



Sugerencia Proyecto: “El tesoro del capitán Fonema”

Curso: 1°básico

Asignatura: Lenguaje, Matemática y Tecnología.

Competencias Socioemocionales: Habilidades para relacionarse, Autocontrol, Toma de decisiones responsable.



Recursos lúdicos a utilizar:

Se usa el juego Toc toc ¡oído cocina! y se juega de roles de pirata con materiales como parche para el ojo, gorro de pirata, pañuelos, pintacaras, monedas de chocolate. Además, se hace uso de otros materiales como hojas de papel para la creación de la bandera y solicitud de materiales a elección para creación de brújula. También se usa un mapa para la búsqueda del tesoro.

Objetivos de aprendizaje:

LE 01 OA 03: Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.

MA 01 OA 09: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos.

TE 01 OA 01: Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

Narrativa o Relato sugerido

¡Los y las estudiantes de 1° básico se van a convertir en piratas! Juntos van a buscar el tesoro que el Capitán Fonema escondió en una isla misteriosa. Para conseguirlo, tendrán que ser muy buenos en lenguaje, matemáticas y tecnología. Van a jugar a identificar los sonidos de las palabras, a sumar y restar números del 0 al 20, y a crear diseños tecnológicos increíbles. ¡Qué aventura! Después de muchos desafíos, ¡encontrarán el tesoro y se sentirán muy orgullosos de haberlo logrado juntos! Esta aventura como piratas no sólo les enseñará sobre lenguaje, matemáticas y tecnología, sino también sobre trabajo en equipo, perseverancia y colaboración. ¡Qué aventura tan emocionante y educativa les espera! ¡Arriba la bandera pirata!

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
OA 03 (LE) OA 09 (MA) OA 01 (TE) 7	Preparación: Previo a la realización del proyecto se sugiere preparar mapas para ser entregados a los y las estudiantes con las ubicaciones del colegio seleccionadas previamente. También generar un documento .ppt con la adaptación del juego Toc, Toc, ¡oído cocina! para ser utilizado con el grupo durante la fase de motivación. Por último, facilitar la indumentaria para el juego de roles de temática pirata, junto con la solicitud previa a los estudiantes de traer materiales reciclables para la confección de una brújula y una cuchara para la clase donde se dará inicio al proyecto, el cual estará conformado por grupos de 4 estudiantes. Motivación y actividad inicial: Se les plantea el relato de la aventura a los y las estudiantes. Se les indica que el Capitán Fonema ha dejado un tesoro escondido en el colegio y que para lograr descifrar la isla donde lo ha escondido se deberá completar una serie de acertijos, crear una brújula y llegar a la ubicación en el mapa que se le entregará a cada grupo que estará conformado por 4 estudiantes. Se les entregarán elementos de juegos de rol, como sombreros para caracterizarse. Por último, se les presenta una presentación .ppt con la adaptación del juego Toc, Toc ¡oído y cocina! donde da las instrucciones al grupo indicando que al aparecer cada imagen de la receta con las cucharas que trajeron se armará una sinfonía, en la cual al unísono se darán los golpes indicando la separación silábica. Indicar que esto servirá de preparativo y repaso para la misión propuesta. Investigación: ¿Cómo se puede encontrar el tesoro del Capitán Fonema en la isla misteriosa? Para resolver esta pregunta de investigación, los y las estudiantes investigan sobre mapas y brújulas, y cómo pueden usarlos para navegar hacia el tesoro. También buscan información sobre la historia de los piratas y cómo solían ocultar su tesoro en lugares secretos, lo que les ayuda a pensar de manera creativa para encontrar pistas y descubrir la ubicación del tesoro del Capitán Fonema. Los estudiantes trabajan en equipo para investigar y compartir lo que aprendan sobre los piratas, la navegación y cómo encontrar tesoros escondidos. Creación: Se les plantea una serie de desafíos y acertijos que le permita resolver la pregunta respecto a cómo encontrar el tesoro. 1. El primer desafío es dibujar una brújula, la cual debe contener números del 0 al 20 y tener marcado los puntos cardinales. A continuación, diseñan la brújula con materiales reciclables traídos previamente por los y las estudiantes. Se les da la primera indicación para marcar lo indicado en la brújula, por ejemplo, ubicar en el número 2 y el número que marque la brújula será el que se marcará en el mapa (el cual tendrá números del 1 al 20, donde cada número representará un lugar distinto del colegio). 2. El primer acertijo consiste en que, a partir de la dinámica del juego ¿Quién soy?, e/la docente da una breve descripción del objeto para que luego los/las estudiantes busquen los tres elementos escondidos en la sala (parche, pañuelo, gorro) y, a continuación, realicen la separación silábica de los objetos encontrados, luego sumarán las sílabas de cada palabra. Deben anotar en la bitácora grupal y/o individual su resultado y se les entrega una nueva tarjeta del siguiente desafío, junto con nuevas coordenadas, por ejemplo, indicar que se debe sumar +3 a la brújula, luego vuelven a posicionarse en el mapa. 3. El segundo acertijo es resolver adiciones y sustracciones progresivamente, con cada resultado se les da una tarjeta que los lleva al siguiente ejercicio hasta llegar al ejercicio final. Se sugiere entre 10 a 15 ejercicios y se repite el posicionamiento en la brújula y en el mapa. Por ejemplo, indicar que se debe marcar -1 en la brújula y, por tanto, también en el mapa.

4. Antes de llegar al último acertijo se sugiere jugar nuevamente Toc, Toc ¡oído cocina! para repasar. A continuación, los y las estudiantes crean una breve canción pirata, donde deben descomponer las sílabas de las palabras ocupadas y sumarlas. Al tener el total se revisa y se les entrega las últimas coordenadas para buscar el tesoro. Una vez que ubican el tesoro, significa que encuentran un cofre con monedas de chocolate.

En la bitácora entregada por el/la docente se especificarán los hitos esperados mediante una lista de cotejo.

Producto intermedio: Creación de la brújula, resolución de cada acertijo, ubicación en el mapa.
Producto final: Creación de canción con descomposición silábica y suma de las sílabas totales.

Evaluaciones:

De proceso: Utilizar la bitácora como autoevaluación para medir su percepción respecto al cumplimiento de los hitos esperados.

Final: Lista de cotejo para ver el logro de la canción con división silábica y sumas de las sílabas. El resultado permitirá ubicar en la brújula y, posteriormente, en el mapa.

Muestra pública: Cantarán como equipo la canción que les permitió encontrar el resultado guiándose por la brújula hasta encontrarlo en el mapa. Le explican al curso cómo hicieron la división silábica y sumaron el total de sílabas. Para terminar, explican qué estrategias les sirvieron para resolver la pregunta inicial como equipo. Y a partir de lo que aparece en el mapa buscan el tesoro escondido.

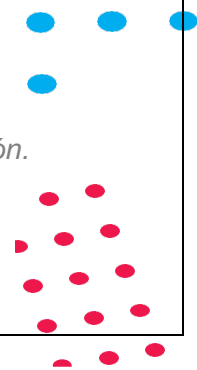
Sugerencia de horas pedagógicas por asignaturas a la semana:

Lengua y literatura: 4 hrs. pedagógicas.

Matemáticas: 4 hrs pedagógicas.

Tecnología: 2 hrs pedagógicas.

Durante todo el proceso propiciar la importancia del trabajo en equipo y colaboración.



Carta Gantt sugerida

Hitos del proyecto*	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4				
	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V
Motivación y actividad inicial	X																			
Investigación		X	X																	
Evaluación de proceso						X														
Creación				X	X		X	X												
Evaluación final											X	X								
Muestra pública														X	X					

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 proyecto lúdico.		
Los estudiantes usan diversas estrategias de la lúdica para trabajar los objetivos de aprendizaje del proyecto.		
Los estudiantes resuelven de manera individual y/o grupal ejercicios de aplicación utilizando para ello diversas estrategias lúdicas durante el proyecto.		
Los estudiantes valoran la lúdica como herramienta de aprendizaje a través de su uso durante el proyecto.		

Pauta de cotejo específica Proyecto “El tesoro del capitán Fonema”

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto.	Sí	No
Los estudiantes identifican separando las sílabas a través de conciencia fonológica.		
Los estudiantes resuelven ejercicios con adiciones y sustracciones del 0 al 20.		
Los estudiantes crean una brújula.		
Los estudiantes resuelven correctamente los acertijos propuestos.		
Los estudiantes descifran las coordenadas para la búsqueda del tesoro.		
Los estudiantes trabajan colaborativamente durante el proyecto.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación de la narrativa y los hitos del proyecto
- ✓ Explicación de la pregunta guía y monitoreo de los hitos.
- ✓ Retroalimentar y evaluar tanto el proceso como el resultado.