



Sugerencia Didáctica

“La feria de las pulgas de titirilquén”

Curso: 4° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Autocontrol.



Características generales del juego:

La Feria de las Pulgas de Tiririlquén es un juego de mesa para 3 a 10 jugadores, donde los participantes intercambian cartas rápidamente para reunir 9 del mismo tipo. Si juegan hasta 6 personas, gana quien alcance 250 puntos; con más de 7 jugadores, el que tenga más puntos después de 5 rondas gana. El juego incluye cartas temáticas de "31 Minutos", una campana central y stickers coleccionables. Su dinámica caótica y llena de gritos lo hace ideal para grupos grandes.

Objetivo de aprendizaje

LE04 OA28: Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 28	Se usa el juego como pieza central de la clase. Se utiliza el juego, una lista de palabras clave extraídas de textos leídos o escuchados previamente en clase y tarjetas adicionales con definiciones o ejemplos de uso del vocabulario. Antes de jugar, presenta a los y las estudiantes una selección de vocabulario nuevo que han leído o escuchado recientemente en clase. Proporcionales definiciones y ejemplos de uso de cada palabra, fomentando una breve discusión para asegurarse de que comprendan su significado. Explica las reglas básicas del juego, enfocándose en el objetivo de reunir 9 cartas del mismo tipo a través de intercambios con otros jugadores. Durante el juego, cada vez que un/a estudiante quiera realizar un intercambio de cartas (por ejemplo, intercambiar 2 o 3 cartas), antes de poder hacerlo, debe usar una de las palabras nuevas en una frase o dar su definición en voz alta. Si el uso del vocabulario es correcto, puede realizar el intercambio. Si no lo es, otro jugador puede corregirlo, y ese jugador tendrá una segunda oportunidad para usar la palabra correctamente. Una vez finalizada la partida, pide a los y las estudiantes que compartan algunas de las palabras que usaron durante el juego y que expliquen cómo las incorporaron en sus intervenciones orales.

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 La feria de las pulgas de Titirilquén:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes utilizan correctamente las palabras nuevas en sus intervenciones orales durante el juego.		
Los estudiantes logran incorporar las palabras en frases coherentes y significativas dentro del intercambio del juego.		
Los estudiantes son capaces de explicar correctamente el significado de las palabras nuevas cuando se les pide.		
Los estudiantes participan activamente en los intercambios del juego y en el uso del vocabulario.		

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