

## Anagramas de objetos tecnológicos

Grado sugerido: Sexto

Sandra Milena De Hoyos Benítez

*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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:  
[sandra.dehoyos76@sincelejoaprende.edu.co](mailto:sandra.dehoyos76@sincelejoaprende.edu.co)

## SECUENCIA DIDÁCTICA: ANAGRAMAS DE OBJETOS TECNOLÓGICOS

En esta secuencia didáctica, está diseñada para que los estudiantes de grado sexto se adentren en el mundo de los objetos tecnológicos a través de un juego de anagramas. A través de actividades lúdicas y en colaboración con sus compañeros, identificarán y organizarán las letras para formar nombres de dispositivos tecnológicos comunes. Esta dinámica no solo fortalece el conocimiento sobre la función y utilidad de estos objetos, sino que también fomenta el trabajo en equipo, el pensamiento lógico y la adquisición de vocabulario técnico. La experiencia concluye con una puesta en común, donde cada estudiante comparte sus hallazgos y profundiza en el significado de los términos identificados.

<b>Aprendizaje(s) esperado(s)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Reconocer dispositivos tecnológicos de uso cotidiano a partir de pistas visuales y lingüísticas, comprendiendo su propósito y contexto de aplicación.</li><li>Utilizar el razonamiento lógico y la reorganización de elementos lingüísticos para descifrar términos relacionados con la tecnología.</li><li>Enriquecer su vocabulario técnico relacionado con la tecnología a través de experiencias lúdicas y significativas.</li></ul>
<b>Materiales requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dispositivo multimedia (computador y video beam)</li><li>Tablero digital. (Otra opción para reemplazar el computador y video beam)</li><li>Acceso a internet para el juego que se encuentra en wordwall</li></ul>
<b>Conocimientos previos requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conocimiento básico de vocabulario relacionado con objetos tecnológicos (computador, teclado, monitor, celular, impresora, etc.).</li><li>Habilidad para identificar dispositivos tecnológicos comunes.</li><li>Familiaridad con juegos de palabras, como sopas de letras y crucigramas.</li></ul>
<b>Actividad(es) a desarrollar</b>	<b>Tiempo estimado</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>El docente inicia con una breve charla sobre los objetos tecnológicos más utilizados en el entorno escolar y cotidiano.</li><li>El docente indaga entre sus estudiantes sobre los dispositivos que conocen y para qué los usan.</li><li>El docente explica el concepto de "anagrama" (palabras desordenadas que deben ser reorganizadas para formar el nombre de un objeto tecnológico) y muestra un ejemplo sencillo en el tablero: "PRIMERASO" → IMPRESORA.</li><li>Cada estudiante pasa al tablero para adivinar el anagrama del objeto tecnológico que le corresponda al azar (Ver link del juego de wordwall en el anexo)<ul style="list-style-type: none"><li>El objetivo es descubrir la palabra antes de 40 segundos.</li></ul></li></ol>	60 minutos

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>De igual manera, el estudiante que adivine el anagrama debe explicar la funcionalidad del objeto tecnológico identificado.</i></li> <li>○ <i>El docente refuerza los conceptos y corrige errores si es necesario.</i></li> </ul> <p>5. <i>Al finalizar la sesión, el docente hace una reflexión sobre la importancia de los objetos tecnológicos y su utilidad en la vida diaria al tiempo que se resuelven dudas en caso de ser necesario</i></p>	
--	--

### Adaptaciones

- Los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden trabajar con menos anagramas o con palabras más simples.
- El uso de recursos multimedia puede apoyar a estudiantes visuales o auditivos.

### Actividades evaluativas

Los estudiantes deben completar la siguiente autoevaluación para reflexionar sobre la actividad:

Ítem	Sí	No
¿Pude identificar correctamente los anagramas propuestos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Comprendí la función de los objetos tecnológicos descubiertos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Participé activamente en la actividad en grupo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Colaboré y compartí ideas con mis compañeros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Pedí ayuda cuando no entendía un anagrama?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Ayudé a mis compañeros cuando lo necesitaban?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Me divertí y aprendí mientras jugábamos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Me gustaría repetir actividades similares en el futuro?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Referencias

Guía No. 30 Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! - Guía No. 30 Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! (s/f). Portal MEN - Presentación. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/160915:Guia-No-30-Ser-competente-en-tecnologia-una-necesidad-para-el-desarrollo>

## ANEXO

Link de juego de anagramas en wordwall:  
<https://wordwall.net/es/resource/85786598>

