



Sugerencia Didáctica “Los buscapiastas”

Curso: 6°básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables

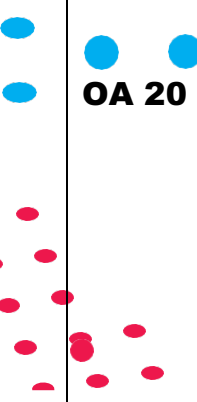


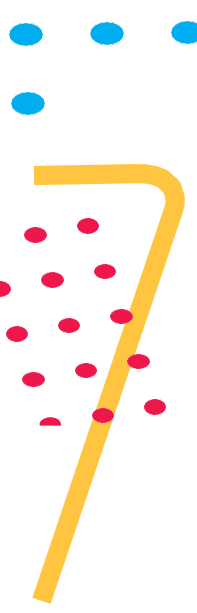
Características generales del juego:

"Los Buscapistas" es un juego de mesa diseñado para niños, en el que los jugadores asumen el rol de detectives y deben resolver misterios en distintas localizaciones del tablero. Lanzando dados y utilizando cartas de pista y ayuda, los jugadores investigan para ganar puntos. El objetivo es alcanzar 25 puntos de investigación o ser quien tenga más puntos al revelarse la carta de fin de partida. Es un juego sencillo y colaborativo que fomenta el pensamiento lógico y la estrategia.

Objetivo de aprendizaje

LE06 OA 20: Ampliar su capacidad expresiva, utilizando los recursos que ofrece el lenguaje para expresar un mismo mensaje de diversas maneras; por ejemplo: sinónimos, hipónimos e hiperónimos; locuciones; comparaciones; otros.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 20	El juego se utiliza para finalizar la clase. Explica a los y las estudiantes los conceptos de sinónimos, hipónimos, hiperónimos, locuciones y comparaciones, con ejemplos sencillos. Divide a los y las estudiantes en grupos de 3 o 4 jugadores. Coloca el tablero del juego "Buscapistas" y distribuye las cartas y fichas según las reglas. Los y las estudiantes juegan con las reglas habituales del juego, pero cada vez que un jugador llegue a una localización e investigue, deberá describir el lugar o la pista usando diferentes recursos expresivos: Sinónimos: El jugador debe decir una palabra relacionada con la pista y luego encontrar un sinónimo. Hipónimos e hiperónimos: Deben clasificar la pista en categorías (hipónimos) y luego encontrar una categoría más amplia (hiperónimo). Locuciones: Al describir la pista, deben usar una locución verbal o sustantiva. Comparaciones: Describen la pista o la situación haciendo una comparación (ej. "esta pista es tan confusa como un laberinto"). Los jugadores ganan puntos adicionales si logran usar correctamente cada recurso lingüístico en su turno. Al final del juego, cada equipo comparte cómo utilizaron los recursos expresivos y se discuten diferentes maneras de describir una misma situación o pista.



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 Los buscapiestas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y utilizan sinónimos al describir una pista o lugar.		
Los estudiantes identifican categorías más amplias a las que pertenecen los conceptos mencionados.		
Los estudiantes expresan similitudes utilizando comparaciones creativas y adecuadas.		

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