



Comunicación

6to. grado

Sesión 23:

Escribimos las instrucciones de un juego que he creado

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia y capacidades	Desempeños
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales de acuerdo a párrafos, y las desarrolla para ampliar la información, sin digresiones o vacíos.

Propósito:

Hoy planificamos y expresamos a través de la escritura, las instrucciones de un juego que crearemos relacionado a las estaciones del año.

Actividad 1

Observamos la siguiente lectura:

APRENDEMOS CON TRUEQUE

Duración: 1-2 horas.

Número de participantes: 4 equipos pequeños o más y un observador que constate al grupo ganador.

Material necesario:

- Diferentes tarjetas con preguntas y otras con respuestas sobre las estaciones del año para cada grupo. Mínimo 16 tarjetas con preguntas y sus respuestas en otras tarjetas.
- Cartilla con solucionario de preguntas y respuestas.

Reglas:

- Los participantes se dividen en grupos pequeños con el mismo número de integrantes.
- El observador entrega a cada grupo 4 tarjetas con preguntas y 4 tarjetas con respuestas que no coincidan con las preguntas.
- El observador indica a cada grupo que deben idear una forma de recuperar las preguntas o respuestas que necesitan para que tengan como resultado 4 preguntas que coincidan con las respuestas. Esto se realizará ya sea por medio de la negociación, el trueque, el intercambio de miembros del equipo, etc. Decidan lo que decidan, tendrán que hacerlo en grupo.
- Un representante del grupo indica al observador que ya lograron juntar 4 preguntas con sus respuestas. El observador verifica que las preguntas y respuestas coincidan comparándolas con la cartilla que contiene el solucionario. Si el grupo se equivocó, el juego continúa hasta que uno de los grupos logre completar las cuatro preguntas con sus respuestas correctas.

Objetivo:

Este juego tiene como objetivo hacer uso de las habilidades de solución de problemas y liderazgo en equipo. Otro objetivo importante es que los participantes aprendan sobre las estaciones del año.

CÓMO HACER EL JUEGO TOBOGANES Y ESCALERAS



Toboganes y escaleras es un juego de mesa. Los jugadores mueven sus fichas en un tablero que contiene 100 espacios enumerados. Algunos espacios están marcados por escaleras que, según las reglas, se pueden utilizar para avanzar en la ruta. En otros espacios tienen un tobogán que, según como se plantee las reglas del juego, puede enviar al jugador varios espacios hacia atrás. Para que los participantes avancen utilizan un dado, según el turno tiran el dado y avanzan los espacios que indica. El juego se inicia con las fichas fuera del tablero, junto al espacio del número 1. El que llega al espacio 100 con el número exacto, gana el juego.

Para hacer tu propio juego de toboganes y escaleras pinta un tablero viejo de blanco o utiliza un trozo de cartulina que simule de tablero. Luego, mide cada lado del tablero y divide esa cifra en 10 partes. Por ejemplo, si cada lado del tablero es de 40 cm, el resultado es de 4 cm. Marca los bordes del tablero en estos intervalos.

RECOMENDACIONES

- Puedes reemplazar las serpientes y escaleras por cohetes y cometas, u otras imágenes.
- Puedes agregar condiciones como preguntas sobre un contenido que te interese. Si son respondidas correctamente, el participante no cae por el tobogán o puede cambiar de rumbo usando 2 pasos más, o que después de usar la escalera suba 1 grada más o avance 2 pasos más. Y si se equivoca, no puede utilizar la escalera, o baja dos gradas más o retrocede algunos espacios.

Después, divide el tablero en 100 espacios y dibuja líneas rectas a través de él con un plumón para conectar cada una de las marcas hechas en el paso anterior.

Cuando tengas los 100 espacios divididos comienza a enumerarlos; empieza por la parte inferior de tu izquierda. Una vez que llegues al final de una fila, sube un espacio y sigue trabajando en la dirección opuesta a través de la siguiente fila (mira el ejemplo). Finalmente, decide cuántos toboganes y escaleras vas a colocar y dónde irán. Ubícalos y píntalos. Asegúrate de que algún tobogán llegue a un espacio bajo como el 4 y que alguna escalera otorgue una ventaja muy grande.

Adaptado de Geniolandia. Instrucciones para serpientes y escaleras.

❖ Dialogamos:

1. ¿Cuándo viste los dos ejemplos, ¿qué ideas te vinieron a la mente sobre su contenido?
2. ¿Para qué ha sido escrito el texto 1 y el texto 2?

3. ¿En qué se parecen estos textos?
4. ¿En qué se diferencian estos textos?
5. ¿Qué recomendación le darías al autor del texto 1 para mejorar su texto?
6. ¿Qué tomarías en cuenta del texto 2 para cuando escribas las instrucciones del juego que crearás?

Seguro te diste cuenta que los textos tienen un formato y propósitos distintos, sin embargo, ambos son textos instructivos. ¿Por qué?

Los dos textos:

Presentan ideas secuenciadas con indicaciones de cómo se va a llevar algo a cabo. Tienen título, materiales a utilizar y la función que cumplirán estos materiales, procedimientos, e instrucciones o reglas en una secuencia ordenada y temporal. Tienen un lenguaje claro y sencillo para que sean comprendidos con facilidad. Explican el propósito u objetivo del texto.

A pesar de que ambos son textos instructivos muestran algunas diferencias: El texto 1 contiene subtítulos que ayudan a ubicar rápidamente la información y los pasos están enumerados. Este texto tiene una estructura muy común.

El texto 2 está escrito en párrafos y contiene dos tipos de instrucciones: el procedimiento del juego y los pasos de cómo elaborarlo. También da algunas recomendaciones y utiliza una imagen que ayuda a comprender los procedimientos.

❖ Entonces, para crear o adaptar un **juego de reglas*** a esta actividad debes:



¿Quiénes son los participantes del juego?

¿Cuáles son los procedimientos del juego?

¿Cuáles son las reglas a acatar en el juego?

¿El juego será de cooperación o de competencia?

*Juego de reglas: Son los juegos que nos ubican en determinados roles que debemos cumplir con ciertos procedimientos y reglas que acatar en cooperación con los participantes o en competencia con ellos.

Actividad 2

¡Ahora te toca a ti!!

Diseña tu juego con las siguientes pautas.

Anota tus ideas en hojas de reúso.

- **Elige cómo será tu juego:** ¿Cómo interactúan los participantes en el juego? Un juego de mesa donde hay un ganador: tipo ludo, memoria o toboganes y escaleras.

Un juego colaborativo donde todos juntos logran una meta.

Un juego mixto donde haya competencia, pero entre equipos que se apoyan para ganar.

- **Piensa cómo incorporar contenidos de las estaciones:** puede ser en tarjetas, tablero manual con preguntas, y respuestas o imágenes, o que forme parte de la mecánica del juego.

- **Define el número de jugadores y el rango de edad para participar:** el juego toboganes y escaleras, como es de mesa, tiene un límite. El juego aprendemos con trueque ¿tiene un límite de participantes?

- **Dale forma a tu juego:** ¿Cuánto tiempo va a durar todo el juego o cada participación? ¿El juego es rápido (con pocas reglas) o muy complejo (con muchas reglas)? ¿El juego aprendemos con trueque es para memorizar información, para recrear situaciones vividas o para que se informen u opinen sobre las estaciones?

- **Decide la manera en que ganarán los jugadores o culminará el juego:** puedes plantear más de una posibilidad.

- **Ensayá la efectividad del juego:** comparte el juego con un familiar y ensaya la secuencia que has definido. Si lo necesitaras, utiliza elementos caseros que reemplacen las partes de tu juego. Luego, reajusta tu juego para que funcione.

- **Busca los accesorios que requieras o crea las piezas del juego:** estas pueden ser: dados, tiza, fichas, tela, globos, papel y lápiz, tablero, tarjetas con preguntas y respuestas.

- **Escribe las reglas del juego:** el corazón de un juego son sus instrucciones porque definen la personalidad y las posibilidades de que algo pueda ser realizado o no.

Ahora, escribe tu juego de las estaciones, hazlo con creatividad.
los criterios de la autoevaluación.



Considera

No olvides fotografiar tu trabajo terminado y subirlo a tu portafolio virtual del estudiante.

Actividad 3

Ahora, antes de empezar esta actividad, revisa nuevamente la meta y responde la siguiente pregunta: ¿Cuál es el propósito de escritura de tu texto? ¿Anota la respuesta en tu cuaderno?

Recomendaciones a seguir:

- ✚ Ten a la mano tus hojas de reúso para escribir tu borrador.

- ✚ Respetar el diseño y la estructura que planificaste de tu texto.
- ✚ Asegurar el uso adecuado de la acción o nombre al escribir las reglas del juego.
- ✚ Utilizar un lenguaje sencillo y claro, de tal forma que se comprenda qué se tiene que hacer en cada regla.
- ✚ Tener a la mano tus anotaciones para orientar tu texto.
- ✚ Definir si vas a enumerar las reglas o las escribirás a manera de párrafo.
- ✚ Utilizar en los momentos adecuados los conectores de secuencia, sobre todo si has decidido escribir las reglas a manera de párrafos.
- ✚ Asegurarse de que cuando escribas las reglas del juego, quede claro si te diriges a una o varias personas, por ejemplo, puedes escribir "Él tira la pelota" o "Ellos tiran la pelota".
- ✚ Cuidar la calidad de la presentación de tu texto. Por ejemplo: que las enmendaduras en el texto final sean mínimas, que se distingan los subtítulos de los textos, que la información no se vea apretada y que los dibujos sean coherentes con el contenido.

Evaluación

Evaluación
1. ¿Qué he aprendido?
2. ¿Cómo he aprendido?
3. ¿Para qué me sirve todas las actividades que he realizado?

Autoevaluación		
1. El texto contiene: título, participantes, materiales, objetivos y reglas del juego	SI	NO
2. El lenguaje utilizado es sencillo, preciso y claro.	SI	NO
3. Las reglas sostienen en todo su proceso a la persona o personas a quienes se dirige	SI	NO
4. El orden temporal de las reglas es adecuado	SI	NO
5. El uso de los conectores de tiempo y secuencia, o la enumeración favorecen la secuencia lógica de las reglas	SI	NO
6. Se hace un uso adecuado de los signos de puntuación	SI	NO
7. El texto presenta errores mínimos de ortografía	SI	NO
8. Utiliza imágenes que favorecen la comprensión de las reglas del juego.	SI	NO
9. El diseño de presentación es ordenado y coherente	SI	NO

Te invitamos a nuestra página web <https://doramayerprimaria.wixsite.com/doramayerprimaria>