

De palabra en palabra



Niveles sugeridos

2° a 8° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito

Familiarizarse con el significado de palabras y conceptos disciplinares al asociarlos con otras palabras.

Duración

Entre 10 y 20 minutos, dependiendo de la cantidad de rondas definidas.

Materiales

- ✓ Bloc de notas o cuaderno y lápiz.
- ✓ Tarjetas con palabras.
- ✓ Reloj de arena o cronómetro.

Práctica esencial

Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender.

¿Qué es?

- » Es un juego interactivo grupal en el que las y los participantes deben asociar un concepto de la asignatura con otras palabras, explicando las relaciones establecidas con estas.

¿Para qué sirve?

- » Para poner en práctica el uso de determinadas palabras o conceptos disciplinares.
- » Para discutir sobre los significados de las palabras y sus posibles usos en diferentes contextos.



Consideraciones para el o la docente

El juego Este juego consiste en asociar la mayor cantidad de palabras a una palabra sorteada en cada ronda. El resto de las y los jugadores pueden objetar las asociaciones, por lo que hay que prepararse para explicarlas y fundamentarlas.

Las palabras que se emplearán para jugar deben relacionarse con lo aprendido en una unidad o en la asignatura.

➤ **Seleccione estratégicamente las palabras que se usen en el juego.** Como este juego busca ampliar el vocabulario de los y las estudiantes, es importante que se ejercite el uso de palabras que no son utilizadas frecuentemente por ellos y ellas y entender que su significado va a facilitar el aprendizaje de las diferentes asignaturas.

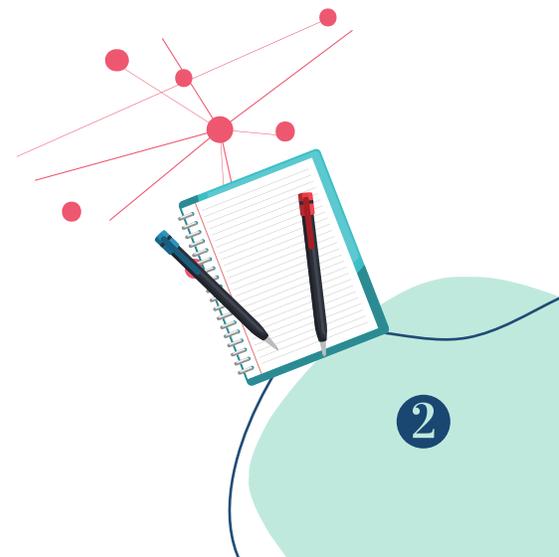
Las palabras pueden ser conceptos disciplinares específicos de cada asignatura, como organelo, vértice, corchea o península; también pueden ser palabras que se usan de forma transversal en diferentes contextos; por ejemplo, función, proceso, transformación, conclusión, reducir, entre otras.

➤ **Enseñe explícitamente el significado de las palabras** que estarán en el juego, antes de jugar. Esta actividad permite aplicar lo aprendido en actividades anteriores para reforzar y consolidar el aprendizaje del significado de la palabra.

➤ **Modele cómo jugar.** Para ello, juegue con todo el curso. Es importante asegurar que entiendan la mecánica para monitorear los aprendizajes durante el desarrollo del juego.

➤ **Si es necesario, solicite que las asociaciones de la palabra solo tengan relación con lo aprendido en la asignatura.** Por ejemplo, si se está jugando en Historia con la palabra "conquista", las asociaciones tendrían que enfocarse en lo aprendido sobre conquista española; por ejemplo, "europeos".

➤ Si nota que ya hay dominio del juego o hay estudiantes que muestran altos desempeños, puede **aumentar la dificultad incorporando** una nueva regla: las palabras asociadas que son sinónimos deben coincidir con la función gramatical de la palabra; por ejemplo, en "convertido", no será válido "transformación", pero sí lo será "transformado".





Recomendaciones para la evaluación formativa

Antes de jugar

- Explique qué se espera de esta actividad y por qué es importante. Por ejemplo:

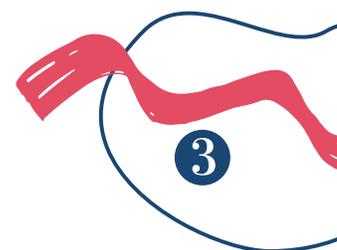
En este juego pondrán a prueba qué tanto conocen el significado de las palabras. Tienen que ser creativos y creativas y tratar de buscar la mayor cantidad de palabras que se relacionen con el significado de las palabras que hemos aprendido en clases.

Durante el juego

- Regule los tiempos de juego. Si la tarea se está haciendo muy difícil, se puede aumentar el tiempo de cada ronda.
- Registre qué palabras están presentando mayor dificultad. Es posible darse cuenta de esto cuando los y las estudiantes no logran registrar palabras asociadas o solo anotan palabras relacionadas con los ejemplos vistos en clases. Esto demuestra qué tanto pueden transferir su significado a otros contextos.
- Ponga atención a las discusiones que se dan sobre las asociaciones de las palabras, ya que en esos diálogos se podrían evidenciar relaciones erróneas o imprecisiones en la comprensión del significado de la palabra. También se pueden presentar asociaciones novedosas que podrían servir de ejemplo para compartirlas con el curso.

Después de jugar

- Vuelva a enseñar el significado de las palabras que presentaron dificultades durante el juego. Para reforzar, reflexione sobre las asociaciones erróneas observadas y presente una definición amigable y nuevos ejemplos de uso.
- Pregunte si algún jugador o jugadora sabe en qué puede mejorar para la próxima vez.
- Pida que las y los jugadores compartan si hubo alguna asociación que haya sorprendido al grupo o que haya causado polémica.



Instrucciones para jugar De palabra en palabra

Objetivo del juego



Asociar la mayor cantidad de palabras a la palabra dada en cada ronda. ¡Ojo! Los y las demás jugadoras pueden objetar las asociaciones, por lo que hay que prepararse para explicar cómo se va “de palabra en palabra”.

Preparación del juego

- Defina las palabras que se usarán como palabras principales en el juego y regístrelas en tarjetas o “papelitos”. Estas palabras pueden ser elegidas por el curso o por el o la docente. El desafío es buscar palabras que no son usadas de forma frecuente por las y los jugadores.
- Determine los grupos de juego. Pueden estar formados por tres o cuatro integrantes.. Además, asegúrese de que cada participante tenga papel y lápiz para anotar.
- Entregue a cada grupo de juego un reloj de arena o cronómetro.
- Ponga las tarjetas de palabras en un mazo boca abajo en cada grupo de juego; o bien, guarde los “papelitos” en bolsas y repártalas a cada grupo.

Tenga en cuenta

Si no hay suficientes cronómetros o relojes de arena, los grupos pueden jugar de forma simultánea, de tal manera que sea el o la docente quien monitoree el tiempo para todos ellos.



A jugar

- 1 La ronda comienza cuando un jugador o jugadora designado da vuelta la primera tarjeta de palabras o saca un papel de la bolsa. Luego, deja la palabra a la vista del resto.
- 2 El mismo jugador o jugadora da vuelta el reloj de arena o activa el cronómetro (1-2 minutos).
- 3 Cada jugador o jugadora escribe en el papel un listado de palabras que están asociadas con la palabra sorteada. Las asociaciones pueden ser múltiples: sinónimos, ejemplos, antónimos, hiperónimos, entre otras.

¡Ojo! No pueden ser derivados de la palabra.



Si la palabra seleccionada fuera "convertido", los y las jugadoras podrían escribir:

Transformado → Porque es un sinónimo

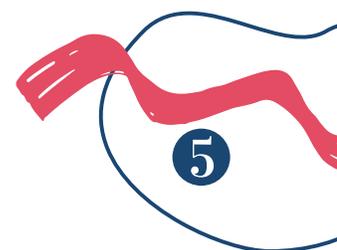
Vampiro → Porque un vampiro se convierte en murciélago.

Descapotable → Porque también es llamado convertible, porque es un auto que cambia de con techo a sin techo.

Constantino → Porque es un personaje histórico que cambió de religión.

~~Convertida~~
~~Convertible~~ → No son correctas porque son derivados de la palabra.

- 4 Cuando termina el tiempo, cada jugador o jugadora debe dejar de escribir.



5

Por turnos, el jugador o la jugadora lee sus palabras al resto del grupo. Además, si es necesario, debe explicar por qué asoció una palabra con otra.

Las y los demás jugadores pueden aceptar las asociaciones o refutarlas. Cada palabra aceptada por el grupo suma un punto.

¡Ojo! Si la palabra se repite entre las y los jugadores, esta no suma puntos.



Tenga en cuenta

Si algún jugador o jugadora durante la discusión tiene dudas sobre el significado de alguna palabra, puede consultar: diccionario, Texto Escolar, guías de estudio o definiciones vistas en clases.

Ejemplos de puntajes:

Jug. 1	Jug. 2	Jug. 3
Hombre-lobo ✓	Mariposa ✓	Transformado
Cambiado	Sapo ✓	Descapotable ✓
Transformado	Convertible ✗	Superman ✓
Cambiado		Cambiado
1 punto	2 puntos	1 punto



Fin del juego:

- El juego termina cuando no quedan tarjetas o cuando se ha acabado el tiempo destinado para jugar.
- Gana quien tenga más puntos acumulados.