



Sugerencia Didáctica “Concept”

Curso: 6° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Concept es un dinámico juego de mesa ideal para fomentar la creatividad y el pensamiento abstracto. Los jugadores deben adivinar palabras o frases utilizando íconos en el tablero, sin hablar ni escribir. Mediante combinaciones inteligentes de símbolos, se crean pistas visuales para que otros adivinen correctamente. Perfecto para reuniones familiares o entre amigos, Concept desafía la imaginación y la comunicación no verbal, ofreciendo diversión para jugadores de todas las edades. ¡Una experiencia educativa y entretenida!

Objetivo de aprendizaje

LE06 **OA16:** Escribir frecuentemente para compartir impresiones sobre sus lecturas, desarrollando un tema relevante del texto leído y fundamentando sus comentarios con ejemplos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	El juego se usa para cerrar la clase. Además, se usan fichas de colores o papeles para asignar roles, cuadernos o hojas para escribir, copia del texto literario previamente leído en clase. Divide a la clase en grupos de 4 a 6 estudiantes. Cada grupo recibe un tablero de Concept. Cada grupo elige un tema relevante del texto leído (por ejemplo: "El valor de la amistad", "El conflicto interno del protagonista", "La importancia del entorno en la historia"). Los temas pueden seleccionarse previamente por el/la docente o ser elegidos por los grupos. Un/a estudiante de cada grupo elige una idea clave del texto relacionado con el tema seleccionado. Usando los íconos del tablero de Concept, el/la estudiante crea pistas visuales para que sus compañeros/as adivinen la idea clave (por ejemplo, "la valentía del protagonista" podría representarse con íconos de fuerza, persona, y peligro). Una vez adivinada la idea, el grupo discute cómo esta idea se conecta con el tema principal y encuentra ejemplos específicos del texto para respaldarla. Cada estudiante escribe un párrafo compartiendo su impresión sobre cómo el tema se desarrolla en el texto. El párrafo debe incluir una breve explicación del tema, un ejemplo del texto que lo respalde, y una reflexión personal. Los y las estudiantes leen sus escritos en voz alta y el grupo da retroalimentación constructiva, resaltando argumentos bien fundamentados.



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 Concept:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y desarrollan temas relevantes del texto leído.		
Los estudiantes seleccionan ejemplos específicos del texto que respalden el tema elegido.		
Los estudiantes representan conceptos literarios a través de los íconos de <i>Concept</i> .		
Los estudiantes expresan una opinión o perspectiva personal fundamentada en el 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