



Sugerencia Didáctica "Mente Vacuna"

Curso: 4° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Mente Vacuna es un juego de cartas rápido y divertido diseñado para desafiar tu agilidad mental. Ideal para jugadores de 7 años en adelante, su objetivo es ser el primero en encontrar palabras relacionadas con las categorías indicadas en las cartas, mientras evitas quedarte "sin ideas". Perfecto para estimular el vocabulario y la creatividad, se juega en rondas dinámicas donde la rapidez y la asociación de conceptos son clave. Es ideal para reuniones familiares, escolares o con amigos.

Objetivo de aprendizaje

LE04OA28: Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 28	El juego se usa de forma central en la clase. El/la docente lee en voz alta un texto breve al grupo. Durante la lectura, los y las estudiantes deben subrayar o anotar palabras nuevas o interesantes que no usan frecuentemente. Se comparten las palabras identificadas y se registran en la pizarra o láminas. El grupo discute el significado de las palabras y las usa en oraciones sencillas para asegurarse de su comprensión. Se utiliza el juego Mente Vacuna adaptado para trabajar las palabras nuevas. Reglas adaptadas: Cada carta jugada debe estar relacionada con alguna de las palabras nuevas del texto. Al responder, los y las estudiantes deben justificar brevemente cómo la palabra está conectada con la categoría de la carta. Ejemplo: Si la categoría es "algo que brilla" y la palabra nueva es "reluciente", el estudiante puede decir: "El metal es reluciente porque refleja la luz". Cada estudiante elige 3 palabras nuevas y crea una breve intervención oral (de 2-3 oraciones) para compartir con la clase. Por ejemplo: "En el texto leímos la palabra 'reluciente', que aprendí significa algo que brilla mucho. Me gusta usarla para describir objetos valiosos, como un anillo de oro." Se evalúa el uso adecuado del vocabulario en las intervenciones.



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 Mente Vacuna:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes reconocen palabras desconocidas o poco utilizadas en el texto leído.		
Los estudiantes incorporan adecuadamente las palabras nuevas en las respuestas del juego y en las intervenciones orales.		
Los estudiantes relacionan las palabras nuevas con las categorías del juego de manera lógica y creativa.		
Los estudiantes logran usar las palabras aprendidas en ejemplos o contextos diferentes a los del texto inicial.		

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