



Sugerencia Didáctica

“Coco juega con palabras”

Curso: 1º Básico.

Asignatura: Inglés.

Eje: Expresión escrita.

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

IN01 OA 13: Escribir (por ejemplo: copiar o completar) palabras y oraciones simples de acuerdo a un modelo, acerca de temas conocidos o de otras asignaturas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 13	El juego se usará al finalizar la clase y se recomienda usarlo con todas sus reglas. En la medida que aparezcan palabras, por cada ronda, cada estudiante debe ir relacionándolas con el contenido e ir anotando en su tarjeta en inglés. El objetivo es que los y las estudiantes logren relacionar las distintas palabras del juego con contenidos de la misma asignatura o de otra y así amplíen su vocabulario escrito.



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 relacionan correctamente las tarjetas del juego con el contenido curricular correspondiente.		
Los estudiantes escriben correctamente las palabras y oraciones simples según el modelo presentado.		
Los estudiantes recuerdan y aplican correctamente los contenidos curriculares previamente aprendidos.		

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
- 