



Sugerencia Didáctica “Feria de las pulgas de Titirilquén”

Curso: Segundo Básico

Asignatura: Lenguaje y comunicación

Eje: Escritura.

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

El pueblo de Titirilquén está emocionado: ha comenzado la feria de las pulgas de la ciudad. En distintos puestos se ofrecen las chucherías más llamativas, ¿no te dan ganas de empezar una colección?

Para conseguir la victoria deberás ser lo más veloz posible. Cada participante intentará juntar todas las chucherías de un tipo antes que le resto.

¡Descubre esta frenética reimplementación del clásico Pit, un juego sin turnos y con muchos gritos!

Objetivo de aprendizaje

OA 16: Planificar la escritura, generando ideas a partir de:

- observación de imágenes
- conversaciones con sus pares o el docente sobre experiencias personales y otros temas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	Se sugiere utilizar esta actividad como estímulo inicial. Inicie la actividad presentando a los estudiantes los personajes del juego "Feria de las Pulgas de Titirilquén". Para ello, puede proyectar las imágenes de las cartas de cada personaje del juego. Pregunte a sus estudiantes si los conocen, si saben algo sobre de la personalidad de cada personaje y sus características principales. A continuación, invite a los estudiantes a observar detenidamente los personajes del juego. Pida a los niños que describan la apariencia física de cada personaje, imaginen qué tipo de personalidad tiene cada personaje e inventen historias sobre las aventuras que podrían vivir los personajes. Después de observar a los personajes, invite a los niños que lo deseen a compartir sus historias. Una vez realizada la actividad de observación e intercambio de ideas, invite a los estudiantes a planificar la escritura de un texto. El texto puede ser un cuento, una descripción, un diálogo o cualquier otro tipo de texto que para el o la docente sea pertinente. Para planificar la escritura, los estudiantes pueden utilizar los personajes del juego como fuente de inspiración, el ambiente del juego de mesa (una feria de las pulgas) y las ideas que surgieron durante la conversación. Se sugiere que el trabajo de los estudiantes sea guiado mientras planifican el proceso de escritura. Haga preguntas que permitan orientarlos, como ¿Dónde ocurrirá tu historia? ¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Quién será el personaje principal? entre otras. Finalmente, pida a los estudiantes comenzar a escribir sus textos. Para finalizar la actividad, invite a los estudiantes que lo deseen a compartir sus textos con el resto del grupo.



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 Feria de las Pulgas de Titirilquén

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes describen adecuadamente la apariencia física y la personalidad de los personajes del juego.		
Los estudiantes participan activamente en la conversación sobre las características de los personajes.		
Los estudiantes crean historias coherentes y relacionadas con los personajes de "Feria de las Pulgas de Titirilquén"		
Los estudiantes planifican la escritura a partir de las preguntas orientadoras realizadas por el/la docente		



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