



Sugerencia Didáctica "Qué soy"

Curso: 2º Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Autcontrol



Características generales del juego:

"¿Qué soy?" es un divertido juego de adivinanzas que estimula la creatividad y la interacción social. Cada jugador coloca una tarjeta en su frente sin verla, y mediante preguntas de sí o no, debe descubrir qué objeto, personaje o animal es. Ideal para jugar en familia o con amigos, fomenta el pensamiento lógico, la comunicación y la capacidad de deducción. Con reglas simples y dinámicas, es perfecto para niños y adultos, proporcionando horas de entretenimiento y aprendizaje lúdico.

Objetivo de aprendizaje

LE02 OA23: Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, relatos, anécdotas, etc.) para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo: estableciendo conexiones con sus propias experiencias: identificando el propósito; formulando preguntas para obtener información adicional y aclarar dudas; respondiendo preguntas sobre información explícita e implícita; formulando una opinión sobre lo escuchado.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 23	El juego se usa como pieza central. Explica la dinámica del juego y su relación con el objetivo de aprendizaje. Divide a la clase en pequeños grupos de 4 a 6 estudiantes. Cada jugador, al realizar preguntas, deberá: Establecer conexiones con sus experiencias propias: por ejemplo, "¿Es algo que uso en mi casa?" Identificar el propósito de la tarjeta: por ejemplo, "¿Sirve para comer?" Los demás jugadores responderán de manera clara, y si es necesario, ampliarán la información. Al finalizar cada ronda, el jugador que descubra su tarjeta formulará una opinión breve sobre el objeto y cómo lo relaciona con su vida. Reflexiona con el grupo: ¿Qué estrategias fueron útiles para adivinar?, ¿Qué preguntas aclararon mejor las dudas?, ¿Qué objetos o ideas les resultaron más interesantes y por qué? Formula preguntas de comprensión sobre lo jugado: ¿Qué información explícita aprendiste del objeto?, ¿Qué información implícita te ayudó a deducir la respuesta?, Pide a los estudiantes que escriban una breve reflexión sobre cómo conectaron las pistas con sus experiencias o conocimientos previos.



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 Qué soy:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes generan preguntas adecuadas para descubrir la información necesaria sobre la tarjeta.		
Los estudiantes deducen y verbalizan el propósito o función del objeto o personaje representado.		
Los estudiantes relacionan las pistas o respuestas con vivencias propias.		
Los estudiantes captan y utilizan las respuestas directas dadas por los compañeros.		

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