



Sugerencia Didáctica “Just One”

Curso: 5° Básico.

Asignatura: Lenguaje.

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable.



Características generales del juego:

Just One es un juego de mesa cooperativo donde los jugadores trabajan juntos para adivinar palabras. Cada ronda, un jugador intenta adivinar una palabra secreta a partir de pistas escritas por los demás. Sin embargo, si dos jugadores escriben la misma pista, esa pista se elimina, haciendo el reto más complicado. Con 13 rondas para jugar, el objetivo es adivinar la mayor cantidad de palabras posible. Es ideal para grupos, rápido y fomenta la creatividad y la cooperación.

Objetivo de aprendizaje

LE05 OA19: Incorporar de manera pertinente en la escritura el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 19	El juego se ocupa al cierre de la clase. Divide a la clase en grupos pequeños (4-6 estudiantes). Cada grupo recibe un atril y un rotulador de Just One. Reparte una lista de palabras nuevas extraídas de textos previos, asegurándote de que los y las estudiantes las comprendan. Un jugador del grupo se convierte en el "adivinator" y selecciona una palabra del vocabulario nuevo. El resto del grupo escribe una pista relacionada con esa palabra, siguiendo las reglas de Just One. Si las pistas coinciden, se eliminan, y el adivinator intenta adivinar la palabra con las pistas restantes. Cada palabra adivinada correctamente otorga un punto al grupo. Después de cada ronda, los y las estudiantes deben escribir oraciones utilizando el vocabulario nuevo. La regla es que deben usar las palabras que han adivinado de manera correcta y coherente en un contexto. Los y las estudiantes pueden trabajar en parejas o individualmente. Al finalizar, se leerán en voz alta algunas oraciones seleccionadas.



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 Just One:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes comprenden correctamente el significado de las palabras nuevas extraídas de los textos leídos o escuchados.		
Los estudiantes proporcionan pistas adecuadas y relacionadas con el vocabulario nuevo durante el juego.		
Los estudiantes incorporan correctamente el vocabulario nuevo en las oraciones que escriben después de la ronda de juego.		
Los estudiantes construyen oraciones coherentes y lógicas usando el vocabulario nuevo.		

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