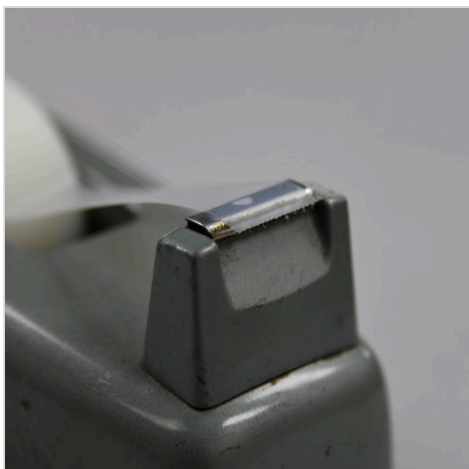


L U M B R E



La ruleta del repaso (categorías y puntos)

Materia: Herramientas docentes

03/10/2026

Antes de empezar

Juego aplicable con reglas, materiales, adaptaciones por materia, puntuación, variantes, grupo grande y versión en línea.

QUÉ APRENDERÁS

- Montar hoy un juego de repaso con reglas claras y contenido real: la ruleta del repaso (categorías y puntos)

La ruleta del repaso (categorías y puntos)

VIDEO

La ruleta bioquímica | Recursos didácticos para docentes

Video externo en YouTube. Lumbre no aloja ni controla el contenido enlazado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=nI0yGYxfv2U>



Imagen libre de Wikimedia Commons (CC0, autor: Christian Quiñonez Riveros)

Al detalle	Qué necesitas saber
Nivel y edad	3.º primaria a preparatoria
Participantes	8 a 40 (equipos de 4-5)
Tiempo total	20-30 minutos
Materiales	Pizarrón o cartel con 4-5 categorías y 4 preguntas por categoría con puntaje; tarjetas de respuesta para ti
Preparación	Tablero de categorías (10 min si lo armada tú)
Momento de la clase	Cierre de unidad / antes de examen

Convertir el repaso de la unidad en un programa de concursos: categorías con niveles de dificultad, los equipos eligen y arriesgan puntos. El repaso que piden jugar.

Cómo se juega, regla por regla

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Reglas del juego



Cómo lo vuelves de TU materia

El mismo mecanismo, contenido distinto: cambia solo lo que va en las tarjetas.

Materia	Contenido que entra al juego
Matemáticas	Categorías por tipo: "resuelve", "encuentra el error", "estima", "demuestra". El 40 puntos, un problema de varios pasos.
Español	"Gramática", "Ortografía", "Figuras literarias", "Vocabulario", "Identifica el autor".
Historia	"Fechas", "Personajes", "Conceptos", "Causas-consecuencias", "Imagen histórica".
Ciencias	"Define", "Experimenta", "Relaciona", "¿Qué pasaría si?", "Clasifica".
Inglés	Gramática, vocabulario de la unidad, "habla" (completar diálogo), escucha (tú lees el audio).

Puntuación y competencia

Puntos acumulados por equipo, se anotan en el pizarrón en columnas. Gana el de más puntos, pero celebra también la mejor remontada y la respuesta más creativa: así el segundo lugar no sale aplastado. Sin marcador visible, el juego pierde emoción: los números en grande son parte del gancho.

Variantes

- **Versión sin pizarrón:** las categorías se leen en voz alta y tú las llevas en una hoja: cero preparación, mismo efecto.
- **Ronda relámpago:** todas las categorías con preguntas de 5 segundos al final para desempatar.
- **Puntos a favor del maestro:** una categoría "reglas del salón" vale doble: repasas convivencia jugando.
- **Comodín silencio:** un equipo puede pasar una vez sin perder turno.

Cuando el grupo es muy grande

Con 40: 8 equipos de 5 con un "secretario" que anota y un "portavoz" que responde (rota el rol cada ronda: todos responden alguna vez). Los turnos se alternan por número de equipo sacado al azar; tú llevas el tablero con las categorías escritas grandes.

Versión en línea

En videollamada: el tablero se proyecta, los equipos se forman en salas separadas de 4-5 y responden por escrito al chat (tú lees y asignas). En asincrónico: cada alumno responde 3 preguntas y sube su respuesta; los aciertos suman para un reto del grupo.

Clave del éxito

Prepara las respuestas TÚ, en orden, en una hoja aparte. Si dudas de la respuesta en vivo, el juego se frena y pierde credibilidad. Ten una categoría comodín bajo la manga por si se acaban las preguntas.

Error común del principiante

Si permites que el mismo alumno "estrella" responda siempre, los otros 3 del equipo se desconectan. La rotación del portavoz (paso 1) es lo que mantiene a 40 alumnos pensando.

2. En la ruleta del repaso, un equipo falla una pregunta de 40 puntos. Según esta ficha, ¿qué pasa?

- ☐ Le restan 40 puntos
- ☐ No resta: pierde el turno y la pregunta pasa al resto
- ☐ Quedan eliminados de la ronda
- ☐ Deben pagar con una prenda

Referencia curricular

Materia:	Herramientas docentes
-----------------	-----------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/hd-jue-01-ruleta-reposos>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat