

Un paseo diferente

Grado sugerido: Séptimo

Luz Manedy Parada Orozco

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: luzmanedy@gmail.com

GUÍA: UN PASEO DIFERENTE

Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar problemas o situaciones de riesgo para proponer soluciones creativas - Aplicar el pensamiento computacional, en procesos de secuencias. - Construcción de prototipos de seguridad para las personas - trabajo en equipo colaborativo, juego de roles y fortalecer la imaginación desde las narrativas.
Duración	2 sesiones de 50 min.
Materiales Requeridos	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura “ El Renacuajo paseador” (Anexo 1) - Hojas, colores, tijeras, cartulina - Tarjetas de personajes (Anexo 2) - Fichas de reflexión (Anexo 3). <p>Con Computadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Micro-bit - Fichas de reflexión.
Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura del cuento (Anexo 1); mediante el desarrollo de la lectura se realizarán preguntas reflexivas relacionadas a cada uno de los momentos. (motivos, advertencias, sugerencias, etc), se concluye con una pregunta, ¿y si fueras rinrin renacuajo, que hubiera hecho?, etc. - Uso de las tarjetas de los personajes (Anexo 2); se les entrega las tarjetas, para que desde ellos determinen qué decisiones y qué acciones realizaría, que podían cambiar la historia. Teniendo como pregunta final, ¿Que invento o herramienta ayudaría a cambiar la historia? - En equipos de trabajo, inician con la socialización de ideas para que la historia no termine mal, pueden diseñar todas las soluciones posibles y propuestas.

Actividades para desarrollar	<p>Sesión 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manos a la obra!!!! (Anexo 3) En los equipos de trabajo, realizan todos las propuestas posibles para diseñar un prototipo o maqueta de la posible solución. <p>ejm:</p> <p>Sin computador</p> <p>Camino de luces para los animales Sémáforo para mascotas Sensores de luces para anticipar el peligro.</p> <p>Con computador</p> <p>Una alarma Un mensaje preventivo Un detector de peligro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socialización de las propuestas, y retroalimentación del proceso
Adaptaciones	<p>Sin computadores</p> <ul style="list-style-type: none"> - socialización mediante títeres, dramatizaciones o caricaturas de las decisiones que tomaron los personajes. - Utilización de materiales del entorno o reciclaje - Estudiantes con necesidades educativas, pueden explorar desde la creatividad y sus capacidades, diferentes formas de comunicar sus soluciones. ¿Qué pasaría si rirrin renacuajo, fuera un niño o niña neurodivergente? - Estudiantes con limitaciones, audiolibros, pictogramas, lenguaje de señas.
Referencias	<p>Rendo, D. (2015). <i>El renacuajo paseador – Rafael Pombo</i> [Proyecto gráfico]. Behance. https://www.behance.net/gallery/24149545/El-renacuajo-paseador-Rafael-Pombo</p> <p>Pombo, R. (s.f.). <i>Basni: Fábulas de Rafael Pombo</i> [PDF]. Российская государственная детская библиотека (RGDB). https://rgdb.ru/images/otdely/oil/Basni_Pombo.pdf</p>

ANEXO(1)

EL RENACUAJO PASEADOR

https://rgdb.ru/images/otdely/oil/Basni_Pombo.pdf

El hijo de rana, Rinrín renacuajo
Salió esta mañana muy tieso y muy majo
Con pantalón corto, corbata a la moda
Sombrero encintado y chupa de boda.

-¡Muchacho, no salgas!- le grita mamá
pero él hace un gesto y orondo se va.

Halló en el camino, a un ratón vecino
Y le dijo: -¡amigo!- venga usted conmigo,
Visitemos juntos a doña ratona
Y habrá francachela y habrá comiloná.

A poco llegaron, y avanza ratón,
Estírase el cuello, coge el aldabón,
Da dos o tres golpes, preguntan: ¿quién
es?
-Yo doña ratona, beso a usted los pies

¿Está usted en casa? -Sí señor sí estoy,
y celebro mucho ver a ustedes hoy;
estaba en mi oficio, hilando algodón,
pero eso no importa; bienvenidos son.

Se hicieron la venia, se dieron la mano,
Y dice Ratico, que es más veterano :
Mi amigo el de verde rabia de calor,
Démele cerveza, hágame el favor.

Y en tanto que el pillo consume la jarra
Mandó la señora traer la guitarra
Y a renacuajo le pide que cante
Versitos alegres, tonada elegante.

-¡Ay! de mil amores lo hiciera, señora,

pero es imposible darle gusto ahora,
que tengo el gaznate más seco que estopa
y me aprieta mucho esta nueva ropa.

-Lo siento infinito, responde tía rata,
aflójese un poco chaleco y corbata,
y yo mientras tanto les voy a cantar
una cancióncita muy particular.

Mas estando en esta brillante función
De baile y cerveza, guitarra y canción,
La gata y sus gatos salvan el umbral,
Y vuélvese aquello el juicio final

Doña gata vieja trinchó por la oreja
Al niño Ratico maullándole: ¡Hola!
Y los niños gatos a la vieja rata
Uno por la pata y otro por la cola

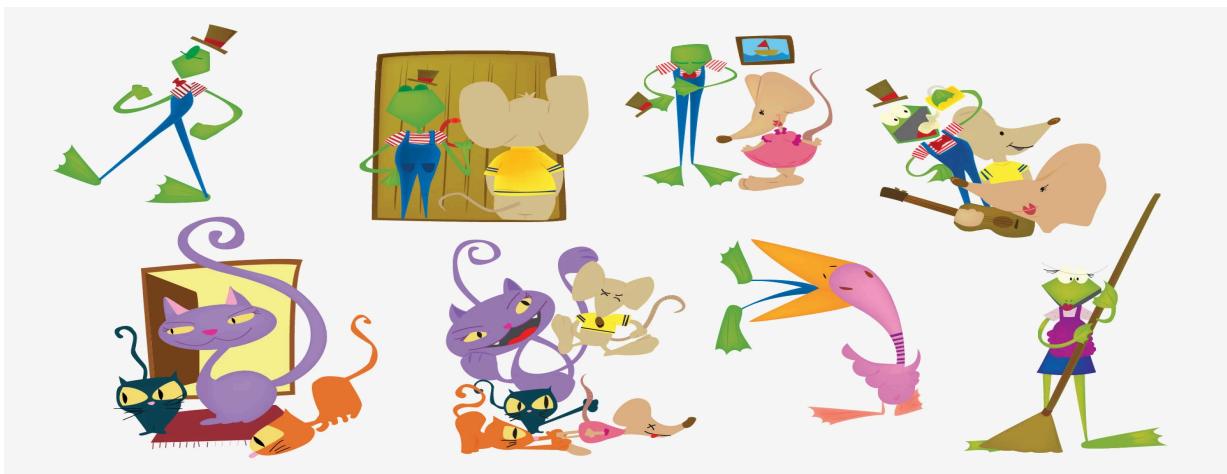
Don Renacuajito mirando este asalto
Tomó su sombrero, dio un tremendo salto
Y abriendo la puerta con mano y narices,
Se fue dando a todos noches muy felices

Y siguió saltando tan alto y aprisa,
Que perdió el sombrero, rasgó la camisa,
se coló en la boca de un pato tragón
y éste se lo embucha de un solo estirón

Y así concluyeron, uno, dos y tres
Ratón y Ratona, y el Rana después;
Los gatos comieron y el pato cenó,
¡y mamá Ranita solita quedó!

ANEXO (2)

(<https://www.behance.net/gallery/24149545/El-renacuajo-paseador-Rafael-Pombo>)



ANEXO (3)

FICHA DE DISEÑO Y REFLEXIÓN.

Nombre del personaje :	Nombre del equipo:
¿Que paso en la Historia? Escribe o dibuja lo que más te impactó.	
¿Qué sentí como personaje?	
¿Qué problema importante ocurrió?	
Que puedo inventar o diseñar para solucionar el problema identificado? y a quien ayudará?	
dibuja tu invento aquí.	
¿Qué aprendí con esta actividad?	