



Sugerencia Didáctica

“Coco juega con las palabras”

Curso: 1º Básico.

Asignatura: Lenguaje.

Eje: Comunicación oral

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

LE01 OA19: Desarrollar la curiosidad por las palabras o expresiones que desconocen y adquirir el hábito de averiguar su significado.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 19	El juego se usará como pieza central de la clase. Se usará el juego con sus reglas originales, con la dinámica que esta vez los estudiantes anotarán una todas las palabras que les llame la atención durante el juego. Al finalizar el juego, cada quien buscará el significado de esas palabras en el diccionario y luego cada quien las mostrará a sus demás compañeros del grupo.



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 participan activamente durante el juego.		
Los estudiantes eligen variadas palabras durante el juego.		
Los jugadores conocen y pueden explicar el significado de las palabras seleccionadas.		

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
- 