

Observación y juego en equipo

Grado sugerido: Segundo

Juan Manuel García Suárez

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: juangarcia@ensn.ie.edu.co

PLANTILLA DE GUÍA

Esta es una hoja de trabajo para estudiantes, suficientemente clara para ser utilizada de forma autónoma. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

Aprendizajes esperados	<i>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</i> <ul style="list-style-type: none">• Fortalecer habilidades propias del pensamiento computacional: descomposición, reconocimiento de patrones y evaluación de soluciones.• Observar con atención para encontrar imágenes iguales.• Reconocer formas, colores y objetos comunes.• Jugar siguiendo instrucciones sencillas y respetando los turnos.• Compartir con los compañeros y disfrutar del juego en equipo.
Duración	<i>Este es el tiempo de duración de la actividad</i> 60 minutos
Materiales Requeridos	<i>Estos son los materiales necesarios para completar la actividad.</i> <ul style="list-style-type: none">• Juego Spot It/Dobble o cartas impresas diseñadas por los estudiantes de grados superiores.• Hojas de registro para resultados y observaciones.• Hojas de colores para contar puntos o registrar resultados con dibujos (caritas felices, estrellas).• Reloj de arena o temporizador visual.• Espacio para jugar sentados en el piso o en mesas pequeñas
Actividades para desarrollar	<i>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</i> <ol style="list-style-type: none">1. Inicio y demostración (10-15 min) Explicar el juego con una carta gigante y una historia sencilla: <i>“Estas cartas mágicas tienen un dibujo que se repite en ambas. ¿Puedes encontrarlo?”</i> Hacer una ronda de ejemplo entre todos para que vean cómo se juega.2. Juego libre guiado (20-25 min)

	<p>En grupos pequeños (3-4 niños), jugar con ayuda del docente o de estudiantes guías.</p> <p>Se pueden usar variantes como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar por turnos. • Todos contra el tiempo (en equipo). • Encontrar el dibujo y contar cuántas veces aparece en varias rondas. <p>3. Pausa activa y reorganización (5 min) Realizar un juego corto o una canción para relajar y reactivar la atención.</p> <p>4. Juego final tipo mini-torneo (20 min) Organizar una competencia amistosa. No se enfoca en ganar, sino en participar y respetar reglas. Se puede premiar con stickers o dibujos quien observe mejor, espere su turno, o ayude a otros.</p> <p>5. Reflexión (10 min) Usar preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué imagen encontraste más rápido? • ¿Cómo te sentiste jugando? • ¿Qué aprendiste hoy?
Adaptaciones	<p>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet).</p> <p>1. Contextos rurales o sin conectividad: Dado que el Spot It es un juego de mesa, no depende de conectividad ni de dispositivos electrónicos, lo cual lo hace apropiado para ambientes rurales. Las cartas pueden prepararse con anticipación, impresas en papel o cartulina y, si es posible, plastificadas para mayor duración. En ausencia de impresora, los alumnos pueden diseñar sus propias cartas a mano siguiendo modelos proporcionados por el docente.</p> <p>2. Estudiantes con discapacidad visual leve: Para facilitar el acceso, se pueden imprimir las cartas en un formato ampliado, con imágenes de alto contraste y bordes definidos. Es importante que los dibujos sean simples y fáciles de identificar. En casos donde se requiera más apoyo, se puede emparejar al estudiante con un compañero o adaptar el juego verbalmente describiendo las imágenes en voz alta.</p> <p>3. Estudiantes con discapacidad auditiva: Como se trata de un juego visual, los estudiantes con pérdida auditiva pueden participar plenamente. Para reforzar las instrucciones, se recomienda el uso de pictogramas, lengua de señas o el acompañamiento de un intérprete si está disponible. Las partidas pueden iniciarse con señales visuales, como una tarjeta de color o una luz que indique el inicio.</p>

	<p>4. Estudiantes con dificultades de atención o hiperactividad: Se sugiere espaciar las rondas con pausas breves o limitar la cantidad de juegos por sesión. También es beneficioso asignar al estudiante roles activos como cronometrador o encargado de anotar resultados, lo cual ayuda a mantener su interés. Las actividades deben desarrollarse en entornos con pocos distractores.</p> <p>5. Poblaciones multigrado o de edades mixtas: Cuando se trabaja con estudiantes de distintas edades o grados, es recomendable formar parejas o equipos heterogéneos que promuevan el aprendizaje entre compañeros. Además, se puede ajustar el nivel de complejidad del juego utilizando cartas con más o menos elementos según el grupo.</p>
Referencias	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>

ANEXO(s)

Incluya los anexos requeridos aquí (ejemplo: Soluciones o respuestas de las actividades). Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.

Anexo 1. Evaluación del Aprendizaje

- **Observación del docente:** atención, participación, respeto por turnos.
- **Autoevaluación pictográfica:** colorear una carita según cómo se sintieron en el juego.
- **Retroalimentación oral:** dar mensajes positivos como “jugaste con mucha atención”, “ayudaste a tus compañeros”.

Anexo 2. Variaciones del Juego Spot It

Las siguientes modalidades permiten adaptar el juego Spot It a distintos contextos, edades, objetivos pedagógicos o niveles de dificultad, promoviendo la creatividad y el desarrollo de diversas habilidades. Además, estas variantes fomentan distintas dimensiones del pensamiento computacional como descomposición, reconocimiento de patrones, evaluación de soluciones y el trabajo colaborativo.

Se sugiere rotar entre modalidades en futuras clases para mantener el interés y ampliar el repertorio de experiencias lúdico-cognitivas de los estudiantes.

1. Modo clásico (competitivo individual)

- Se coloca una pila de cartas boca abajo en el centro.
- Cada jugador toma una carta y debe encontrar el símbolo común entre su carta y la carta central.
- El primero en decir el símbolo gana la carta del centro.
- Gana quien tenga más cartas al final.

2. Modo colaborativo (todos contra el tiempo)

- Se juega en grupos.
- El grupo recibe un mazo de cartas y debe encontrar en conjunto el símbolo común entre cada par consecutivo.
- El objetivo es terminar todo el mazo lo más rápido posible.
- Se puede medir el tiempo para ver si mejoran con cada intento.

3. Modo memoria visual (por turnos)

- Se muestra un par de cartas durante 5 segundos y luego se retiran.
- Los jugadores deben escribir o decir el símbolo común que recuerdan.
- Ideal para ejercitar la memoria visual y la concentración.

4. Modo narrativo (creación de historias)

- Cada jugador debe identificar el símbolo común y luego inventar una oración o parte de una historia usando ese símbolo.
- Se arma una historia colectiva con base en las coincidencias.
- Fortalece lenguaje, creatividad y conexión de ideas.

5. Modo silencio

- Sin palabras: los jugadores solo señalan el símbolo común con el dedo.
- Fomenta la observación atenta y el control emocional.
- Ideal para estudiantes sordos o para trabajar concentración.

6. Modo desafío de lógica (clasificación previa)

- Antes de jugar, los estudiantes clasifican los íconos por categorías (naturaleza, objetos, símbolos culturales, etc.).
- Luego, durante el juego, deben no solo identificar el ítem común, sino también decir a qué categoría pertenece.

7. Modo contrarreloj (velocidad individual)

- Se entrega un mazo a cada jugador y debe resolver todos los pares (o una cantidad definida) en el menor tiempo posible.
- Gana quien logre más aciertos en el menor tiempo.

Para ver algunos minijuegos:

<https://www.youtube.com/watch?v=QUz8Usz8m4c>