



Sugerencia Didáctica “Coco juega con las palabras”

Curso: 1º Básico.

Asignatura: Ciencias Naturales.

Eje: Ciencias de la Vida.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



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

CN 01 OA 11: Describir y registrar el ciclo diario y las diferencias entre el día y la noche, a partir de la observación del Sol, la Luna, las estrellas y la luminosidad del cielo, entre otras, y sus efectos en los seres vivos y el ambiente.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 11	Se usa el juego como pieza central de la clase. Antes de comenzar el juego, prepara un conjunto de tarjetas con imágenes relacionadas con el día y la noche, el Sol, la Luna, las estrellas y la luminosidad del cielo, las cuales se incorporan al mazo de cartas del juego. Por ejemplo, podrías tener tarjetas con palabras/imágenes como “amanecer”, “atardecer”, “Sol”, “Luna”, “estrellas”, “día”, “noche”, “luz”, “oscuridad”, entre otros. Los jugadores toman turnos para sacar una tarjeta. Deben describir la palabra/imagen en la tarjeta sin decir la palabra en sí. Los demás jugadores deben adivinar la palabra/imagen. Después de que se adivine cada palabra/imagen, el jugador que describió la palabra debe registrar en su pizarrita una oración que relacione la palabra con el ciclo diario o las diferencias entre el día y la noche (en cuanto sea una carta que se pueda relacionar). Por ejemplo, si la palabra/imagen era “amanecer”, podrían escribir: “El amanecer es cuando el Sol aparece en el horizonte al inicio del día”. Al final del juego, los y las estudiantes pueden compartir las oraciones que escribieron y discutir cómo las palabras/imágenes que describieron se relacionan con el ciclo diario y las diferencias entre el día y la noche.



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 Coco juega con las palabras:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes entienden y utilizan correctamente las palabras relacionadas con el día y la noche		
Los estudiantes describen las palabras en las tarjetas de manera efectiva sin decir la palabra en sí		
Los estudiantes relacionan las palabras con el ciclo diario y las diferencias entre el día y la noche		
Los estudiantes escriben oraciones claras y coherentes que relacionen las palabras con el tema		

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