



Sugerencia Didáctica "Club A Luca el escritor"

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Lenguaje.

Eje: Escritura-Producción.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

LUCA EL ESCRITOR es una nueva entrega de la línea de juegos educativa CLUB A.

En esta entrega deberás ayudar a LUCA a escribir su libro, para lo cual trabajaremos vocales, consonantes y sílabas. Y con modo solitario incluido!!

Objetivo de aprendizaje

LE02 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 04	Se sugiere el uso del juego como como pieza central de la clase. Reúne un conjunto de cartas de relato que contengan palabras diversas y estimulantes. Estas palabras pueden representar situaciones, lugares, objetos, o cualquier cosa que pueda inspirar la escritura. Prepara cartas de solución que contengan posibles ideas o enfoques para escribir sobre cada palabra. Por ejemplo, para una palabra como "paisaje", las cartas de solución podrían contener ideas como "escribir un poema sobre la belleza de la naturaleza", "escribir una historia de aventuras ambientada en las montañas", entre otros. Divide a los participantes en grupos pequeños. Cada grupo necesitará un juego de cartas de relato y un conjunto de cartas de solución. Cada grupo recibe un juego de cartas de relato y las cartas de solución correspondientes. Un jugador comienza volteando una carta de relato y la coloca frente al grupo para que todos la observen. Los jugadores discuten entre ellos y con el/la docente las posibles ideas para escribir sobre la palabra presentada. Cada jugador selecciona una carta de solución que represente la idea que desean desarrollar para escribir sobre la palabra. Una vez que todos los jugadores han seleccionado una carta de solución, se revelan las ideas propuestas y se discuten en el grupo. El/la docente puede guiar la discusión, haciendo preguntas como: ¿Por qué eligieron esa idea? ¿Cómo se relaciona con la imagen? ¿Qué elementos de la imagen les inspiraron esa idea? Los jugadores pueden recibir puntos o recompensas simbólicas por proponer ideas creativas y relacionadas con la palabra. El/la docente puede registrar los logros de los jugadores en un marcador de puntos. Repite el proceso con nuevas palabras y grupos de jugadores, rotando los roles para que todos tengan la oportunidad de observar, discutir y proponer ideas.

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 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 Club A Luca el escritor:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los jugadores contribuyen de manera activa en las discusiones y en la generación de ideas durante el juego.		
Los jugadores proponen ideas originales y creativas para escribir sobre las imágenes presentadas.		
Los jugadores colaboran de manera efectiva con sus compañeros, escuchando y construyendo sobre las ideas de los demás.		
Los jugadores analizan los elementos de la imagen y utilizarlos como base para generar ideas de escritura.		

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