Secuencia Didáctica

Enviado por Joaquin Dario Peralta Camacho el Jue, 26 Mar 2026 - 21:29
Imagen de portada



Áreas y/o Asignaturas:
Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia
Curso de vida
Infancia
1. Lectura de contexto

En este apartado, el docente debe describir y analizar las características del entorno educativo y sociocultural en el que se implementará la estrategia pedagógica, considerando los intereses, motivaciones, saberes, trayectorias y necesidades de los estudiantes, así como el papel de las familias y la comunidad en el proceso educativo.

La lectura de contexto es un ejercicio de valoración, interpretación y reflexión crítica que permite comprender las condiciones sociales, culturales, económicas, ambientales y educativas del entorno, para vincular las acciones pedagógicas con la vida real de los estudiantes y su comunidad.No se limita a enumerar características, sino que busca entender las dinámicas que influyen en el aprendizaje y la

participación.

Aspectos clave a considerar:

- Caracterización de los estudiantes: edad, grado o curso de vida, estilos y ritmos de aprendizaje, experiencias previas y formas de participación.
- Reconocimiento de las familias: condiciones familiares, expectativas frente al proceso educativo, formas de acompañamiento, tradiciones, prácticas culturales y valores compartidos.
- Descripción del entorno: características del contexto (rural, urbano, étnico, territorial o diverso), recursos culturales y naturales, prácticas sociales, dinámicas económicas y relaciones comunitarias.
- Saberes, intereses y motivaciones: identificación de los temas que despiertan curiosidad y sentido, de los lenguajes y expresiones más usados por los estudiantes, y de los vínculos que pueden establecerse entre la escuela y la vida cotidiana.
- Factores de inclusión y diversidad: reconocimiento de las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y de aprendizaje que deben garantizar participación equitativa, accesibilidad y enfoque diferencial.
- Oportunidades, retos y potencialidades: detección de recursos, liderazgos, problemáticas o fortalezas del entorno que pueden convertirse en puntos de partida para la acción pedagógica.

A partir de este análisis, el docente puede adaptar los enfoques, metodologías y recursos a las realidades del grupo, fortalecer la identidad cultural y promover aprendizajes significativos, inclusivos y socialmente relevantes.

1.2 Identifica barreras para el aprendizaje

Comunicarse

Icono



Moverse

Icono



2. Objetivos de aprendizaje (Competencias, capacidades y aprendizajes)

En este campo podrás definir los resultados de aprendizaje que se espera que los estudiantes alcancen al finalizar la experiencia pedagógica, con base en los Referentes de Calidad (Estándares Básicos de Competencias, Orientaciones Curriculares, Lineamientos Curriculares para la Formación Integral y Lineamientos Curriculares para la Formación Ciudadana y Desarrollo Socioemocional).

El objetivo debe expresar qué se busca lograr y con qué propósito formativo, manteniendo coherencia con las competencias, capacidades y desempeños orientados por el Ministerio de Educación Nacional.

Los objetivos deben orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el desarrollo articulado de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, promoviendo la participación activa, reflexiva y creativa de los estudiantes en su formación integral.

¿Cómo redactar un objetivo de aprendizaje?

Un objetivo de aprendizaje se construye a partir de tres componentes esenciales:

1. Verbo en infinitivo: Indica la acción que el estudiante debe realizar. Debe ser clara, observable y evaluable (ej.: analizar, explicar, formular).
2. Saber específico: Corresponde al conocimiento, habilidad o actitud que se espera desarrollar (ej.: los derechos fundamentales, el ciclo del agua, estrategias de resolución de conflictos).
3. Finalidad o propósito formativo: Expresa el sentido del aprendizaje y su aplicabilidad (ej.: para resolver problemas reales, comprender su contexto o tomar decisiones informadas).

Ejemplos

- Identificar las características sociales, políticas y culturales de las primeras organizaciones humanas, para comprender su influencia en la conformación de las sociedades actuales.
- Explicar las funciones vitales y las características distintivas de los seres vivos, para reconocer la biodiversidad del entorno y la importancia de su

conservación en el equilibrio del ecosistema.
- Resolver situaciones problemáticas que involucren las operaciones básicas con números naturales, para desarrollar el pensamiento lógico-matemático y facilitar la toma de decisiones en contextos de la vida cotidiana.

3.1. Momento de Apertura o Inicio

Su propósito es activar saberes previos, generar motivación y contextualizar. Incluye:

- Presentación del propósito de aprendizaje.
- Activación de conocimientos previos (lluvia de ideas, preguntas generadoras, imágenes, videos).
- Problematización (un reto, pregunta o situación real).
- Motivación (por qué es relevante aprender esto).

Ejemplo de actividades: Conversatorio breve, observación de un caso o imagen provocadora, juego corto de diagnóstico, línea de tiempo de saberes previos.

3.2. Momento de Desarrollo o Construcción

Su propósito es la construcción activa del nuevo conocimiento e incluye una explicación guiada de conceptos; aquí se realizan las actividades centrales que permiten que los estudiantes comprendan, apliquen y transformen el nuevo contenido. Incluye:

- La exploración mediante actividades prácticas.
- El trabajo colaborativo (equipos, parejas, roles).
- La experimentación, análisis y aplicación del contenido.
- La lectura o uso de recursos multimediales.

Ejemplo de actividades: Talleres prácticos, análisis de textos, videos o casos, mapas conceptuales o de procesos, resolución guiada de ejercicios, dramatizaciones o simulaciones.

3.3. Momento de Cierre

Su propósito es integrar, sintetizar y verificar lo aprendido. Este incluye:

- Síntesis colectiva o individual.

- Socialización de resultados.
- Conclusiones del docente y del grupo.
- Retroalimentación formativa.

Ejemplo de actividades: Elaboración de un resumen, infografía o conclusión oral, rueda de preguntas, “semáforo del aprendizaje” (verde–amarillo–rojo), debate final sobre el reto inicial.

Evaluación (Transversal y Final): La evaluación debe estar presente durante toda la secuencia, pero se concreta al final y tiene dos tipos: la formativa, que se hace durante todo el proceso para ajustar y orientar; y la sumativa, que se realiza al finalizar la secuencia para valorar el logro. Incluye: rúbricas, instrumentos como listas de chequeo, diarios, productos, autoevaluación y coevaluación, y retroalimentación clara y específica.

3.4. Momento de Proyección o Transferencia

Muchos modelos actuales lo incluyen como un cuarto momento fundamental; su propósito es llevar lo aprendido a un nuevo contexto e incluye una aplicación real o simulada, la creación de un producto final significativo o la extensión del aprendizaje a otro tema o situación.

Ejemplos: Mini proyecto, diseño de una solución o propuesta, tarea auténtica, acciones comunitarias o escolares.

4.1. Momento de Apertura o Inicio

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.2. Momento de Desarrollo o Construcción

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes

de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).

- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.3. Momento de Cierre

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.4. Momento de Proyección o Transferencia

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

6. Lecciones aprendidas

En este apartado, el docente debe realizar una reflexión crítica y consciente sobre el proceso vivido durante el diseño, desarrollo, evaluación y sistematización de la estrategia pedagógica.

Este momento permite valorar el proceso y sus resultados, consolidar lo aprendido y proyectar su aplicación en contextos escolares o comunitarios, reforzando la conexión entre el conocimiento, la vida y el entorno.

La reflexión debe incorporar el análisis de resultados, la discusión de hallazgos y la socialización de los aprendizajes, fomentando la participación activa y el pensamiento crítico tanto del docente como de los estudiantes.

Se recomienda:

1. Valorar las lecciones aprendidas:

- Identificar qué aspectos funcionaron.
- Reconocer cuáles presentaron dificultades.
- Determinar qué aprendizajes emergen de la experiencia.

2. Registrar sugerencias de mejora:

- Proponer ajustes metodológicos.
- Incorporar nuevos recursos.
- Reestructurar actividades para fortalecer el impacto de la estrategia.

3. Explorar posibilidades de adaptación:

- Considerar cómo la estrategia puede replicarse o ajustarse a otros niveles educativos.
- Adaptarla a contextos rurales o urbanos.
- Ajustarla a poblaciones con características diversas.

4. Reflexionar y socializar:

- Analizar los resultados.
- Discutir los hallazgos.
- Compartir aprendizajes dentro de la comunidad educativa como ejercicio de construcción colectiva del saber pedagógico.

Esta reflexión final es un insumo valioso para la mejora continua y la innovación pedagógica, promoviendo la articulación entre la teoría, la práctica y los contextos de los estudiantes.