



# MULTI-DESCRIPCIONES

UN OBJETO, MUCHAS PALABRAS.  
UN JUEGO DE DESCRIPCIONES  
VARIADAS.

Docente: Silvana Arriagada.  
Profesoras en formación:  
Macarena Espinoza, Javiera Fuentes,  
Rosario Medina y Beatriz Silva.

# INSTRUCTIVO

## TABLA DE DATOS

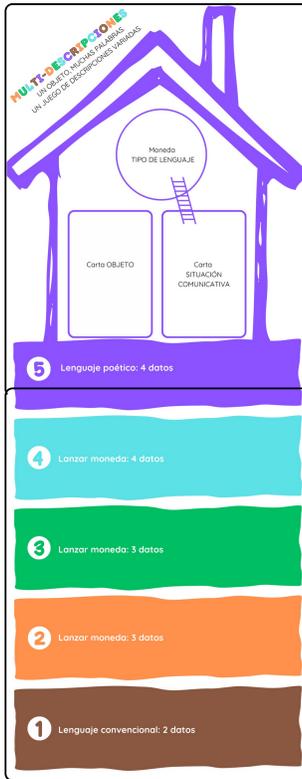
<b>Secuencia que se trabaja</b>	Secuencia descriptiva
<b>Recurso gramatical escogido</b>	Verbos relacionales (Verbos para definir y describir)
<b>Justificación del recurso (impacto en la construcción de sentido)</b>	Los verbos relacionales se utilizan para unir la fase de “anclaje” y la fase de “aspectualización” y/o “puesta en relación” en la secuencia descriptiva postulada por Bronckart (2004) y así, cumplir su función de unir el elemento a describir con sus atributos. En otras palabras, este tipo de verbo es la estructura de unión entre el elemento a describir y sus características.
<b>Foco de aprendizaje</b>	Aplicar la secuencia descriptiva conjugando verbos relacionales y utilizando lenguaje convencional y poético para cumplir diferentes propósitos comunicativos.
<b>Descripción general del juego</b>	Juego de material concreto de 5 rondas para 3-4 jugadores. En cada ronda los participantes describen un objeto conjugando un verbo relacional según una situación comunicativa y tipo de lenguaje (convencional o poético). Al finalizar cada ronda los participantes votan por la mejor descripción y gana el jugador con mayor cantidad de votos al finalizar las rondas.
<b>Nombre del juego</b>	MULTI-DESCRIPCIONES* Un objeto, muchas palabras. Un juego de descripciones variadas.
<b>Audiencia o nivel al que está dirigido</b>	4to-5to-6to básico (9-12 años)
<b>Momento de aplicación del juego</b>	Ejercitación y profundización de los contenidos (secuencia descriptiva, tipos de lenguaje, conjugación de verbos). El juego no se recomienda para el descubrimiento de los contenidos ni para aplicaciones iniciales.

\*Juego inspirado en el juego “El consejero del Rey Gato”.

# MATERIALES

- 1 tablero de rondas (plegable)
- 4 fichas de zapatos para identificar cada uno de los jugadores
- 4 TARJETAS DE JUGADOR (multicolor)
- 20 cartas de OBJETOS a describir (azul)
- 20 cartas de VERBOS relacionales (verde)
- 6 cartas de situaciones comunicativas para utilizar LENGUAJE CONVENCIONAL (naranja)
- 6 cartas de situaciones comunicativas para utilizar LENGUAJE POÉTICO (morado)
- 1 moneda para sortear el tipo de lenguaje

## Tablero



## Fichas de identificación



## Tarjeta de jugador

Checklist	Registro de votos			
	Nº de rondas			
<p><b>Checklist</b> Criterios para una buena respuesta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa el verbo conjugado: lo utiliza al menos una vez y está bien conjugado es decir, en concordancia con el número gramatical del sustantivo de la tarjeta objeto.</li> <li>• Describe el objeto con la cantidad de datos solicitada en la ronda.</li> <li>• Es coherente con la necesidad de la situación comunicativa y el tipo de lenguaje solicitado.</li> <li>• Es organizada y clara.</li> </ul> <p><small>Recuerda usar estos criterios al momento de realizar la descripción y también al momento de votar por la descripción de un jugador.</small></p>	1	2	3	4
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Votos obtenidos: \_\_\_\_\_

Recuerda: Es un solo voto por ronda y no puedes votar por ti mismo.

## Moneda



## Cartas



# INSTRUCCIONES Y REGLAS

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Se coloca el tablero al centro de la mesa.
2. Al costado del tablero se posicionan la moneda y los 4 mazos de cartas.
3. Cada jugador elige una ficha de zapato y la coloca en la primera ronda.
4. Cada jugador toma una tarjeta de jugador y un plumón.
5. Una vez posicionados todos los elementos necesarios, se escoge al jugador inicial (puede ser la persona más joven o simplemente al azar).

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de votos al finalizar las 5 rondas. Para ello, deben intentar dar respuestas a cada una de las situaciones comunicativas de la partida de la mejor manera posible. La respuesta a cada situación comunicativa deberá ser construida considerando una descripción del objeto coherente con su propósito comunicativo y el tipo de lenguaje solicitado. Para saber el tipo de lenguaje solicitado primero se lanza la moneda y a partir de ese resultado se saca una carta del mazo que corresponde (naranja o morado). Además, en la tarjeta de jugador encontrarán una checklist para armar sus respuestas y un espacio de votación.

## Los turnos se desarrollarán de la siguiente manera:

**Paso 1. ELECCIÓN DEL OBJETO.** El jugador actual saca al azar una carta OBJETO del mazo. Esa carta es leída para todos los participantes. Luego, el jugador la posiciona en el espacio designado del tablero. Es importante poner atención al número gramatical (singular o plural) del sustantivo (objeto), porque de esto depende la conjugación del verbo (ver punto 4 de este apartado).

**Paso 2. ELECCIÓN DEL TIPO DE LENGUAJE.** El jugador actual lanza la MONEDA para determinar el tipo de lenguaje. El resultado es leído a todos los participantes. Luego, el jugador posiciona la moneda en el espacio designado (El lado con el resultado debe ser el visible).

Para la primera y última ronda, la moneda se posiciona en el lado con el lenguaje designado en el tablero (no es necesario lanzar la moneda).

**Paso 3. ELECCIÓN DE SITUACIÓN COMUNICATIVA.** Según el tipo de lenguaje asignado, el jugador actual saca al azar una carta de SITUACIÓN COMUNICATIVA (mazo de LENGUAJE CONVENCIONAL o de LENGUAJE POÉTICO). Si el resultado de la moneda fue lenguaje convencional, se saca una carta naranja. En cambio, si el resultado de la moneda fue lenguaje poético, se saca una carta morada. Luego, el jugador lee la carta para todos y posiciona la carta en el espacio designado.

**Paso 4. ELECCIÓN DE VERBO.** Cada participante, saca al azar una carta VERBO del mazo (esta carta es secreta hasta el paso 6).

En otras palabras, las cartas OBJETO y SITUACIÓN COMUNICATIVA (LENGUAJE CONVENCIONAL o LENGUAJE POÉTICO) son comunes a todos los jugadores. La única carta que es diferente para cada uno es la carta VERBO. Esto quiere decir, que todos los jugadores describen el mismo objeto en una misma situación comunicativa. Sin embargo, cada jugador describe utilizando un verbo diferente. La moneda y las dos cartas comunes tienen un espacio designado en el tablero. La carta VERBO se la queda cada jugador.

**Paso 5.. PREPARACIÓN RESPUESTA** Preparar e iniciar un temporizador de 1 minuto para pensar la respuesta. **Importante:** La respuesta solo se puede pensar y presentar oralmente. No se puede escribir la respuesta para luego leerla.

**Paso 6. RESPUESTA.** Al finalizar el minuto, comienza el jugador actual diciendo su respuesta, procurando integrar el nombre del objeto\*\*, el verbo conjugado correctamente y la información solicitada para la descripción en cada ronda. Al terminar su descripción, revela su carta VERBO.

\*\*Excepto para el caso de la carta naranja “Modo tabú” y de la carta morada “Modo adivinanza”. Si bien los jugadores conocen el objeto, en estas dos situaciones comunicativas el nombre del objeto no se puede mencionar durante la descripción.

**Paso 7.** En sentido de las agujas del reloj, continua el resto de los participantes entregando sus respuestas orales.

**Paso 8. VOTO.** Al finalizar cada ronda, cada jugador debe emitir un voto secreto en su TARJETA DE JUGADOR, rellenando una sola vez el círculo del jugador (zapato) en la ronda correspondiente. Por lo que mientras los otros jugadores hacen su descripción oral, todos los jugadores deben escuchar con atención para poder votar.

**Paso 9.** Al finalizar una ronda, todos los jugadores desplazan su ficha de zapato a la siguiente ronda.

**Paso 10.** El siguiente jugador inicia una nueva ronda y se repiten los pasos del 1 al 9.

**Paso 11.** Al finalizar todas las rondas, se hace entrega de la TARJETA DE JUGADOR con los votos secretos. Se designa un moderador para contar los votos y decir el ganador de la partida.

## FIN DE LA PARTIDA

Una vez finalizadas las 5 rondas, el moderador cuenta todos los votos y deberá decir en voz alta quién fue el jugador con la mayor cantidad. Dicho jugador es el ganador.

## EXPLICACIÓN DE LAS RONDAS

El juego consta de 5 rondas, cada una de ellas siguiendo la misma lógica de los turnos (Elección de OBJETO, Elección del TIPO DE LENGUAJE gracias a la moneda, Elección de SITUACIÓN COMUNICATIVA según resultado de la moneda, Elección de VERBO, Respuesta y Voto). No obstante, en cada ronda se irá aumentando la complejidad de la descripción solicitada.

Número de ronda	Tipo de lenguaje	Información solicitada en la descripción***
1	Lenguaje convencional	2 datos
2	Aleatorio	3 datos
3	Aleatorio	3 datos
4	Aleatorio	4 datos
5	Lenguaje poético	4 datos

\*\*\*Al momento de describir el objeto los datos entregados por el jugador pueden ser: partes, textura, material, tamaño, forma, color, cómo se usa, para qué funciona, lugar dónde se puede encontrar, personas que lo usan, otros objetos que generalmente acompaña su uso, otros objetos parecidos, etc.



# ¿CÓMO IMPRIMIR ESTE JUEGO?

ESTE DOCUMENTO TIENE 26 PÁGINAS EN TOTAL.

SE IMPRIME EN HOJA TAMAÑO CARTA.

- De la página 1 a 5, se imprime en doble cara. Estas páginas incluyen la portada del juego y el instructivo.
- De la página 7 a la 24, se imprime en doble cara. Estas páginas incluyen:
  - 4 fichas de zapatos para identificar cada uno de los jugadores 4 TARJETAS DE JUGADOR (multicolor)
  - 20 cartas de OBJETOS a describir (azul) 20 cartas de VERBOS relacionales (verde)
  - 6 cartas de situaciones comunicativas para utilizar LENGUAJE CONVENCIONAL (naranja)
  - 6 cartas de situaciones comunicativas para utilizar LENGUAJE POÉTICO (morado)
  - 1 moneda para sortear el tipo de lenguaje (dos caras que se pegan en un cartón)
- Las páginas 25 y 26, se imprime por una cara. Estas páginas incluyen el tablero plegable.



Polera



Lavadora



Corchetera



Cámara  
Fotográfica



Tijeras



Sillas



Relojes



Ventilador

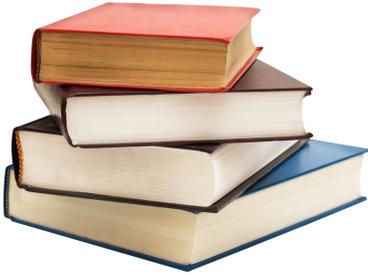


Velas





Libros



Tazas



Lápices



Cucharas



Celulares



Lámpara



Goma de borrar



Cama



Bufanda





## Cartera



## Cepillos de dientes



**MODO  
ADIVINANZA**

### DESCRIBAN PARA CREAR UNA ADIVINANZA

Describan sin mencionar el nombre del objeto. Recuerden que se debe descubrir el nombre del objeto por medio de su descripción.

**MODO  
COMPARAR**

### DESCRIBAN PARA COMPARAR

Señalen una similitud y/o una diferencia entre el objeto y otro elemento de manera poética.

**MODO  
HUMANO**

### DESCRIBAN PARA PERSONIFICAR

Atribuyan cualidades humanas al objeto. Si el objeto fuese una persona ¿Qué sentiría? ¿Cómo sería su personalidad?

**MODO  
EXAGERAR**

### DESCRIBAN PARA EXAGERAR

Exageren (aumentando o disminuyendo) las cualidades o características del objeto.

**MODO  
ALABANZA**

### DESCRIBAN PARA ALABAR

Manifiesten admiración por el objeto resaltando sus cualidades.

**MODO  
ABSURDO**

### DESCRIBAN DE MANERA ABSURDA

Describan de manera ilógica el objeto.



**MODO  
VENDEDOR**

**DESCRIBAN PARA  
VENDER EL OBJETO.**

Destaquen las cualidades del objeto para convencer al comprador.

**MODO  
SE BUSCA**

**DESCRIBAN PARA  
BUSCAR EL OBJETO.**

Imaginen que el objeto está perdido y necesitan describirlo para que otras personas los ayuden a buscarlo.

**MODO  
OLVIDO**

**DESCRIBAN PORQUE  
OLVIDARON EL  
NOMBRE.**

¡Han olvidado el nombre del objeto y sus sinónimos! ¿Cómo lo describirían para que otros adivinen el objeto?

**MODO  
ASTRONAUTA**

**DESCRIBAN PARA  
UN ALIEN.**

¿Cómo describirían el objeto para un ser de otro planeta? Recuerden que no comprende qué es, a qué se parece ni para qué se usa.

**MODO  
ABUELO**

**DESCRIBAN PARA EL  
FUTURO.**

Imaginen que son abuelos y deben describir para sus nietos. La tecnología ha avanzado y la vida ha cambiado...¡Qué nostalgia!

**MODO  
STEVE JOBS**

**DESCRIBAN PARA  
INNOVAR.**

Imaginen que son los inventores del objeto y están en un congreso para presentarlo ¿Cómo lo describirían si no existe aún?



**SER**

**PARECER**

**TENER**

**POSEER**

**ESTAR**

**INCLUIR**

**SER**

**EQUIVALER**

**REPRESENTAR**



**SER**

**PARECER**

**TENER**

**POSEER**

**ESTAR**

**INCLUIR**

**SER**

**EQUIVALER**

**REPRESENTAR**



**SER**

**TENER**



**LENGUAJE  
CONVENCIONAL**

**LENGUAJE  
POÉTICO**



# Checklist

Criterios para una buena respuesta

- Usa el verbo conjugado: lo utiliza al menos una vez y está bien conjugado, es decir, en concordancia con el número gramatical del sustantivo de la tarjeta objeto.
- Describe el objeto con la cantidad de datos solicitada en la ronda.
- Es coherente con la necesidad de la situación comunicativa y el tipo de lenguaje solicitado.
- Es organizada y clara.

Recuerda usar estos criterios al momento de realizar tu descripción y también al momento de votar por la descripción de un jugador.

# Registro de votos

	Nº de rondas				Votos obtenidos
	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Recuerda: Es un solo voto por ronda y no puedes votar por ti mismo.

# Checklist

Criterios para una buena respuesta

- Usa el verbo conjugado: lo utiliza al menos una vez y está bien conjugado, es decir, en concordancia con el número gramatical del sustantivo de la tarjeta objeto.
- Describe el objeto con la cantidad de datos solicitada en la ronda.
- Es coherente con la necesidad de la situación comunicativa y el tipo de lenguaje solicitado.
- Es organizada y clara.

Recuerda usar estos criterios al momento de realizar tu descripción y también al momento de votar por la descripción de un jugador.

# Registro de votos

	Nº de rondas				Votos obtenidos
	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Recuerda: Es un solo voto por ronda y no puedes votar por ti mismo.



# Checklist

Criterios para una buena respuesta

- Usa el verbo conjugado: lo utiliza al menos una vez y está bien conjugado, es decir, en concordancia con el número gramatical del sustantivo de la tarjeta objeto.
- Describe el objeto con la cantidad de datos solicitada en la ronda.
- Es coherente con la necesidad de la situación comunicativa y el tipo de lenguaje solicitado.
- Es organizada y clara.

Recuerda usar estos criterios al momento de realizar tu descripción y también al momento de votar por la descripción de un jugador.

# Registro de votos

	Nº de rondas				Votos obtenidos
	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Recuerda: Es un solo voto por ronda y no puedes votar por ti mismo.

# Checklist

Criterios para una buena respuesta

- Usa el verbo conjugado: lo utiliza al menos una vez y está bien conjugado, es decir, en concordancia con el número gramatical del sustantivo de la tarjeta objeto.
- Describe el objeto con la cantidad de datos solicitada en la ronda.
- Es coherente con la necesidad de la situación comunicativa y el tipo de lenguaje solicitado.
- Es organizada y clara.

Recuerda usar estos criterios al momento de realizar tu descripción y también al momento de votar por la descripción de un jugador.

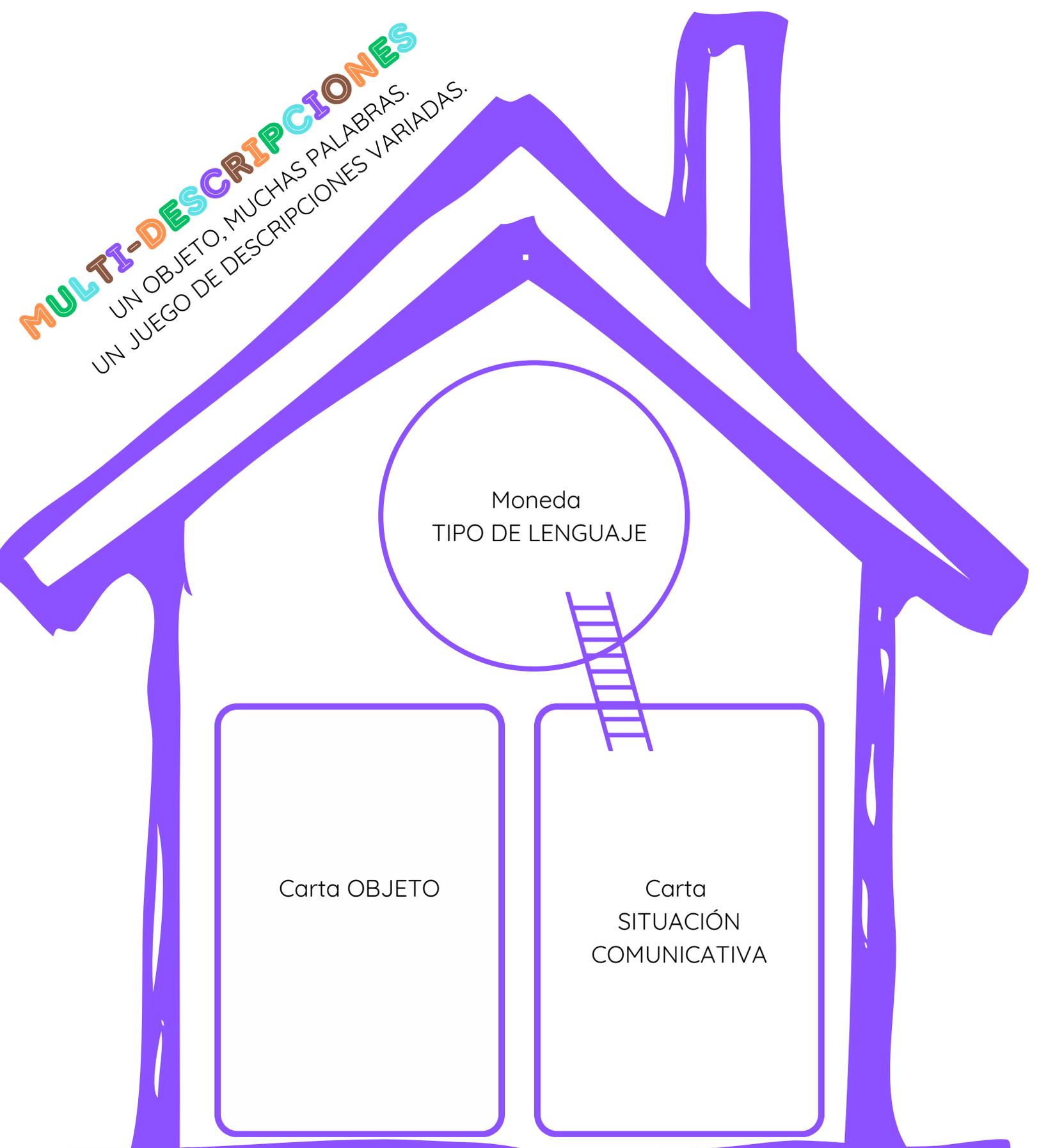
# Registro de votos

	Nº de rondas				Votos obtenidos
	1	2	3	4	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Recuerda: Es un solo voto por ronda y no puedes votar por ti mismo.

# MULTI-DESCRIPCIONES

UN OBJETO, MUCHAS PALABRAS.  
UN JUEGO DE DESCRIPCIONES VARIADAS.



4

Lanzar moneda: 4 datos

3

Lanzar moneda: 3 datos

2

Lanzar moneda: 3 datos

1

Lenguaje convencional: 2 datos