

¿Qué es? Pregunta y adivina



Niveles sugeridos

1° a 8° básico, dependiendo de las palabras que se usen.

Propósito

Practicar el significado de palabras aprendidas en las diversas asignaturas.

Duración

Entre 15 a 30 minutos.

Materiales

- ✓ Papel o cartulinas.
- ✓ Lápices o plumones.
- ✓ Cinta adhesiva.

Práctica esencial

Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender.

¿Qué es?

- » Es un juego que consiste en adivinar palabras a partir de preguntas que van acotando las características de dicha palabra.

¿Para qué sirve?

- » Para ejercitar la asociación entre palabras y su significado.
- » Para aprender a categorizar y caracterizar las palabras, y diferenciarlas de otras que pertenecen al mismo campo semántico.

Indicaciones para jugar ¿Qué es? Pregunta y adivina



Objetivo del juego

Cada jugador o jugadora tiene que adivinar la palabra que está en una tarjeta sacada al azar a partir de preguntas que pueden ser respondidas Sí o No.

¡Ojo! Para ganar se debe adivinar antes que el resto.

Preparación del juego

- Defina algún campo semántico que oriente la selección de palabras que serán parte del juego. Por ejemplo, "mamíferos" o "géneros narrativos".
- Escriba o dibuje las palabras seleccionadas en tarjetas. También pueden ser conceptos compuestos por más de una palabra.
- Organice grupos de 2 a 6 participantes y reparta un conjunto de tarjetas a cada grupo.
- Pida que cada grupo ponga las tarjetas boca abajo sobre una superficie plana y que las y los jugadores se organicen en un círculo alrededor de dicha superficie.
- Indique el campo semántico al que pertenecen las palabras con las que se va a jugar y el tiempo de duración del juego.

Tenga en cuenta

También es posible que el juego se realice en parejas para poder conversar y tomar decisiones de manera colaborativa, recibiendo cada pareja una tarjeta.

Si decide esto, se recomienda jugar entre 2 a 4 parejas.



¿Cómo jugar?

- 1 Cada jugador o jugadora del grupo escoge una tarjeta al azar y, la toma en su mano de tal forma que no pueda mirar la palabra (o dibujo) que contiene, pero los demás sí.
- 2 El grupo de juego designa al azar al jugador o jugadora con el primer turno. El siguiente turno siempre es del jugador o jugadora que esté a la derecha.
- 3 El jugador o jugadora con el turno puede:
 - ✓ Realizar una pregunta que puede ser respondida con sí o no por los demás participantes. Esta pregunta busca caracterizar la palabra que tiene en su mano para poder adivinarla.
 - ✓ Adivinar la palabra de su tarjeta mencionando cuál cree que es. Puede intentar adivinar tres veces durante el juego.

- 4 El resto de los y las jugadores responden la pregunta o indican si la palabra señalada es correcta o no.
- 5 El siguiente jugador o jugadora con el turno realiza el paso 3.
- 6 Los pasos 4 y 5 se repiten hasta que un jugador o jugadora adivine su palabra o cuando todos y todas ya han ocupado sus tres oportunidades para adivinar.
- 7 Al adivinar su tarjeta, el o la jugadora puede sacar otra del montón y seguir jugando.



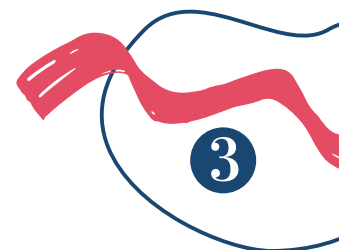
Fin del juego:

- El juego termina cuando se acabó el tiempo destinado para jugar o cuando se acaban las tarjetas con palabras.
- Gana el jugador o jugadora que más palabras ha adivinado durante el tiempo de juego.

Recomendaciones para la evaluación formativa

- Durante el juego, acérquese a los grupos para escuchar las preguntas y respuestas que se dan. Esto será útil para identificar palabras que todavía no son comprendidas a cabalidad, incluso, imprecisiones conceptuales. Por ejemplo, si se está jugando con instrumentos musicales, un niño o niña que tenga la tarjeta de piano para adivinarlo podría preguntar “¿Es un instrumento cordófono?”, a lo que las y los demás jugadores podrían responder “no”. Esto muestra un error frecuente: se piensa que el piano es de percusión o idiófono, ya que se aprieta una tecla y las cuerdas no se ven.
- También puede monitorear si se entienden las relaciones jerárquicas entre palabras de determinados campos semánticos. En el mismo ejemplo de instrumentos musicales, un o una estudiante podría formular preguntas solo sobre el color o a detalles de su apariencia. Esto podría ser una evidencia de que no conoce criterios de clasificación de los instrumentos, como la forma en que se produce el sonido.

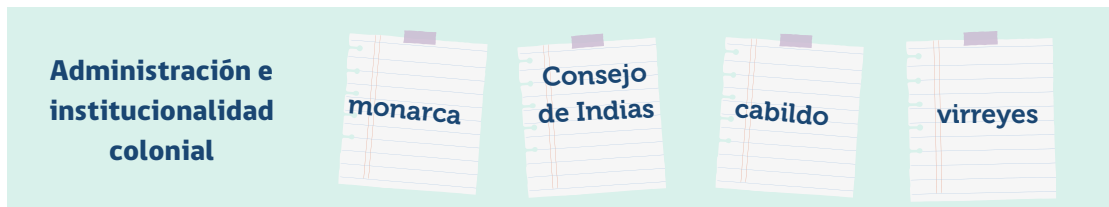
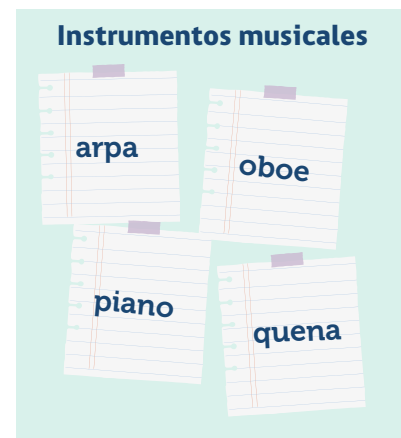
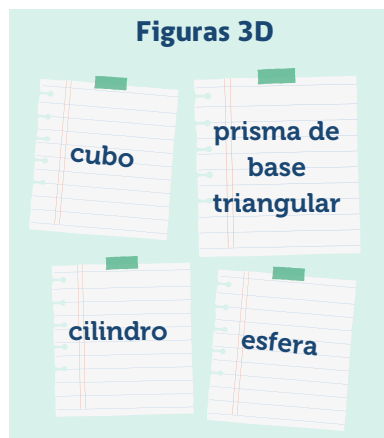
Frente a esas situaciones, puede intervenir durante el juego explicando a grupos específicos o encontrar patrones en los diferentes grupos y comentarlos al terminar el juego.





Consideraciones para el o la docente

- Las palabras seleccionadas para el juego deben haber sido enseñadas en clases. De lo contrario, será muy difícil que las y los jugadores puedan formular preguntas estratégicas para adivinar.
- Antes de que cada grupo juegue de forma independiente, es necesario modelar cómo jugar. Para ello, juegue con todo el grupo curso para mostrar el mecanismo de juego. Ponga especial atención en modelar cómo hacer buenas preguntas para adivinar las palabras.
- Para seleccionar las palabras, piense en un campo semántico asociado a los temas que está abordando en las diversas experiencias de aprendizaje de su asignatura. Por ejemplo:



- Para elaborar las tarjetas puede escribir solo la palabra o integrar un dibujo. Es recomendable que, si los y las jugadores aún no tienen afianzada la decodificación, se usen dibujos. Para los niveles más grandes puede elegir si incluirlos o no. Al ponerlos, estos servirán de ayuda para recordar el significado de la palabra. Así, quienes estén respondiendo las preguntas sobre las características de la palabra tendrán más insumos para hacerlo.