

COMUNICACIÓN ORAL

Lotería de adivinanzas

FICHA DEL DOCENTE

ESTABLECIMIENTO:

CURSO:

FECHA:

FICHA DEL DOCENTE

En este documento encontrarás la descripción de la actividad de comunicación oral y todos los recursos necesarios para llevarla a cabo.

La **Lotería de adivinanzas** es una actividad en la que los estudiantes escuchan un estímulo y responden a él de acuerdo a su comprensión, a partir de ella se puede evaluar la comprensión oral, observando si logran interpretar las palabras claves y el lenguaje figurado de un texto oral.

La lotería consiste en un juego grupal donde 4 o 5 niños resuelven adivinanzas que son leídas por un compañero del mismo grupo. Las respuestas a las adivinanzas son registradas en una cartilla de imágenes. Para hacer esto, los estudiantes marcarán usando una ficha, poroto o botón u otro elemento, sobre la imagen que consideran como respuesta de la adivinanza (en la lógica del bingo).



Al escuchar **adivinanzas** mis estudiantes:

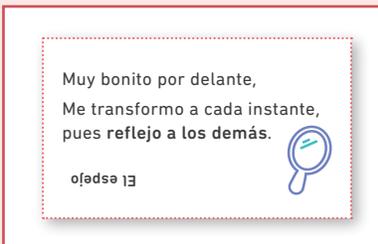
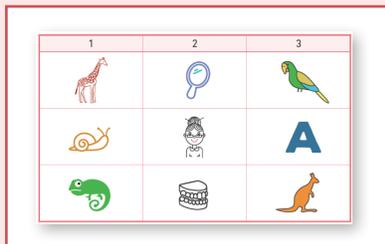
¿Logran interpretar las palabras claves y el lenguaje figurado del texto oral que le permite dar la respuesta a la adivinanza?

Relación con el currículo

OA23 Comprender textos orales para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo:

- estableciendo conexiones con sus propias experiencias,
- respondiendo preguntas sobre información explícita e implícita.

Recursos asociados¹



! Estos materiales requieren preparación previa.

1. Todos estos materiales se encuentran al final de este documento en la sección Anexos para su impresión o fotocopiado. Además, se requiere algún elemento que los estudiantes puedan usar para marcar su respuesta.

Como sabes, cada contexto educativo es único y los estudiantes presentan diferentes necesidades de aprendizaje. Te invitamos a adaptar estos materiales para que puedan ser útiles y respondan a la realidad en que serán aplicados.

Para preparar la aplicación

Antes de aplicar esta actividad evaluativa te sugerimos considerar lo siguiente:

- ✓ ¿Cuál es la mejor manera de trabajar la actividad con mis estudiantes?
- ✓ ¿Cómo organizaré a mis estudiantes para realizarla?
- ✓ ¿Qué adivinanzas podrían presentar dificultades para mis estudiantes? ¿Por qué? ¿De qué manera podría ayudarlos a comprenderla mejor?
- ✓ ¿Cómo conformaré los grupos?
- ✓ ¿Quiénes podrían comenzar leyendo las adivinanzas para sus compañeros?
- ✓ ¿Cómo organizaré los tiempos para evaluar a cada grupo?
- ✓ ¿Qué estrategia de evaluación formativa podría utilizar para recoger evidencia durante la aplicación?
- ✓ ¿Cómo voy a usar la evidencia? ¿Qué estrategias pedagógicas podría implementar?



¿Dónde estamos?

A continuación encontrarás sugerencias de cómo implementar y monitorear esta actividad evaluativa. Además de las pautas de registro para las respuestas de los estudiantes y la pauta de evaluación.

¿Cómo implemento esta actividad?

Motivación

1. Presenta la actividad:

Hoy trabajaremos con unos textos muy breves y entretenidos, quizás los conozcan o hayan escuchado algunos de ellos. Hoy escucharemos adivinanzas para poder entenderlas y adivinarlas, les pido que escuchen con mucha atención.

2. Explicita el objetivo de la clase:

El objetivo de hoy es trabajar la comprensión oral de adivinanzas por lo que tenemos que estar muy atentos para obtener información clave, y puedan ir estableciendo conexiones con sus experiencias y conocimientos previos para adivinar.

3. Realiza una indagación de conocimientos previos respecto a las adivinanzas:

- *¿Quién de ustedes nos puede contar si conoce el concepto de adivinanza?*
- *¿Puedes explicarnos qué entiendes que son las adivinanzas? ¿cómo lo sabes?*

4. Introduce la actividad dando a conocer el concepto de adivinanzas:

Juegos de ingenio con palabras para entretener y divertir, describiendo algo para que sea adivinado.

5. Motiva a tus estudiantes con algunas adivinanzas e invítalos a compartir alguna que ellos conozcan.

*De día y de noche siempre
estoy en la cama.
En mí tu cabeza pondrás
para poder descansar.*

La almohada



*Tengo cabeza redonda,
sin nariz, ojos ni frente,
y mi cuerpo se compone tan
solo de blancos dientes.*

El ajo



*Duerme bien en su cunita a
veces es un llorón,
pero también se sonríe,
tomando el biberón.*

El bebé



- ¿Alguien podría decirnos qué cree que es lo que hay que adivinar?
- ¿Por qué crees que es eso?

La pregunta respecto del porqué es la más importante para permitir que los niños y niñas reflexionen respecto de sus inferencias (la respuesta de la adivinanza). La idea es que logren transitar desde un nivel donde solo hacen referencia a su conocimiento de mundo o a lo que dice la adivinanza, hacia la relación entre su conocimiento de mundo y la información explícita en la adivinanza.

Explicación de la actividad:

6. Presenta la actividad:

La Lotería de adivinanzas es un juego grupal donde 4 o 5 niños resuelven adivinanzas que leerá un compañero del grupo. El resto del grupo debe registrar en una cartilla que les entregaré, las respuestas que vayan descubriendo. Para marcar estas respuestas, pongan el poroto/botón/etc. sobre la imagen que consideran como respuesta de la adivinanza.

Es necesario que al explicar muestres las cartillas y las fichas para ejemplificar su uso.

Conformación de los grupos:

7. Organiza al curso en grupos de 4 a 5 niños.
8. Entrega a cada integrante del grupo las instrucciones, una cartilla con 9 imágenes distintas² y fichas para todos, que pueden ser porotos, botones o similares.
9. Elige a uno de los estudiantes del grupo para entregarle el set de tarjetas con adivinanzas; también el cartel de *presentador*.

Intenta que el presentador sea algún estudiante con un desarrollo más avanzado de la lectura, puesto que deberá leer, en voz alta frente a su grupo, lo que aparece en las tarjetas de adivinanzas. La figura de presentador podría motivar al resto de los compañeros respecto de la lectura, en este sentido, considera que este rol sirve de refuerzo positivo a los estudiantes que han avanzado en su competencia lectora, y de estímulo para quienes tienen menos desarrollo, y, sobre todo, menos motivación.

¡A Jugar!

1. Lean en conjunto las instrucciones. Pide que mezclen las tarjetas de la batería de adivinanzas.
2. El *presentador* leerá las adivinanzas en voz alta.
3. Cada uno de los integrantes del grupo deberá adivinar el concepto y completar la cartilla, depositando una ficha sobre la imagen de la respuesta correcta.
4. Ganará aquel niño que complete primero su cartilla.
5. Al finalizar el juego, los estudiantes mezclan las cartillas, cambian de presentador y vuelven a jugar.

Ante la situación de que ninguno de los estudiantes haya alcanzado el dominio lector suficiente para el desarrollo de esta actividad y no se logre dar autonomía al juego en grupos, se sugiere que seas tú quien realice la lectura de las adivinanzas a toda la clase y que, a medida que vayan jugando, realices la evaluación individualmente. El objetivo es que al leer la adivinanza en voz alta, el niño seleccionado para contestar oralmente tenga la oportunidad de escuchar la lectura completa y sea ayudado en caso de necesitarlo.

2. Material disponible en Material para el estudiante al final de este documento.

¿Cómo evalúo a mis estudiantes?

- Pasa por el o los grupos que consideres relevantes de evaluar en el momento.
- Pide a los niños que expliquen por qué creen que su respuesta a la adivinanza es correcta. De esta forma, todos tendrán un rol activo.

Al realizar esta mediación es importante dar un tiempo adecuado para que el niño o niña piense su respuesta. Además, puedes apoyar su expresión repitiendo o reformulando la tarea y/o explicitando expectativas positivas respecto de lo que pueden hacer.

Yo sé que tú pensaste mucho para poder adivinar y que puedes pensar un poco más en por qué crees que esta respuesta es acertada.

- Registra la información obtenida en la pauta de registro sugerida. Esta permitirá reflexionar sobre los errores de procedimiento o de conocimiento de mundo que tienen los estudiantes. Por ejemplo, ¿no lograr inferir porque no sabe inferir o por falta de conocimiento de mundo?

¿Depende... estamos?

Durante la aplicación se sugiere anotar observaciones sobre las respuestas de los estudiantes en la siguiente pauta de registro de observación.

Grupo N.º	Pregunta final del estudiante*	¿Por qué crees que es así?	Observaciones al grupo*	¿Por qué crees que es así?
Integrantes:				

- Es importante dar retroalimentación inmediata a los estudiantes. Por ejemplo, si un niño o niña menciona una predicción poco acertada, pero en su explicación de por qué cree que es así logra desarrollar una justificación para ella, el docente debe explicitarlo.

- *Me parece muy interesante que hayas podido relacionar esa palabra con tal idea...*
- *Quizás hay otra cosa con la que ese objeto se relacione más...*
- *Esa característica es más notoria en este otro objeto...*

- Repite esta situación evaluativa en todos los grupos de juego hasta lograr evaluar según tu planificación.

¿Dónde estamos?

Durante la aplicación se sugiere anotar observaciones sobre las respuestas de los estudiantes en la siguiente pauta de registro de observación:

Grupo N.º — Integrantes:	Respuesta final del estudiante ³	¿Por qué crees que es eso?	Observaciones al grupo ⁴	¿Por qué creen que es eso?

.....

3. Anota acá todas las respuestas que dio el estudiante, marcando la final.

4. Anota acá todas las respuestas que dio el grupo, marcando la final.

Panorama grupal: Lotería de adivinanzas

¿Logran interpretar las palabras claves y el lenguaje figurado del texto oral para responder la adivinanza?		1	2	3
Nombre				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				

Ubica a cada estudiante a partir del registro de lo observado:

1: No lo logra a pesar de recibir ayuda.

2: Lo logra con ayuda.

3: Lo logra por sí mismo.



¿Cómo podemos seguir avanzando?

Análisis de los resultados

Para poder decidir y planificar los próximos pasos a seguir te sugerimos volver a la tabla anterior y analizarla considerando las preguntas propuestas en el apartado de  ¿Hacia dónde vamos?: para concluir si se necesita seguir trabajando esta habilidad con los estudiantes o solo con algunos de ellos, de modo que puedas ajustar tu planificación.

Los estudiantes...	¿La habilidad está suficientemente trabajada?
Interpretan las palabras claves y el lenguaje figurado del texto oral para responder la adivinanza	



Orientaciones para seguir trabajando

Si consideras que la habilidad no está trabajada lo suficiente, esperamos que las siguientes preguntas puedan complementar la reflexión pedagógica que surja después de la aplicación y revisión de esta actividad evaluativa.

Sobre la planificación de la enseñanza

- ¿Lo planificado anteriormente dio los resultados esperados?
- ¿Qué modificaciones a mi práctica pedagógica debería realizar para mejorar los aprendizajes de mis estudiantes?

Sobre la retroalimentación

- ¿Cómo voy a retroalimentar a mis estudiantes para orientarlos a cómo seguir avanzando?

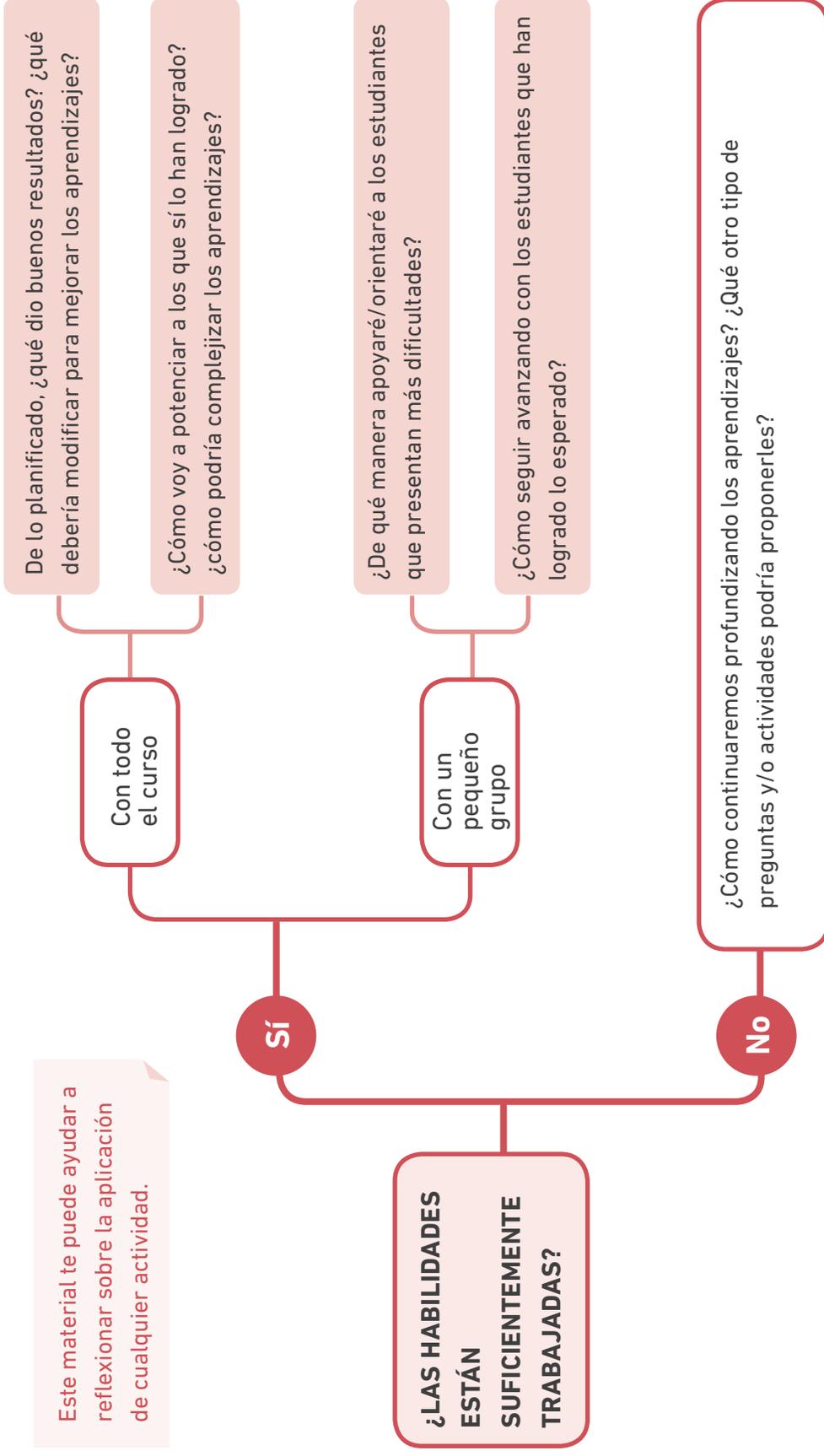
Sobre el apoyo a estudiantes con necesidades educativas especiales

- Si tengo un grupo de estudiantes en un nivel inicial o muy avanzando, ¿cómo voy a apoyarlos/potenciarlos?

Para profundizar, te sugerimos ver en la página siguiente el Árbol de decisiones, sobre cómo seguir avanzando.

Árbol de decisiones

Este material te puede ayudar a reflexionar sobre la aplicación de cualquier actividad.



MATERIAL PARA EL ESTUDIANTE

Lotería de adivinanzas



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 El *presentador* lee las adivinanzas.
- 2 Cada integrante dice su respuesta y las pistas que les ayudaron a descubrir la adivinanza que está escrita en la tarjeta..
- 3 El *presentador* dice la respuesta.
- 4 Luego marcan con una X u otro elemento, en su cartilla si tienen el dibujo de la respuesta.

Adivinanza leída por el PRESENTADOR

Muy bonito por delante,
Me transformo a cada instante,
pues **reflejo** a los demás.

El espejo



Cartilla de respuestas

1	2	3
		
		A
		

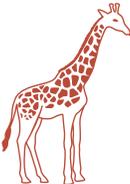
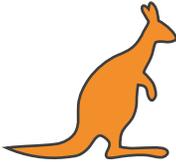
¿QUÉ TENEMOS QUE MARCAR EN LA CARTILLA?

6 Cartillas para fotocopiar y/o imprimir

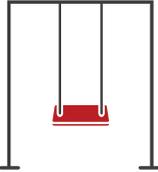
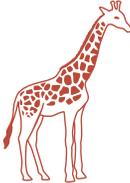


1	2	3
		
		
		



1	2	3
		
		
		

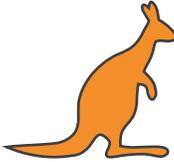


1	2	3
		
		
		

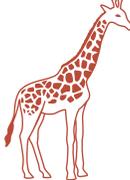
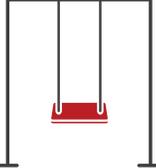


1	2	3
		
		
		



1	2	3
		
		
		



1	2	3
		
		
		

Adivinanzas



Muy bonito por delante,
me transformo a cada instante,
pues reflejo a los demás.

El espejo



Mamífero rumiante
de cuello alargado,
por el desierto,
siempre anda jorobado.

El camello



Soy una letra vocal,
estoy ahí y estoy allá.
Al principio del abecedario
me encontrarás.

La letra A



Blanca por dentro,
verde por fuera.
Si quieres saber lo que es...
Espera.

La Pera



Cuando llueve y sale el sol,
todos los colores los tengo yo.

El arcoíris

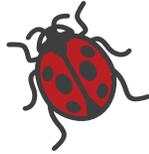


No es cama
ni es león
y desaparece
en cualquier rincón.

El camaleón



Soy roja como un rubí
y luzco pintitas negras;
me encontrarás en el jardín,
en las flores
o en las hierbas.



La chinita / mariposa

Viste de chaleco blanco
y también de negro frac.
Es un ave que no vuela
pero nada.
¿Qué será?



El pingüino

En la laguna nadando estoy,
y cuando converso digo:
-Cuá cuá cuá.
Si me escuchas repetir,
es porque feliz voy.



El pato

Al inicio de un largo túnel,
blancos obreros cortan,
mastican y muelen,
los alimentos que tú comes.



Los dientes

Mi misión entre las flores
es recoger el polen.
Lo llevo a la gran fábrica
para que se transforme
en dulce y suave néctar
que tú te comes.



La abeja

Soy verde, me gusta
saltar,
jugar en el charco
y también sé croar.



La rana

No soy pájaro,
pero puedo volar,
llevando gente
de uno a otro lugar.
¿Quién soy?

El avión



Llevo mi casa al hombro,
y avanzo sin tener patas.
Voy dejando mi huella
con un hilito de plata.
¿Quién soy?

El caracol



Largo, largo es su cuello,
y con manchas en la piel.
Si te digo más
ya sabrás quién es.

La jirafa



Aunque de comida voy cargado
la gente me vacía
y nunca soy tragado.

El plato



Se parece a mi madre
pero es mayor,
tiene otros hijos
que mis tíos son.

La abuela



Con ellas podemos
correr, podemos caminar,
agacharnos y hasta saltar
¿Qué será?

Las piernas





Es un sabio gordinflón,
si le preguntan no habla,
pero en su interior,
tiene todas las palabras.

El diccionario



Verde como el campo,
campo no es.
Habla como el hombre,
hombre no es.

El loro



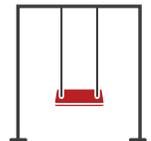
Con nombre de perro empieza
este curioso animal,
que aunque nunca compra nada
siempre con la bolsa va.

El canguro



Tengo cadenas sin ser preso,
si me empujas voy y vengo,
en los jardines y parques
muchos niños entretengo.

El columpio



Presentador (a)



Presentador (a)