



Sugerencia Didáctica “Mixmo”

Curso: 5° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Lectura y comprensión

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Mixmo es un dinámico juego de mesa ideal para amantes de las palabras y desafíos rápidos. Los jugadores compiten simultáneamente por formar un crucigrama con sus fichas, utilizando creatividad y velocidad. Cada vez que alguien completa su tablero, todos deben tomar más fichas, añadiendo emoción al reto. Es perfecto para desarrollar habilidades lingüísticas y estratégicas mientras se disfruta en familia o con amigos. Fácil de aprender, portátil y adictivo, es una excelente opción para sesiones cortas y entretenidas.

Objetivo de aprendizaje

LE05 OA 12: Aplicar estrategias para determinar el significado de palabras nuevas: claves del texto (para determinar qué acepción es pertinente según el contexto); raíces y afijos; preguntar a otro; diccionarios, enciclopedias e internet.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	El juego se utiliza para cerrar la clase. Divide la clase en equipos de 3-4 estudiantes. Explica las reglas básicas de Mixmo: los y las estudiantes deben formar un crucigrama con las fichas y reorganizarlas cada vez que sea necesario. Cada equipo juega una ronda normal de Mixmo, pero al formar su crucigrama, debe marcar las palabras que no conocen o duden sobre su significado. Por cada palabra marcada, el equipo debe detenerse brevemente y aplicar una de las estrategias del objetivo de aprendizaje para determinar su significado. El equipo analiza cómo se relaciona la palabra con otras del crucigrama. Los y las estudiantes descomponen la palabra en prefijos, raíces y sufijos para inferir su significado. Consultan a un compañero o al docente para obtener pistas. Usan recursos disponibles para confirmar el significado. Cada equipo anota en la hoja de registro las palabras nuevas, la estrategia utilizada y su significado. Gana el equipo que haya formado correctamente su crucigrama y completado su hoja de registro con el mayor número de palabras nuevas correctamente definidas. Reflexiona con los y las estudiantes sobre cuál estrategia fue más útil y por qué. Resalta la importancia de aplicar estas habilidades en contextos cotidianos, como lectura y escritura.



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 Mixmo:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes tienen la capacidad para reconocer palabras cuyo significado desconoce o sobre las que tiene dudas.		
Los estudiantes usan adecuadamente el contexto del crucigrama para inferir el significado de palabras nuevas.		
Los estudiantes tienen habilidad para descomponer palabras en raíces, prefijos y sufijos, y relacionarlos con su significado.		
Los estudiantes participan efectivamente en el equipo al preguntar o responder sobre el significado de palabras.		

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