



Sugerencia Didáctica “Maldita Palabrita”

Curso: 6° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Maldita Palabrita es un divertido y dinámico juego de cartas ideal para quienes disfrutan de los desafíos lingüísticos y el pensamiento rápido. Diseñado para todas las edades, el objetivo es encontrar palabras que cumplan con las condiciones indicadas en las cartas, ¡pero cuidado! Algunas cartas incluyen restricciones que dificultan la tarea. Es perfecto para estimular la creatividad, la agilidad mental y el vocabulario, convirtiéndolo en una excelente opción para reuniones familiares o entre amigos. ¡Diversión garantizada!

Objetivo de aprendizaje

LE06 OA20: 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 cerrar la clase. Explique a los y las estudiantes los conceptos de sinónimos, hipónimos, hiperónimos, locuciones y comparaciones con ejemplos claros y breves. Divida a los y las estudiantes en grupos pequeños de 3-5 integrantes. Cada grupo jugará una ronda con las cartas de Maldita Palabrita, adaptando las reglas: Los jugadores deberán cumplir con las condiciones de las cartas, pero para cada palabra, tendrán que: Proveer un sinónimo. Dar un ejemplo de un hiperónimo o hipónimo relacionado. Usar la palabra en una locución o una comparación creativa. Ejemplo: Si la palabra es "perro": Sinónimo: Can. Hipónimo: Labrador. Locución: "Perro viejo no aprende trucos nuevos." Comparación: "Es fiel como un perro." Cada grupo presenta las palabras con sus transformaciones. Se fomenta la retroalimentación entre pares, destacando la creatividad y el uso correcto de los recursos del lenguaje.



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 Maldita Palabrita:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y aplican correctamente estos términos al transformar las palabras seleccionadas.		
Los estudiantes tienen creatividad y precisión al integrar las palabras en expresiones idiomáticas.		
Los estudiantes utilizan un lenguaje diverso y rico durante la actividad.		
Los estudiantes tienen comunicación clara y fluida al presentar las palabras transformadas al grupo.		

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