado de la tecnología y dificultad para seleccionar recursos confiables. Como soluciones se pueden proponer actividades por equipos, uso de recursos descargables, rotación de dispositivos, planeación previa, acompañamiento docente y formación continua.



ÁREAS DEL SABER QUE SE INTEGRAN EN LA CARTILLA



Área del saber	Aspectos que se pueden trabajar con TIC
Lengua Castellana	Lectura, escritura, oralidad, comprensión y producción textual.
Matemáticas	Números, operaciones, pensamiento lógico, geometría y resolución de problemas.
Ciencias Naturales	Seres vivos, cuerpo humano, ambiente, experimentación y cuidado de la naturaleza.
Ciencias Sociales	Familia, comunidad, territorio, convivencia, historia y cultura.
Educación Artística	Expresión plástica, música, creatividad, dibujo, color y creación visual.





Educación Física

Movimiento, lateralidad, coordinación, juegos, hábitos saludables y trabajo corporal.

Ética y Valores

Respeto, responsabilidad, empatía, convivencia y cuidado de sí mismo y de los demás.

Tecnología e Informática

Uso de dispositivos, herramientas digitales, ciudadanía digital y creación de recursos.

Inglés

Vocabulario básico, canciones, comandos, colores, números y expresiones sencillas.



Actividades lúdicas, creativas y didácticas por grados

Las siguientes actividades pueden adaptarse según los recursos disponibles, el tiempo de clase y las necesidades de los estudiantes. Se recomienda trabajar en equipos pequeños, promover la participación y acompañar siempre el uso de herramientas digitales.



Grado Preescolar



Lengua: Ruleta de vocales



Propósito: Reconocer vocales en imágenes y sonidos.

Recurso TIC: PowerPoint, Wordwall o Educaplay.



Desarrollo lúdico: El docente proyecta una ruleta digital con imágenes. El niño dice la vocal inicial y la representa con plastilina o dibujo.

Evidencia / producto: Dibujo de la vocal y palabra asociada.



Matemáticas: Contemos en pantalla



Propósito: Contar elementos del 1 al 10.

Recurso TIC: Diapositivas, tablet o video corto.



Desarrollo lúdico: Se muestran grupos de objetos digitales. Los niños cuentan, saltan la cantidad y colocan fichas físicas.

Evidencia / producto: Conteo oral y registro con puntos.





7



Ciencias: Sonidos de la naturaleza



Propósito: Identificar animales y fenómenos naturales.

Recurso TIC: YouTube, audios descargados.

Desarrollo lúdico: Escuchan audios de animales, lluvia o viento. Luego imitan el sonido y lo relacionan con una imagen.

Evidencia / producto: Clasificación de imágenes.



Artística: Mi dibujo digital

Propósito: Expresar ideas mediante colores y formas.

Recurso TIC: Paint, Canva o app de dibujo.

Desarrollo lúdico: En parejas crean un dibujo libre usando una herramienta de pintura digital y luego lo explican al grupo.

Evidencia / producto: Dibujo digital impreso o proyectado.



Ética / TIC: Semáforo digital



Propósito: Aprender normas básicas de cuidado digital.

Recurso TIC: Imágenes proyectadas.

Desarrollo lúdico: Con tarjetas de colores, los niños dicen qué acciones son seguras: pedir ayuda, no compartir datos, cuidar el dispositivo.

Evidencia / producto: Participación en el semáforo.



Adaptación sin internet



Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.





GRADO PRIMERO



Lengua: Cuento con imágenes

Propósito: Ordenar secuencias narrativas sencillas.

Recurso TIC: PowerPoint, Canva o Genially.

Desarrollo lúdico: El docente proyecta imágenes desordenadas de un cuento. Los niños las ordenan y narran qué pasó primero, después y al final.

Evidencia / producto: Secuencia dibujada en el cuaderno.



Matemáticas: Bingo de sumas

Propósito: Resolver sumas simples mediante juego.

Recurso TIC: PowerPoint o ruleta digital.

Desarrollo lúdico: Se proyectan operaciones y los niños marcan el resultado en un cartón. Gana quien complete una fila y explique una suma.

Evidencia / producto: Cartón de bingo resuelto.



Ciencias Naturales: Partes de la planta

Propósito: Reconocer raíz, tallo, hojas, flor y fruto.

Recurso TIC: Video educativo, Educaplay.

Desarrollo lúdico: Observan un video corto y luego arrastran etiquetas en una imagen proyectada.

Evidencia / producto: Ficha de la planta rotulada.



Inglés: Colors challenge

Propósito: Identificar colores básicos en inglés.

Recurso TIC: Diapositivas o video musical.

Desarrollo lúdico: El docente muestra objetos en pantalla. Los estudiantes dicen el color y buscan un objeto real del mismo color.

Evidencia / producto: Lista ilustrada de colores.



Educación Física: Muévete con el dado digital

Propósito: Fortalecer coordinación motriz.

Recurso TIC: Dado digital o presentación interactiva.

Desarrollo lúdico: Se lanza un dado digital con acciones: saltar, girar, aplaudir, caminar en puntas. Los niños realizan el movimiento.

Evidencia / producto: Participación y seguimiento de instrucciones.





Adaptación sin internet

Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.



GRADO SEGUNDO



Lengua: Podcast de trabalenguas

Propósito: Mejorar pronunciación y fluidez oral.

Recurso TIC: Grabadora del celular o computador.

Desarrollo lúdico: Los niños practican un trabalenguas, lo graban en audio y escuchan sus avances con respeto.

Evidencia / producto: Audio corto del trabalenguas.



Matemáticas: Compra en la tienda virtual

Propósito: Resolver sumas y restas con dinero.

Recurso TIC: Canva, PowerPoint o imágenes.

Desarrollo lúdico: El docente muestra productos con precios. Por equipos calculan cuánto pagan y cuánto cambio reciben.

Evidencia / producto: Registro de operaciones.



Ciencias: Animales y hábitats

Propósito: Relacionar animales con su lugar de vida.

Recurso TIC: Educaplay, Wordwall o tarjetas proyectadas.

Desarrollo lúdico: En un juego de parejas, unen cada animal con selva, mar, desierto, granja o bosque.

Evidencia / producto: Cuadro de clasificación.



Sociales: Mi barrio en mapa

Propósito: Reconocer lugares de la comunidad.

Recurso TIC: Google Maps con acompañamiento o imagen de mapa.

Desarrollo lúdico: Observan un mapa sencillo y ubican escuela, parque, casa, tienda y hospital. Luego crean un croquis.

Evidencia / producto: Croquis del barrio.





20



Artística: Collage digital de emociones



Propósito: Expresar emociones con imágenes y colores.

Recurso TIC: Canva o PowerPoint.

Desarrollo lúdico: Cada niño elige imágenes o iconos que representen alegría, tristeza, miedo y calma.

Evidencia / producto: Collage individual o grupal.



Adaptación sin internet

Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.



GRADO TERCERO



Lengua: Cazadores de sustantivos



Propósito: Identificar sustantivos en textos cortos.

Recurso TIC: Word, pantalla digital o PDF.

Desarrollo lúdico: Se proyecta un texto y los estudiantes subrayan palabras en categorías: personas, animales, lugares y objetos.

Evidencia / producto: Lista clasificada de sustantivos.



Matemáticas: Reto de tablas



Propósito: Practicar multiplicaciones básicas.

Recurso TIC: Kahoot, Quizizz o tarjetas digitales.

Desarrollo lúdico: Por equipos responden preguntas en un concurso digital. Deben explicar al menos una estrategia de cálculo.

Evidencia / producto: Puntaje y corrección de ejercicios.



Ciencias: Mini laboratorio virtual



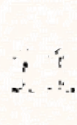
Propósito: Comprender cambios de estado del agua.

Recurso TIC: Video o simulación sencilla.

Desarrollo lúdico: Observan una animación sobre evaporación, condensación y solidificación; luego hacen un dibujo explicativo.

Evidencia / producto: Mapa visual del ciclo.





Sociales: Línea de tiempo familiar



Propósito: Organizar hechos en orden cronológico.

Recurso TIC: Canva, PowerPoint o plantilla impresa.

Desarrollo lúdico: Cada estudiante crea una línea de tiempo con 4 momentos importantes de su vida o familia.

Evidencia / producto: Línea de tiempo.



Tecnología: Detectives de internet

Propósito: Diferenciar información confiable y no confiable.

Recurso TIC: Capturas de pantalla, navegador guiado.

Desarrollo lúdico: El docente muestra ejemplos de páginas o imágenes. El grupo decide si son confiables y por qué.

Evidencia / producto: Lista de criterios de confianza.



Adaptación sin internet



Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.





GRADO CUARTO



Lengua: Noticiero escolar

Propósito: Fortalecer escritura, lectura y expresión oral.

Recurso TIC: Celular, cámara o computador.

Desarrollo lúdico: Por grupos escriben una noticia corta sobre la escuela, la leen y la graban como noticiero.

Evidencia / producto: Video o guion del noticiero.



Matemáticas: Gráficas de mi salón

Propósito: Recolectar datos y representar información.

Recurso TIC: Google Forms, Excel o tabla en Word.

Desarrollo lúdico: Realizan una encuesta sobre frutas, deportes o colores favoritos y crean una gráfica.

Evidencia / producto: Gráfica con conclusión.



Ciencias: Guardianes del ambiente

Propósito: Promover cuidado ambiental.

Recurso TIC: Canva o PowerPoint.

Desarrollo lúdico: Observan imágenes de contaminación y diseñan un afiche digital con recomendaciones.

Evidencia / producto: Afiche ambiental.



Sociales: Viaje virtual por Colombia

Propósito: Reconocer regiones y diversidad cultural.

Recurso TIC: YouTube, mapas, presentaciones.

Desarrollo lúdico: El docente presenta imágenes o videos de regiones. Los estudiantes completan una ficha con clima, comida y paisaje.

Evidencia / producto: Ficha regional.



Ética: Foro de convivencia digital

Propósito: Reflexionar sobre respeto en entornos virtuales.

Recurso TIC: Padlet, Jamboard o tarjetas.

Desarrollo lúdico: Analizan situaciones de chat escolar y proponen respuestas respetuosas.

Evidencia / producto: Acuerdos de convivencia digital.





25



Adaptación sin internet

Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.



GRADO QUINTO



Lengua: Blog o mural de lectura

Propósito: Producir reseñas y opiniones argumentadas.	Recurso TIC: Padlet, Classroom o Word.
Desarrollo lúdico: Después de leer un cuento, cada estudiante escribe una recomendación y la publica en un mural del curso.	Evidencia / producto: Reseña escrita.



Matemáticas: Escape room matemático

Propósito: Resolver problemas con operaciones combinadas.	Recurso TIC: Genially, Google Forms o PowerPoint.
Desarrollo lúdico: Los equipos superan pistas digitales resolviendo problemas. Cada respuesta abre el siguiente reto.	Evidencia / producto: Hoja de soluciones.



Ciencias: Infografía del cuerpo humano

Propósito: Explicar sistemas del cuerpo y hábitos saludables.	Recurso TIC: Canva, PowerPoint, fuentes guiadas.
Desarrollo lúdico: Investigan información guiada y crean una infografía con imágenes, conceptos y recomendaciones.	Evidencia / producto: Infografía.



Sociales: Entrevista digital a mi comunidad

Propósito: Reconocer memoria, cultura y participación ciudadana.	Recurso TIC: Grabadora, Word o presentación.
Desarrollo lúdico: Preparan preguntas, entrevistan a un adulto y presentan un audio o texto con aprendizajes.	Evidencia / producto: Entrevista y reflexión.





Tecnología / Inglés: Tutorial bilingüe

Propósito: Describir pasos de uso de una herramienta digital.

Recurso TIC: PowerPoint, Canva o video.

Desarrollo lúdico: En parejas crean un mini tutorial con comandos sencillos: open, click, write, save.

Evidencia / producto: Tutorial escrito o audiovisual.



Adaptación sin internet

Use capturas de pantalla, videos descargados, fichas impresas, tarjetas, dibujos en el tablero o trabajo por estaciones con un solo dispositivo.





ACTIVIDADES INTERACTIVAS/ GRADO PRIMERO

Las vocales



Link: <https://wordwall.net/es/resource/6916493/vocales>



La actividad de Wordwall sobre **las vocales** permite que los niños reconozcan y practiquen las vocales **a, e, i, o, u** de forma divertida.

El estudiante debe observar la imagen o palabra que aparece en



la pantalla, identificar la vocal correcta y seleccionar la respuesta adecuada. Si se equivoca, puede intentarlo nuevamente.



El docente puede acompañar la actividad haciendo preguntas sencillas como: **¿Con qué vocal empieza la palabra?** o **¿Qué vocal falta?**



Esta actividad ayuda a fortalecer la lectura inicial, la atención y el reconocimiento de los sonidos de las vocales.



Actividad: Muerte y resurrección de Jesús



Link: <https://wordwall.net/es/resource/8047022/muerte-y-resurrecci%C3%B3n-de-jes%C3%BA>



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes participarán en un juego interactivo sobre la muerte y resurrección de Jesús, utilizando la herramienta digital





26



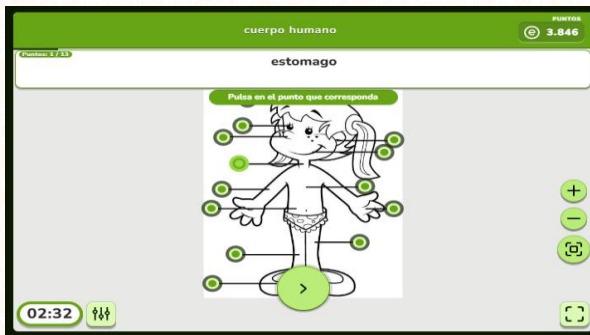
Wordwall. A través de esta actividad, los niños podrán recordar y comprender algunos acontecimientos importantes de la vida de Jesús, fortaleciendo la atención, la comprensión lectora, la reflexión y el aprendizaje religioso de una manera lúdica y participativa.



El cuerpo humano – Educaplay



Link: <https://wordwall.net/es/resource/17304723/cuerpo-humano>



Esta actividad consiste en identificar y reconocer algunas partes del cuerpo humano de una manera interactiva y divertida, donde los estudiantes deben observar la imagen o leer las pistas que aparecen en la pantalla para seleccionar la respuesta correcta.



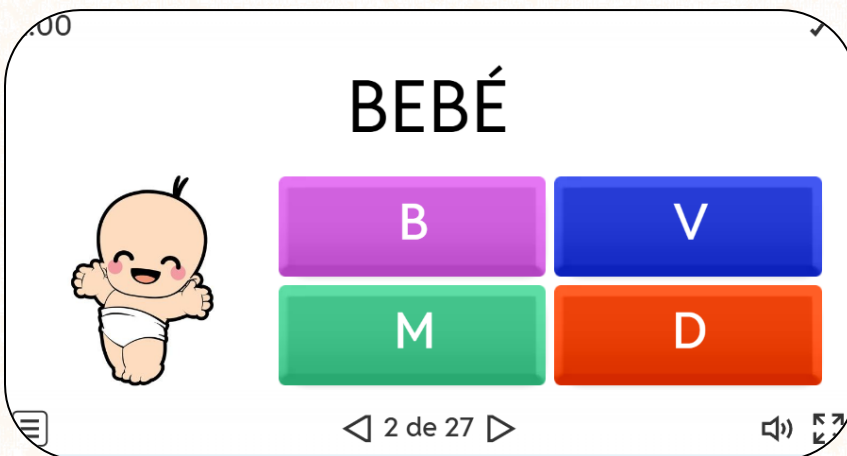
ACTIVIDADES INTERACTIVAS/ GRADO SEGUNDO



Link: <https://wordwall.net/es/resource/55992358/tecnolog%C3%ADa/juguemos-con-el-abecedario>



La actividad “Juguemos con el abecedario” permite que los niños refuercen el reconocimiento de las letras de forma divertida e interactiva.



El estudiante debe observar la imagen, palabra o pregunta, identificar la letra correcta y seleccionar la respuesta adecuada. El docente puede acompañar

con preguntas como: **¿Con qué letra empieza?** o **¿Qué letra sigue en el abecedario?**





Rompecabezas deslizante interactivo



Link: <https://puzzel.org/es/slidingpuzzle/play?p=-OUTKMHqcpL8tpRv8jPt>



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes desarrollarán su concentración, observación, memoria lógica mediante la realización de un rompecabezas deslizante en línea. La actividad consiste en organizar correctamente las piezas de una imagen que se encuentran desordenadas, moviéndolas una por una hasta formar la imagen completa.



ACTIVIDADES INTERACTIVAS/ GRADO TERCERO



"Ruleta: Leo, comprendo y actúo"

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/29328555-ruleta_alfabetica.html



En esta actividad, los estudiantes participarán en una ruleta interactiva donde pondrán en práctica la lectura, la comprensión de instrucciones y la organización de secuencias de acciones. Cada estudiante girará la ruleta y deberá responder una pregunta relacionada con situaciones cotidianas, lectura de textos cortos o comprensión de instrucciones sencillas. Las respuestas comenzarán con una letra del abecedario (A-Z).



con una letra del abecedario (A-Z).

El objetivo es fortalecer la comprensión lectora, mejorar la atención, desarrollar el pensamiento lógico y reconocer la importancia de seguir instrucciones paso a paso en la vida diaria.



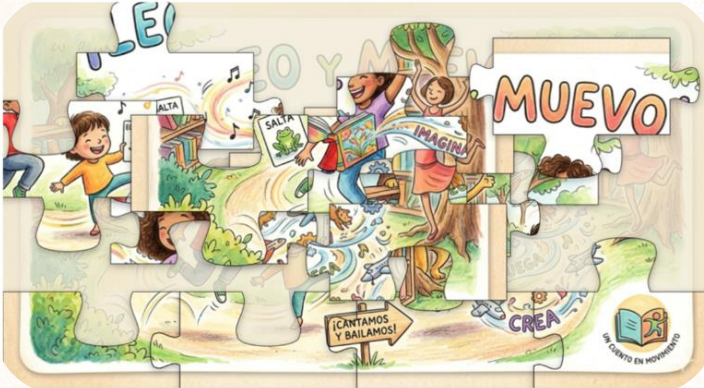


26



Rompecabezas de "Historias en piezas"

Link: <https://puzzel.org/es/jigsaw/play?p=-Ote6jcPfySeB35v6TuM>



En esta actividad, los estudiantes de grado 3 participarán en un rompecabezas educativo orientado al fortalecimiento de la lectura y la escritura de manera lúdica y significativa.

Cada estudiante o grupo recibirá piezas de un rompecabezas que contienen palabras, imágenes o

fragmentos de oraciones.

El objetivo será organizar correctamente las piezas hasta formar una oración coherente o una imagen relacionada con una idea de lectura. A partir del rompecabezas armado, los estudiantes deberán leer el texto completo y escribirlo nuevamente en su cuaderno, cuidando la ortografía, la letra y la coherencia.

Durante el desarrollo de la actividad, el docente acompañará el proceso realizando preguntas como: ¿qué dice la oración?, ¿qué palabras reconoces?, ¿qué significado tiene la imagen?, fomentando así la comprensión lectora y la producción escrita.

Al finalizar, los estudiantes compartirán sus oraciones o textos contruidos, promoviendo la participación, la expresión oral y el aprendizaje colaborativo.

Crucigrama de preescritura y lectura inferencial

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24540866-crucigrama_preescritura_y_lectura_inferencial.html

Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes resolverán un crucigrama interactivo relacionado con la preescritura y la lectura inferencial. A través de esta herramienta digital, los niños podrán fortalecer la comprensión lectora, el reconocimiento de palabras, la asociación de ideas y el desarrollo del pensamiento lógico de una manera dinámica y divertida.



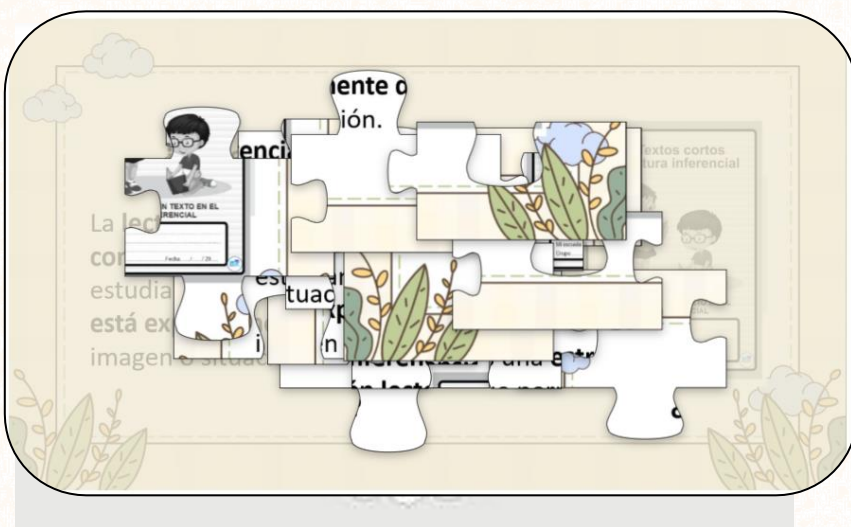
29



Rompecabezas interactivo



Link: https://puzzel.org/es/jigsaw/play?p=-OUTOEptFv_B3rEzOMiR



Descripción de la actividad:

En esta actividad, los estudiantes realizarán un rompecabezas digital en línea, donde deberán observar cuidadosamente las piezas y unir las correctamente hasta formar la imagen



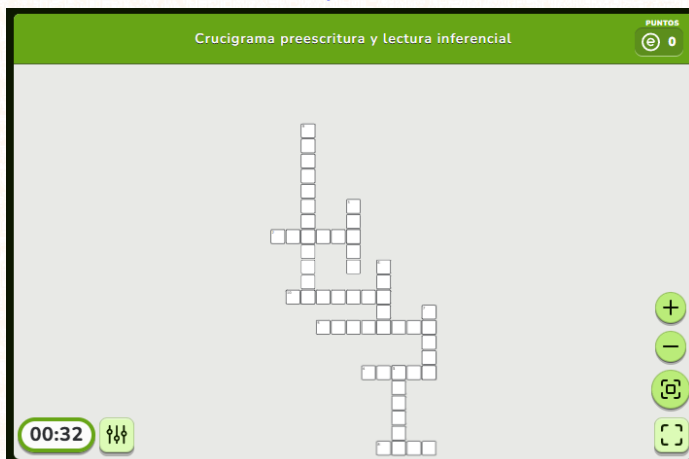
completa. Esta actividad permite fortalecer la atención, la concentración, la memoria visual, la coordinación y el pensamiento lógico de una forma lúdica y divertida.

ACTIVIDADES INTERACTIVAS/ GRADO CUARTO



"Ruleta: Me muevo y aprendo"

Link: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/29328881-](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/29328881-ruleta-abecedario-de-la-ruleta.html)



[ruleta abecedario de la ruleta.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/29328881-ruleta-abecedario-de-la-ruleta.html)

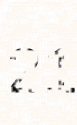
En esta actividad, los estudiantes de grado 3 participarán en una dinámica interactiva llamada "**Ruleta: Me muevo y aprendo**", donde combinarán el aprendizaje del abecedario con la Educación Física y los hábitos saludables.

Cada estudiante girará la ruleta y deberá responder una pregunta relacionada con actividad física, coordinación, lateralidad o hábitos saludables.

Las respuestas comenzarán con una letra específica del abecedario (A-Z).

El objetivo es fortalecer el conocimiento del abecedario, mejorar la atención, la memoria y reforzar conceptos básicos de educación física de una forma divertida y participativa.





Cada grupo de estudiantes recibirá piezas de un rompecabezas que, al ser organizadas correctamente, formarán imágenes relacionadas con acciones saludables como alimentarse bien, hacer ejercicio, mantener el equilibrio en diferentes posturas y reconocer el uso del lado derecho e izquierdo del cuerpo.



Durante el desarrollo de la actividad, los niños deberán observar, analizar y unir las piezas correctamente, promoviendo la atención, la motricidad fina y el trabajo en equipo, además, el docente orientará preguntas como: ¿qué hábito saludable representa la imagen?, ¿qué parte del cuerpo se está utilizando?, ¿cómo se mantiene el equilibrio en la acción mostrada? Al finalizar, cada grupo socializará su rompecabezas armado, explicando la imagen y relacionándola con los temas vistos en clase.



Las emociones



Link: <https://wordwall.net/es/resource/12183343/las-emociones>

24

Tristeza	☐	Cuando un compañero me grita en clase siento...	☐	Cuando veo algo muy bonito me siento...
Alegría	☐	Cuando tengo un examen muy importante siento...	☐	Cuando se me cae la chocolatina al suelo siento...
Afectado	☐	Cuando suspendo un examen me siento...	☐	Cuando tengo un mal día me siento...
Apenado	☐	Cuando de la nada me tocan por detrás me siento...	☐	Cuando me dicen algo duro me siento...
Amargado	☐	Cuando mis padres me dan de comer algo que no me gusta siento...	☐	Cuando sonrío mucho siento...
Nervios	☐			
Asco	☐			
Asustado	☐			
Enfado	☐			
Cautivado	☐			

Enviar respuestas

Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes participarán en un juego interactivo sobre las emociones, utilizando la herramienta digital Wordwall. A través



de esta actividad, los niños podrán reconocer, identificar y relacionar diferentes emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa y calma, fortaleciendo su expresión emocional y su convivencia en el aula.





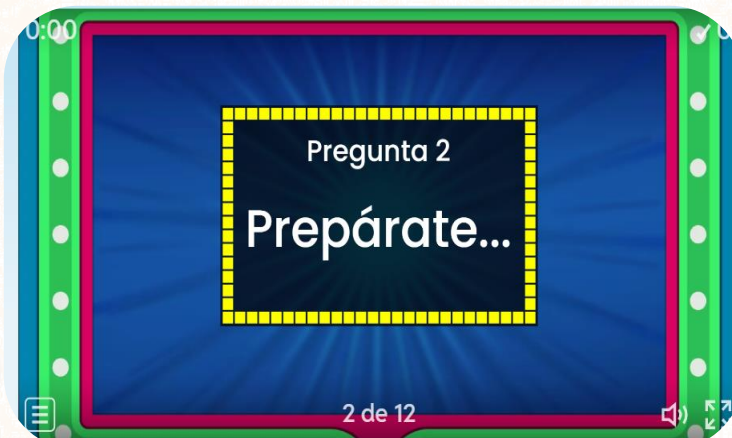
22



¿Quién quiere ser millonario?



Link: <https://wordwall.net/es/resource/70398190/qui%C3%A9n-quiere-ser-millonario-en-emociones>



Descripción de la actividad:

En esta actividad, los estudiantes participarán en un juego interactivo tipo concurso, basado en preguntas sobre las emociones. A través de la herramienta digital Wordwall, los niños deberán leer o escuchar cada pregunta y



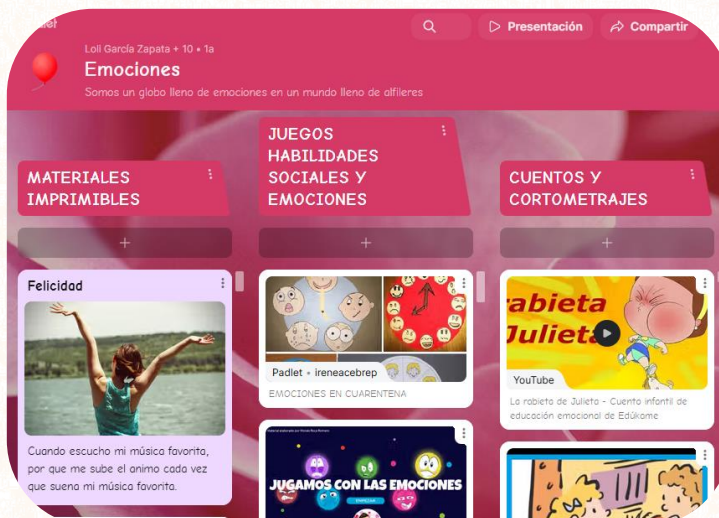
seleccionar la respuesta correcta. Esta actividad permite fortalecer el reconocimiento de las emociones, la comprensión de situaciones cotidianas, la toma de decisiones y la participación activa en clase.



Muro interactivo de las emociones



Link: https://padlet.com/mariadolores_garcia71/emociones-u2a8g6tuj80a



Descripción de la actividad:

En esta actividad, los estudiantes participarán en un muro digital creado en Padlet, donde podrán observar, compartir y expresar ideas relacionadas con las emociones. A través de esta herramienta TIC, los niños podrán identificar cómo se sienten, reconocer diferentes emociones y comprender que



todas las personas pueden experimentar sentimientos distintos en diferentes situaciones.





28



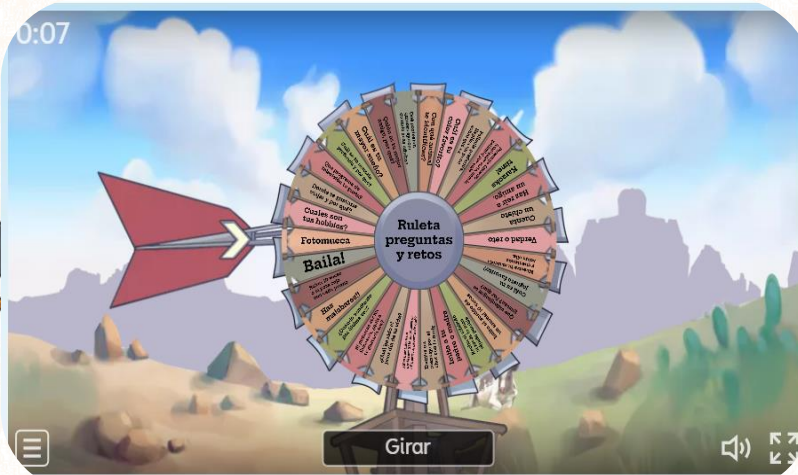
ACTIVIDADES INTERACTIVAS/ GRADO QUINTO



Actividad: Ruleta de preguntas y retos



Link: <https://wordwall.net/es/resource/5590261/ruleta-preguntas-y-retos>



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes participarán en una ruleta interactiva de preguntas y retos, utilizando la herramienta digital Wordwall.



A través de esta dinámica, los niños podrán responder



preguntas, cumplir pequeños desafíos y participar activamente en clase de una manera divertida, lúdica y motivadora.



Aprendizaje interactivo, tabla periódica



Link: <https://view.genially.com/69c0457f675716cae0b69e16>



Familias

Figura 1. Tabla periódica moderna, con 18 columnas, que incluye los símbolos de los últimos cuatro nuevos elementos. Wikipedia. 2018.

Las familias son las columnas que van de arriba hacia abajo en la tabla periódica. Los elementos que están en la misma familia se parecen mucho en su comportamiento, por ejemplo reaccionan de forma similar. Esto pasa porque tienen una estructura parecida en sus electrones. Por eso es más fácil entenderlos si los vemos en grupo.





24



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes explorarán un recurso digital interactivo creado en Genially, el cual contiene información, imágenes, botones, animaciones, preguntas o retos relacionados con el tema de aprendizaje. Esta actividad permite que los niños participen de manera activa, observen, lean, interactúen y aprendan de forma dinámica mediante el uso de las TIC.



Aprendo de forma interactiva con Genially



Link: <https://view.genially.com/5f089b8b1f96af0d7b7e2180>



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes explorarán un recurso digital interactivo creado en Genially. A través de esta herramienta, los niños podrán observar imágenes, leer información, responder preguntas, participar en juegos o realizar retos de aprendizaje de una manera dinámica, visual y creativa.



Actividad: Recurso interactivo de aprendizaje en Genially



Link: <https://view.genially.com/6578cafde7570900136d0b5c>



Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes explorarán un recurso

interactivo creado en Genially, donde podrán observar información, imágenes, botones, preguntas o retos relacionados con el tema trabajado en clase. Esta herramienta permite que los niños aprendan de manera visual, dinámica y participativa, fortaleciendo la atención, la



comprensión y el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje.





25



Actividad final o reflexión para docentes

Después de leer la cartilla, responda de manera individual o en equipo:



- ¿Qué herramienta TIC puedo integrar en mi próxima clase?
- ¿Qué área del saber se puede fortalecer con esa herramienta?
- ¿Qué actividad lúdica puedo diseñar para motivar a mis estudiantes?
- ¿Cómo evaluaré el aprendizaje de los niños?
- ¿Qué alternativa usaré si no hay internet o dispositivos suficientes?



Producto sugerido

Elaborar una planeación corta de clase donde se integre una herramienta TIC con un propósito pedagógico claro.



SUGERENCIA DE EVALUACIÓN FORMATIVA



La evaluación debe valorar el proceso, la participación, la creatividad y el uso responsable de las TIC. Se puede utilizar la siguiente rúbrica sencilla:



Criterio	Alto	Básico	En proceso
Participación	Participa con entusiasmo y ayuda al equipo.	Participa cuando se le orienta.	Requiere apoyo para integrarse.
Uso de TIC	Usa la herramienta con cuidado y propósito.	Usa la herramienta con apoyo.	Necesita acompañamiento constante.
Creatividad	Propone ideas originales y claras.	Presenta ideas sencillas.	Necesita fortalecer la expresión de ideas.
Aprendizaje	Explica lo aprendido con ejemplos.	Reconoce algunos conceptos.	Requiere refuerzo para comprender.



Conclusiones

Las TIC son herramientas importantes para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque permiten crear clases más dinámicas, participativas, inclusivas y





26



motivadoras. Su uso pedagógico favorece la creatividad, la autonomía, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo de los estudiantes.



Es importante recordar que las TIC no reemplazan al docente. El docente sigue siendo el guía principal del proceso educativo, quien orienta, acompaña, selecciona recursos adecuados y promueve un uso responsable y seguro de la tecnología.





27



Referencias o fuentes consultadas



- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Orientaciones sobre competencias TIC para el desarrollo profesional docente.
- UNESCO. Recursos y orientaciones sobre uso pedagógico de tecnologías digitales en educación.
- Colombia Aprende. Recursos educativos digitales para docentes y estudiantes.
- Canva, Educaplay, Genially, Kahoot, Google Forms, YouTube y Padlet como ejemplos de herramientas digitales de apoyo pedagógico.
- Nota: complete esta sección con las fuentes específicas, enlaces, videos o documentos utilizados por la institución o el docente.

