



Sugerencia Didáctica

“Coco juega con las palabras”

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Coco es un simpático cocodrilo que le gusta viajar y recorrer el mundo. Le fascina conocer gente, entrar en tiendas, ir a ciudades, navegar, subir en avión o visitar los mejores restaurantes. Coco está aprendiendo nuestro idioma por lo que le cuesta bastante comunicarse con los demás. Así que, debes ayudarlo a conocer nuevas palabras, objetos, animales y demás acciones llevándolo en un viaje por el mundo.

Coco juega con las palabras es una herramienta lúdico-educativa que nos va a ayudar a trabajar todos los saberes básicos de la etapa de Ed. Primaria.

Objetivo de aprendizaje

LE02 OA 12: Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, anécdotas, cartas, recados, etc.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	Se recomienda el juego como pieza central de la clase. Se utilizará el juego por completo. Los y las estudiantes deberán ir sacando una tarjeta iconográfica de la pila para luego en su pizarra escribir un recado que dé a entender qué es la tarjeta que le tocó. Luego, con la mecánica de intercambio de cartas, cada uno se la entregará a su compañero/a de la izquierda y éste debe adivinar a qué es lo que se está haciendo referencia. Si logra comunicarse efectivamente, la persona que entregó el recado gana un punto, si no es así lo pierde, finalmente quien tenga más puntos más rápido gana.



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 Coco juega con las palabras:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes son originales y varían en los recados escritos.		
Los estudiantes adivinan correctamente el contenido del recado.		
Los estudiantes dan recados para identificar descripciones creativas y no literales de las tarjetas iconográficas.		
Los estudiantes reflejan y mejoran constantemente su 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