



Sugerencia Didáctica “Mascotas”

Curso: 1ro Medio.

Asignatura: Lengua y Literatura

Eje: Escritura y Producción

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

En Mascotas debes demostrar que eres el mejor cuidador de tu mascota dándole de comer, aseándola, jugando con ella y comprándole una casita, pero...quizás no sea suficiente. Los demás intentarán enfadarla, enfermarla y ¡hasta robártela!, llevando a cabo todo tipo de acciones.

Juega y desarrolla la capacidad de memorización, las habilidades sociales, la comunicación y la capacidad de planificación.

Objetivo de aprendizaje

LE1M OA17: Usar en sus textos recursos de correferencia léxica compleja, empleando adecuadamente la metáfora y la metonimia para este fin.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 17	Se propone la siguiente actividad como pieza central y como juego parcialmente modificado. Trabajan en grupos de 6 a 8 estudiantes y durante el juego lo realizan en parejas. Etapas del juego: 1. Cada grupo tendrá un mazo, donde al centro de la mesa se colocarán cuatro cartas: Tortuga, Pez, Perro y Hámster. 2. Se tomarán las cartas verdes, también llamadas “cartas de mascotas objetivo” y se repartirá una a cada pareja. Esta se debe guardar en secreto, mientras que el resto de las cartas se repartirán cuatro a cada pareja: (cartas de cuidado, cartas de estado y cartas de acción). En esta clasificación es donde se hace la modificación y vinculación con el OA. - <u>Cartas de cuidado:</u> Son específicas para cada animal, pues tienen el mismo color. Para ser empleada se debe decir una correferencia léxica que contenga metáfora, la cual debe ser registrada en papel. - <u>Cartas de estado:</u> Pueden ser utilizadas en cualquier animal, pueden moverse de un animal a otro con las cartas de acción. Estas cartas no son acumulativas y para ser empleadas se debe decir una correferencia léxica que contenga metonimia, la cual debe ser registrada en papel. - <u>Cartas de acción:</u> Se pueden jugar en cualquier momento, se colocan en el mazo de descartes una vez utilizada y al tener un poder distintivo para ser empleada se debe decir una frase que contenga ambos tipos de correferencia: metáfora y metonimia, la cual debe ser registrada en papel. Para ganar, la pareja tendrá que lograr que su animal tenga una carta de comida, aseo, casa y juegos. Quienes lo consigan primero ganarán la partida, solo si no tienen agregado cartas de pulga o de gato enfadado, las cuales se pueden quitar con la carta veterinario y mimos para cada una respectivamente.



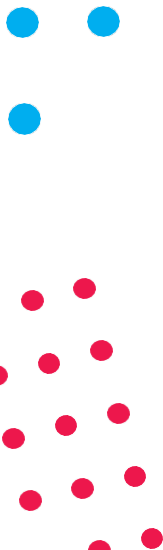
Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Mascotas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes verbalizan frases que contengan correferencias léxicas de metonimia y metáfora.		
Los estudiantes escuchan y validan desde sus conocimientos las frases de sus pares.		
Los estudiantes logran autorregularse a partir del respeto de los turnos del juego.		
Los estudiantes toman decisiones responsables y estratégicas para el cuidado de su animal.		

Intervenciones docentes:

- 
- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
 - ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
 - ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios