



Sugerencia Didáctica **“Código secreto imágenes”**

Curso: 5º Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Código Secreto Imágenes es un juego de mesa dinámico y lleno de estrategia, ideal para grupos de 2 a 8 jugadores. Los participantes se dividen en dos equipos y deben interpretar pistas visuales para localizar sus imágenes clave en un tablero compartido. Un maestro de espías proporciona pistas de una sola palabra para guiar a su equipo hacia las imágenes correctas, evitando las del equipo contrario y el temido asesino. Perfecto para desarrollar la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

Objetivo de aprendizaje

LE05 OA 28: Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su interés.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 28	El juego se utiliza como pieza central de la clase. Dividir a los y las estudiantes en grupos de 4-6 personas y asignar roles: maestro espía, jugadores de equipo. Cada equipo juega una ronda del juego, tomando turnos para interpretar las pistas del maestro espía. Mientras juegan, los equipos deben anotar los argumentos que usaron para seleccionar imágenes y ejemplos concretos de cómo relacionaron las pistas. Cada equipo selecciona un tema relacionado con la experiencia del juego (ejemplo: estrategias utilizadas, decisiones tomadas, cómo lograron la cohesión del grupo). Organizan su presentación con: Introducción: Explicación del juego y su dinámica general. Desarrollo: Descripción de estrategias usadas, ejemplos de imágenes y razonamientos, reflexiones grupales sobre la experiencia. Cierre: Conclusiones sobre lo aprendido, vinculando con el objetivo de expresión oral. Preparan material de apoyo visual (diapositivas, dibujos o esquemas en papelógrafos). Exposiciones orales: Cada grupo expone durante 5-7 minutos. Deben presentar ideas de forma coherente y cohesiva. Fundamentar con ejemplos claros del juego. Usar un registro formal y un vocabulario preciso. Aplicar recursos expresivos como gestos, entonación y pausas. Mostrar y utilizar sus materiales de apoyo de forma efectiva.

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 Código Secreto Imágenes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes presentan introducción, desarrollo y cierre claramente definidos.		
Los estudiantes participan conectadas entre sí, sin contradicciones.		
Los estudiantes utilizan ejemplos claros y datos concretos relacionados con el juego para apoyar sus ideas		
Los estudiantes emplean un vocabulario variado, preciso y adecuado al registro formal.		

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