

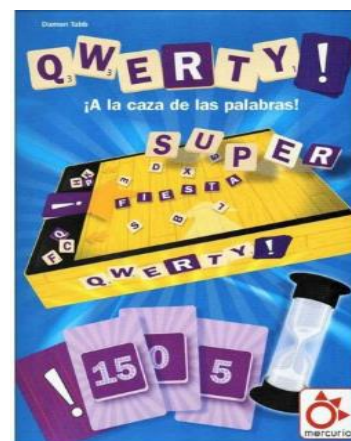


Sugerencia Didáctica QWERTY

Curso: 2do Básico

Asignatura: Lenguaje

Tiempo min. sugerido: 90 min.



Características generales del juego:

- Qwerty es un juego en el cual los jugadores identifican letras, vocales, consonantes, crean sílabas, palabras o ejercitan combinaciones diversas a partir de letras que lanzan sobre el tablero.
- Puede utilizarse o no medidores de tiempo en la medida que los estudiantes muestran mayor destreza para identificar, elaborar y combinar letras, sílabas o palabras.

Objetivo de aprendizaje

- **OA 01:** Leer textos significativos que incluyan palabras con hiatos y diptongos, (...) con combinación ce-ci, que-qui, ge-gi, gue-gui, güe-güi.
- **OA 11:** Desarrollar la curiosidad por las palabras (...) y adquirir el hábito de averiguar su significado.
- **OA 12:** Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas (...)

Eje: Escritura y Vocabulario

OA	Sugerencia
OA 01 OA 11 OA 12	Se sugiere usar el juego adaptado en una versión sin límite de tiempo y con una modificación en las reglas: se sugiere hacerlo colaborativo, proponiendo un rango de puntajes que los estudiantes deben lograr buscando palabras como grupo. Por ejemplo 10-15 puntos bien hecho, 15-25 muy bien, 25 – 35 excelente, etc. Luego de lecturas y repaso de vocabulario en clase. Los/las estudiantes buscarán en las fichas disponibles la mayor cantidad de palabras posibles, las que deben ir escribiendo en su cuaderno de manera individual. Las palabras que tengan diptongos, hiatos o que-qui, ge-gi, güe-güi tienen más valor. Luego se contarán los puntos y compartirán con el curso qué palabras encontraron y cuánto puntaje obtuvieron (sin necesidad de comparar entre grupos). El/la docente puede incluir a la actividad el que cada estudiante intente escribir un corto fragmento usando todas las palabras que encontró el grupo, incentivándolos a hacerlo con buena letra para que sus compañeros los puedan entender. Cada estudiante puede leer su propio fragmento o leer el de su compañero/a, posterior a esto el/la docente puede invitarlos a comparar los diferentes resultados a pesar de tener las mismas palabras de inicio.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes vinculan la materia trabajada en clases a través del uso del juego.		
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 de Qwerty:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican las fichas de vocales y consonantes		
Los estudiantes combinan las fichas de diferentes maneras para crear hiatos, diptongos, sílabas y palabras		
Los estudiantes logran crear palabras sin faltas de ortografía		
Los estudiantes corrigen de manera individual y colaborativa las faltas de ortografías durante el desarrollo del juego.		
Los estudiantes logran crear palabras usando medidas de tiempo progresivo.		

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
- ✓ Otras intervenciones:

✓
