



Sugerencia Didáctica "Macedonia de letras"

Curso: 3° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

"Macedonia de Letras" es un juego educativo diseñado para mejorar el vocabulario y las habilidades lingüísticas en niños y niñas. Consiste en formar palabras a partir de una selección de letras, promoviendo el aprendizaje a través de la creatividad y la diversión. Este juego estimula la memoria y el reconocimiento de palabras, convirtiéndolo en una excelente herramienta para el desarrollo del lenguaje en el aula o en casa. Ideal para niños en etapa de alfabetización o aquellos interesados en ampliar su vocabulario.

Objetivo de aprendizaje

LE03 OA 29: Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 29	El juego se utiliza como pieza central de la clase. Divide a los y las estudiantes en pequeños grupos y reparte una selección de letras del juego a cada uno. Cada grupo deberá formar palabras nuevas y buscar su significado en un diccionario o en la biblioteca de aula. Luego, cada grupo presentará sus palabras al resto de la clase, incorporando las nuevas palabras en oraciones creativas y contextuales. Al finalizar, abre un espacio de retroalimentación, donde los y las estudiantes comenten sobre las palabras presentadas y sugieran más contextos donde podrían aplicarse. Pide a los y las estudiantes que compartan en qué otros contextos podrían usar las palabras aprendidas y cómo enriquecerían sus intervenciones orales en el futuro.



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 Macedonia de letras:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes muestran originalidad al crear nuevas palabras con las letras disponibles.		
Los estudiantes buscan y comprenden el significado correcto de las palabras nuevas encontradas.		
Los estudiantes emplean las nuevas palabras de manera pertinente y en el contexto adecuado durante sus intervenciones orales.		
Los estudiantes se expresan con claridad al presentar sus palabras, utilizando una buena dicción y estructura oracional.		

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