Alcaldía de PEREIRA

PLAN CLASE

Versión: 01

Fecha de Vigencia: Enero 29 de 2018

No. 14	**FECHA: 15/10/25 10/11/25**	**HORA:**	**LUGAR: I.E augustos Zuluaga y ciudadela cuba**
CONTRATISTA: Danny Gabriela Orozco Trejos			**TEMÁTICA: rompecabezas**

OBJETIVOS Desarrollar habilidades cognitivas y motrices a través de juegos estructurados con rompecabezas, fomentando el trabajo colaborativo la concentración y la rapidez.

MOMENTOS	TIEMPO	HABILIDADES / CONTENIDOS	ASPECTOS POR MEJORAR

INICIAL:	**10 min**	**"calentamiento y reconocimiento del rompecabezas (zcube crazy curves) ya que no es el tradicional"**
		
		• Objetivo familiarizar a los estudiantes con las piezas del rompecabezas (**zcube crazy curves**):
		  ○ Mostrar un rompecabezas completo con sus 10 piezas y su base de armado.
		  ○ Pedir a los estudiantes que observen sus formas.
		  ○ Explicar brevemente el origen (**zcube crazy curves**)
		
		El docente da instrucciones para un armado básico en 10 minutos, practicando el manejo de las piezas, entregando un rompecabezas (**zcube crazy curves**) a cada estudiante y pidiéndole que armen el nivel 1 en un tiempo estipulado, repitiendo el ejercicio dos o tres veces con los 5 primeros niveles, midiendo el tiempo de mejora y observando la destreza manual y velocidad de armado de los estudiantes.	

CENTRAL:	**40min**	**rompecabezas (zcube crazy curves): Desafío de Rapidez y Agilidad Mental** • **Objetivo:** Desarrollar la rapidez y agilidad mental de los estudiantes a través de un juego de rompecabezas en	

		equipo. ● **Instrucciones:** **1.** Organización de equipos: Dividir a los estudiantes en equipos de cuatro. **2.** niveles: Mostrar un nivel en la pizarra o impresa (por ejemplo, #1, #2, #3, #4 o #5). **3.** Competencia: Los equipos compiten por armar un nivel más rápido. **4.** Puntuación: El primer equipo en completar correctamente el nivel gana un punto. **5.** Rondas: Realizar cinco rondas con los niveles 6 0 7 generando una dificultad creciente. **Reglas adicionales:** ○ Cada equipo debe trabajar en conjunto para completar el nivel. ○ No se permite la ayuda externa. ○ El docente supervisará el juego y verificará la corrección de los niveles armados. **Beneficios:** ○ Desarrolla la rapidez y agilidad mental ○ Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo ○ Mejora la percepción espacial y la resolución de problemas	

FINAL:	**10 min**	**“Círculo de Observaciones”** **Reflexión sobre la Actividad de rompecabezas** (**zcube crazy curves**): **Objetivo:** Realizar un espacio de reflexión y escucha activa con los estudiantes después de la actividad. **Procedimiento:** **1.** Respiración y Relajación: Iniciar el círculo con un ejercicio de respiración y relajación para crear un ambiente tranquilo y propicio para la reflexión. **2.** Preguntas Abiertas: Realizar preguntas abiertas para estimular la participación de los estudiantes, como: - ¿Qué les pareció la actividad de (**zcube crazy curves**):? - ¿Qué dificultades encontraron? - ¿Qué les gustó más de la actividad? - ¿Qué sugerencias tienen para mejorar la actividad? **3. Escucha Activa:** Escuchar atentamente las opiniones y sugerencias de los estudiantes, sin interrumpir ni juzgar. **4.** Registro de Observaciones: Tomar nota de las observaciones y sugerencias de los estudiantes para futuras referencias.	

		○ ¿Qué hicieron bien como equipo? ○ ¿Qué aprendieron de los demás?	

RECURSOS:

- Aula de clases
- Cancha o coliseo

FIRMA:	**VISTO BUENO:**

Alcaldía de PEREIRA

PLAN CLASE

Versión: 01

Fecha de Vigencia: Enero 29 de 2018

No. 13	**FECHA: 15/10/25 - 28/11/25**	**HORA:**	**LUGAR: I.E augustos Zuluaga y ciudadela cuba**
CONTRATISTA: Danny Gabriela Orozco Trejos			**TEMÁTICA: Cubo rubik**

OBJETIVOS Desarrollar habilidades de pensamiento espacial, memoria, paciencia y resolución sistemática de problemas a través del aprendizaje básico del cubo Rubik, fomentando la perseverancia y el trabajo colaborativo.

MOMENTOS	TIEMPO	HABILIDADES / CONTENIDOS	ASPECTOS POR MEJORAR
INICIAL:	**10 min**	**“cubo rubik información general”** • Objetivo familiarizar a los estudiantes con el cubo rubik: ○ Mostrar un cubo rubik. ○ Pedir a los estudiantes que ubiquen individualmente. ○ Explicar brevemente el origen del cubo rubik. Historia y contexto del cubo rubik El cubo Rubik fue inventado en 1974 por Ernő Rubik, un arquitecto y profesor húngaro. Originalmente llamado “Cubo Mágico”, se convirtió en el juguete más vendido del mundo con más de 450 millones de unidades vendidas. Datos interesantes: Tiene 43.252.003.274.489.856.000 combinaciones posibles Cualquier configuración puede resolverse en máximo 20 movimientos. El récord mundial actual es de menos de 4 segundos.	

		Desarrolla ambos hemisferios cerebrales simultáneamente.	
CENTRAL:	**40min**	**ANATOMÍA DEL CUBO RUBIK** **Componentes básicos:** 6 caras: Frontal (**F**), Posterior (**B**), Derecha ®, Izquierda (**L**), Superior (**U**), Inferior (**D**) 26 piezas móviles: 8 esquinas, 12 aristas, 6 centros fijos Colores estándar: Blanco-Amarillo (opuestos), Rojo-Naranja (opuestos), Azul-Verde (opuestos) ● **Instrucciones:** **Notación básica:** **F =** Frontal (sentido horario) **F'** = Frontal (sentido antihorario) **R, L, U, D, B =** Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Atrás 2 = Doble giro (ejemplo: **R2** = dos giros a la derecha) Reglas adicionales: Mostrar un cubo resuelto y uno mezclado Demostrar algunos movimientos básicos Explicar por qué se considera un desafío intelectual **“Exploración Libre”** Entregar un cubo Rubik a cada estudiante Permitir exploración libre durante 5 minutos Pedir que identifiquen las 6 caras y colores. Observar cómo cada estudiante manipula el cubo naturalmente. **Observaciones** Estudiantes que giran intuitivamente Nivel de frustración inicial Estrategias espontáneas que surgen	

FINAL:	**10 min**	**Reflexión sobre la Actividad de cubo rubik** **Objetivo:** Realizar un espacio de reflexión y escucha activa con los estudiantes después de la actividad. **Procedimiento:** **1.** Respiración y Relajación: Iniciar el círculo con un ejercicio de respiración y relajación para crear un ambiente tranquilo y propicio para la reflexión. **2.** Preguntas Abiertas: Realizar preguntas abiertas para estimular la participación de los estudiantes, como: - ¿Qué les pareció la actividad de cubo rubik? - ¿Qué dificultades encontraron? - ¿Qué les gustó más de la actividad? - ¿Qué sugerencias tienen para mejorar la actividad? **3. Escucha Activa:** Escuchar atentamente las opiniones y sugerencias de los estudiantes, sin interrumpir ni juzgar. **4.** Registro de Observaciones: Tomar nota de las observaciones y sugerencias de los estudiantes para futuras referencias.	

RECURSOS:

- Aula de clases
- Cancha o coliseo

FIRMA:	**VISTO BUENO:**

