



Sugerencia Didáctica "Abra Palabra"

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Lectura-Comprensión

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

Abra Palabra es un juego educativo que fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la formación de palabras y el reconocimiento de letras y sonidos. Utilizando tarjetas con letras o sílabas, los jugadores deben formar palabras, lo que promueve el vocabulario, la ortografía y la conciencia fonológica. El juego puede incluir variantes con límites de tiempo o desafíos de complejidad. Además, puede tener una modalidad cooperativa en la que los participantes trabajan juntos para cumplir un objetivo común.

Objetivo de aprendizaje

LE02 OA 02: Leer en voz alta para adquirir fluidez: pronunciando cada palabra con precisión, aunque se autocorrijan en contadas ocasiones, respetando el punto seguido y el punto aparte, sin detenerse en cada palabra.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	El juego se ocupa de forma central en la clase. Se utilizan las cartas con letras o sílabas del juego, tarjetas con frases cortas o textos simples apropiados para la edad de los estudiantes, cronómetro (opcional) y pizarra para llevar un registro de palabras o frases leídas. Divide a los y las estudiantes en pequeños grupos o parejas. Cada grupo recibirá una cantidad de tarjetas con letras o sílabas del juego "Abra Palabra". Los y las estudiantes deberán formar palabras lo más rápido posible con las tarjetas que tienen. Una vez formadas las palabras, un miembro del grupo seleccionará una de las palabras que formaron y la integrará en una frase corta, ya sea inventada o utilizando las tarjetas de frases preparadas. Ese estudiante leerá la frase o texto en voz alta, respetando la pronunciación, entonación y signos de puntuación. El resto del grupo o pareja proporcionará retroalimentación constructiva si es necesario, enfocándose en los puntos de fluidez. Aumenta la complejidad de las frases o textos a medida que los y las estudiantes avancen. Puedes añadir frases más largas o textos con más signos de puntuación. Establece un tiempo límite para formar las palabras, lo que introduce un componente lúdico y desafiante para mantener el interés de los y las estudiantes.



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 Abra Palabra:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes pronuncian correctamente las palabras formadas.		
Los estudiantes tienen la capacidad de leer sin pausas innecesarias y de manera continua.		
Los estudiantes identifican correctamente las letras o sílabas y sus sonidos asociados.		
Los estudiantes modulan su voz para expresar preguntas, exclamaciones, u otras entonaciones propias del texto.		

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