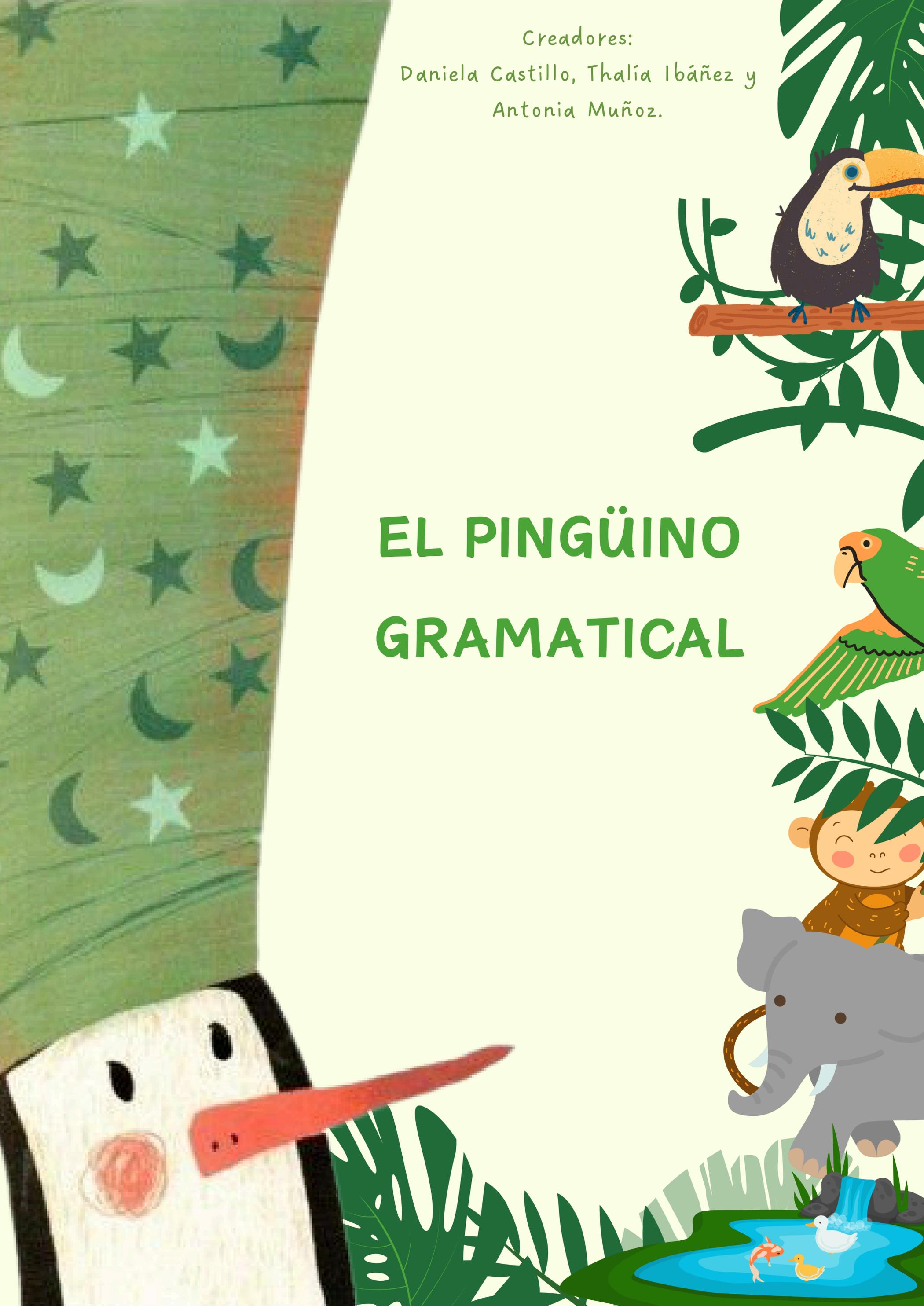


Creadores:
Daniela Castillo, Thalía Ibáñez y
Antonia Muñoz.

EL PINGÜINO GRAMMATICAL



DESCRIPCIÓN TÉCNICA

Nombre del juego	El pingüino gramatical.
Modalidad	Individual. Mínimo 2 jugadores y máximo 4.
Recurso gramatical	Adjetivos relacionales y calificativos.
Secuencia textual	Secuencia descriptiva.
Propósito	Utilizar adjetivos relacionales y calificativos para enriquecer las descripciones de distintas especies de animales.
Nivel	4° y 5° básico.
Construcción de sentido	<p>Por un lado, el uso de los adjetivos relacionales permiten otorgarle un conjunto de propiedades al animal que se describe (marino). Por otro lado, el uso de adjetivos calificativos proporciona rasgos específicos de la especie como su color, forma, entre otros (Meneses et al., 2017).</p> <p>Describir animales utilizando ambos permite caracterizarlos de manera detallada para que puedan ser identificados.</p>
Momento de aplicación del juego	El juego permite ejercitar y profundizar en el contenido gramatical y la secuencia descriptiva.
Texto auténtico implicado	Libro álbum "El pingüino adivino" . Vitoria Hurtado (Autora) y Francisco Javier Olea (Ilustrador)
Antes de jugar	Leer el libro álbum "El pingüino adivino"

EL PINGÜINO GRAMATICAL

Estimado/a discípulo/a:

Como sabes, me ausentaré un tiempo. Ser un pingüino adivino es muy agotador y necesito unas vacaciones.

Por eso necesito que alguien tome mi lugar. Es una tarea muy difícil describir animales y averiguar a qué especie pertenece cada uno, pero sé que puedes hacerlo. Mi mejor consejo es que utilices adjetivos para que tus descripciones sean muy detalladas.

Si logras llegar a la meta y completas el tablero, te convertirás en el nuevo pingüino adivino.

Serafín



“Serafín era un pingüino estudioso y adivino. Su especialidad principal: averiguar a que grupo pertenecía un animal.”

(El pingüino adivino. Victoria Hurtado, 2009).

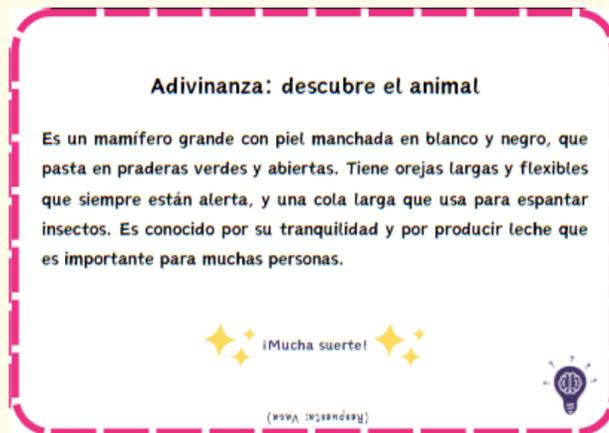


EL PINGÜINO GRAMMATICAL

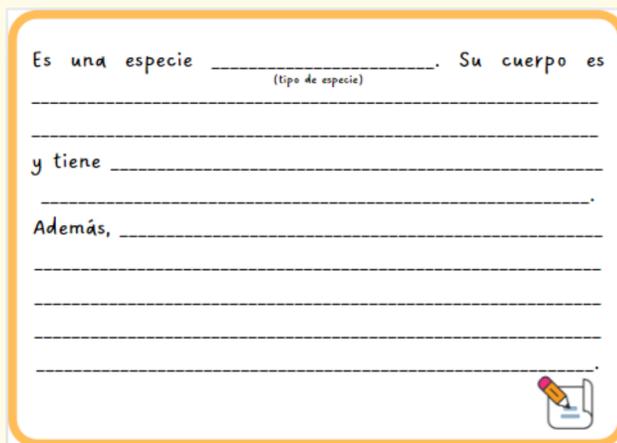
Contenido



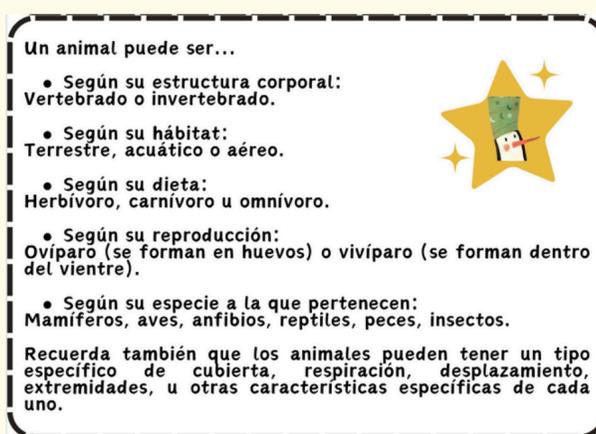
4 fichas de jugadores



34 tarjetas de desafío

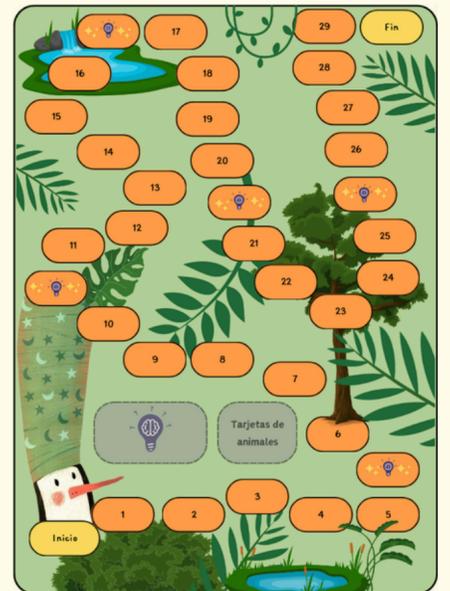


4 tarjetas de descripción



1 tarjeta de ayuda

8 Medallas de premiación



1 tablero



72 tarjetas de animales



Temporizador de 2 minutos (físico o digital)

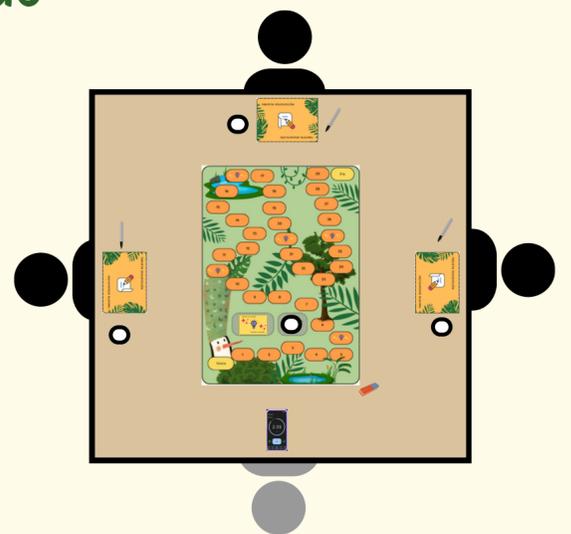


4 plumones de pizarra y un borrador

EL PINGÜINO GRAMATICAL

Preparación

- 1 Posicionen el tablero sobre una mesa.
- 2 Ubíquense alrededor del tablero y coloquen los mazos boca abajo en el espacio asignado del tablero: mazo de tarjetas de animales y mazo de tarjetas de desafíos.
- 3 Cada jugador recibe una tarjeta de descripción, un plumón y una ficha de jugador.
- 4 Ubiquen en la mesa el temporizador para que sea utilizado cuando se deba y las fichas de jugador en el inicio.
- 5 Definan los roles de los jugadores para iniciar el primer turno: 1 intérprete y 3 descriptores. El primer intérprete será la persona menor del grupo.
- 6 Decidan si jugarán con la tarjeta de ayuda o no. Esta contiene clasificaciones de las especies.



¿Cómo jugar?

Para comenzar a jugar, el jugador con rol de intérprete debe entregar al azar y en secreto una tarjeta de animal a cada descriptor.

Luego, el intérprete activará el temporizador de dos minutos, o dará vuelta el reloj de arena, para que los descriptores realicen una descripción del animal asignado en las tarjetas de descripción con un plumón de pizarra. Una vez terminado el tiempo para escribir sus descripciones, los descriptores las leerán en voz alta, para que el intérprete intente adivinar el animal.

- Si el interprete acierta, él y el jugador en rol de descriptor de la tarjeta acertada, avanzan 1 casilla en el tablero.
- Si el interprete no acierta, él y el jugador en rol de descriptor de la tarjeta no acertada, se mantienen en el mismo lugar que estaban.

Para concluir la ronda, las tarjetas de animales utilizadas se dejan al final del mazo.

Una vez realizado esto, comienza el siguiente turno y ahora será intérprete el jugador de la derecha de quien acaba de interpretar. Se realizan los turnos correspondientes hasta que algún jugador logre llegar a la meta y coronarse como el nuevo pingüino adivino. El ganador recibirá la medalla de oro de pingüino/a adivino/a, mientras que los demás jugadores recibirán una medalla en relación con su característica más sobresaliente durante el juego: pingüino/a descriptor/a, imitador(a) o gracioso/a.

¡IMPORTANTE!

En tu rol de descriptor(a), no puedes mencionar al animal que te toque describir. Si lo haces deberás retroceder 2 espacios en el tablero y los demás jugadores avanzan 1.

EL PINGÜINO GRAMATICAL

Desafíos

En el tablero, se encuentran algunas casillas especiales. En caso de caer en estas, el jugador debe recoger una carta del mazo de tarjetas de desafíos y pasarla a otro jugador para que la lea en voz alta.

En ella, hay 4 tipos de desafíos gramaticales. Cualquiera sea el tipo de desafío, si el jugador acierta, podrá avanzar 3 espacios en el tablero, mientras que si no logra completar el desafío, deberá retroceder 3 espacios.

Además, para la ejecución del desafío, los jugadores contarán con 2 minutos.



TIPOS DE DESAFÍOS

Adivina el animal: el jugador desafiado escucha atentamente la adivinanza. Luego dice el nombre del animal descrito.

Modifica la descripción: el jugador desafiado deberá modificar la descripción que se entrega transformándola de singular a plural o al revés. El resto deberá votar con su pulgar si la modificación fue acertada o no. Si la mayoría señala que sí, el jugador obtiene el beneficio de avanzar las casillas.

Imitar un animal: el jugador desafiado deberá sacar otra tarjeta del mazo "tarjetas de animales" e imitará sin hacer sonidos al animal. Si alguno de los otros jugadores acierta, ambos obtienen el beneficio de avanzar en las casillas del tablero.

Modifica la descripción: el jugador desafiado deberá modificar la descripción que se entrega transformándola de femenino a masculino o al revés. El resto deberá votar con su pulgar si la modificación fue acertada o no. Si la mayoría señala que sí, el jugador obtiene el beneficio de avanzar las casillas.

Pide a otro jugador que lea siguiente descripción y descubre el animal:

Es un mamífero semiacuático nativo de Australia. Es conocido por ser uno de los pocos mamíferos que ponen huevos. Su cuerpo es singular y combina características de diferentes grupos de animales. Está cubierto por un pelaje denso y suave de color marrón o gris, que le ayuda a mantener una temperatura corporal constante en su hábitat acuático y terrestre.

¡Mucha suerte!



Modifica la descripción del tigre cambiando la persona de singular a plural:

Es un gran animal que tiene un pelaje anaranjado con rayas negras. Su cuerpo es fuerte y musculoso, con patas poderosas y garras afiladas.

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.

¡Mucha suerte!



Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

¡Mucha suerte!



Modifica la descripción del sapo cambiando la persona de género femenino a masculino:

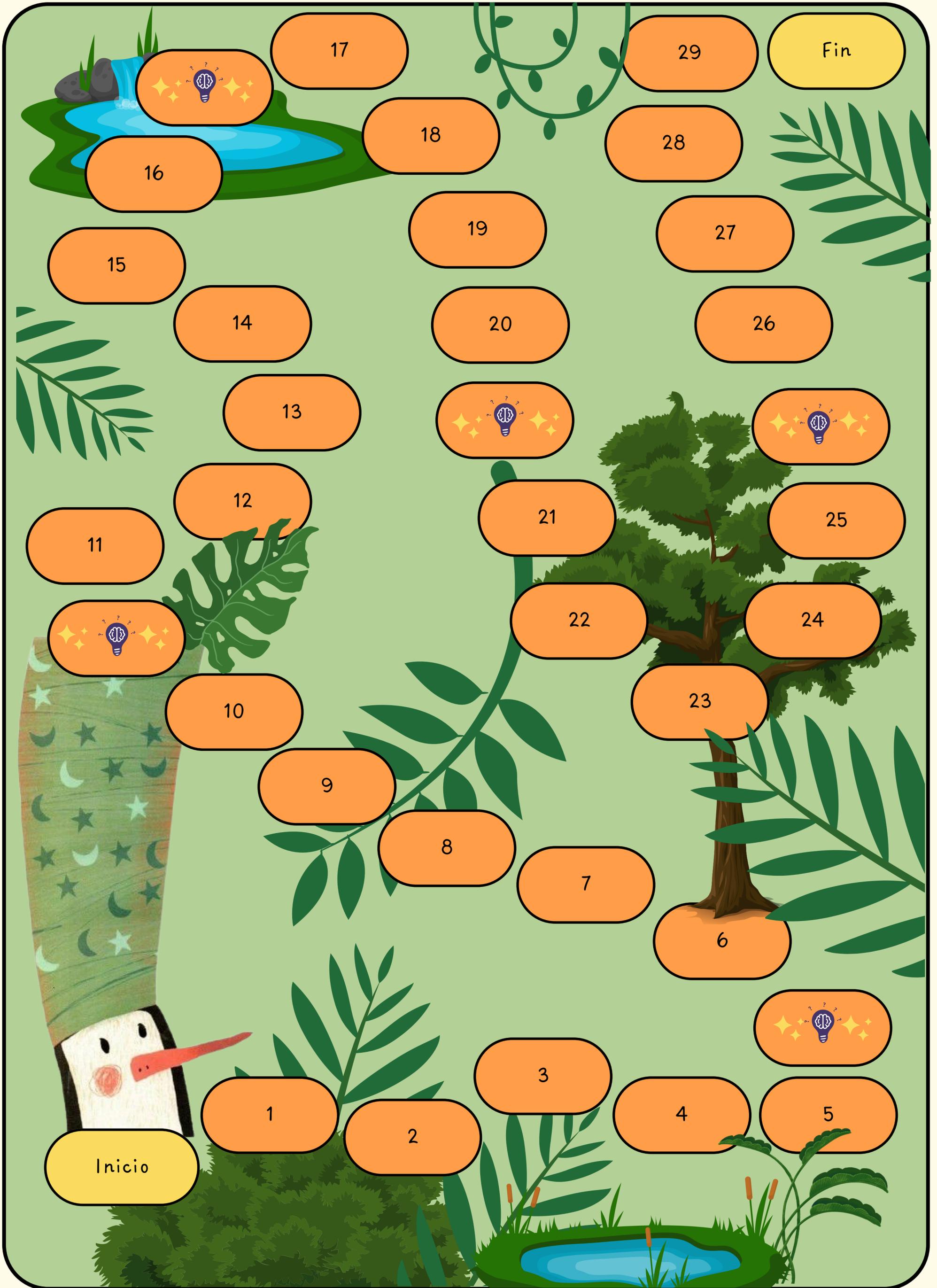
Es una especie anfibia con una piel rugosa y de colores variados como verde, marrón o incluso rojo brillante. Tiene ojos grandes y saltones que le permiten ver bien en la oscuridad.

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.

¡Mucha suerte!



TABLERO



AYUDA DE SERAFÍN



AYUDA DE SERAFÍN

Un animal puede ser...

- Según su estructura corporal: vertebrado o invertebrado.

- Según su hábitat: terrestre, acuático o aéreo.

- Según su dieta: herbívoro, carnívoro u omnívoro.

- Según su reproducción: ovíparo (se forman en huevos) o vivíparo (se forman dentro del vientre).

- Según la especie a la que pertenece: mamíferos, aves, anfibios, reptiles, peces, insectos.

Recuerda también que los animales pueden tener un tipo específico de cubierta, respiración, desplazamiento, extremidades, u otras características específicas de cada uno.



AYUDA DE SERAFÍN



AYUDA DE SERAFÍN

Un animal puede ser...

- Según su estructura corporal: vertebrado o invertebrado.

- Según su hábitat: terrestre, acuático o aéreo.

- Según su dieta: herbívoro, carnívoro u omnívoro.

- Según su reproducción: ovíparo (se forman en huevos) o vivíparo (se forman dentro del vientre).

- Según la especie a la que pertenece: mamíferos, aves, anfibios, reptiles, peces, insectos.

Recuerda también que los animales pueden tener un tipo específico de cubierta, respiración, desplazamiento, extremidades, u otras características específicas de cada uno.



AYUDA DE SERAFÍN



AYUDA DE SERAFÍN

Un animal puede ser...

- Según su estructura corporal: vertebrado o invertebrado.

- Según su hábitat: terrestre, acuático o aéreo.

- Según su dieta: herbívoro, carnívoro u omnívoro.

- Según su reproducción: ovíparo (se forman en huevos) o vivíparo (se forman dentro del vientre).

- Según la especie a la que pertenece: mamíferos, aves, anfibios, reptiles, peces, insectos.

Recuerda también que los animales pueden tener un tipo específico de cubierta, respiración, desplazamiento, extremidades, u otras características específicas de cada uno.



AYUDA DE SERAFÍN



AYUDA DE SERAFÍN

Un animal puede ser...

- Según su estructura corporal: vertebrado o invertebrado.

- Según su hábitat: terrestre, acuático o aéreo.

- Según su dieta: herbívoro, carnívoro u omnívoro.

- Según su reproducción: ovíparo (se forman en huevos) o vivíparo (se forman dentro del vientre).

- Según la especie a la que pertenece: mamíferos, aves, anfibios, reptiles, peces, insectos.

Recuerda también que los animales pueden tener un tipo específico de cubierta, respiración, desplazamiento, extremidades, u otras características específicas de cada uno.



TARJETA DESCRIPCIÓN



TARJETA DESCRIPCIÓN

Es una especie _____ . Su cuerpo es
(tipo de especie)

y tiene _____

Además, _____



TARJETA DESCRIPCIÓN



TARJETA DESCRIPCIÓN

Es una especie _____ . Su cuerpo es
(tipo de especie)

y tiene _____

Además, _____



TARJETA DESCRIPCIÓN



TARJETA DESCRIPCIÓN

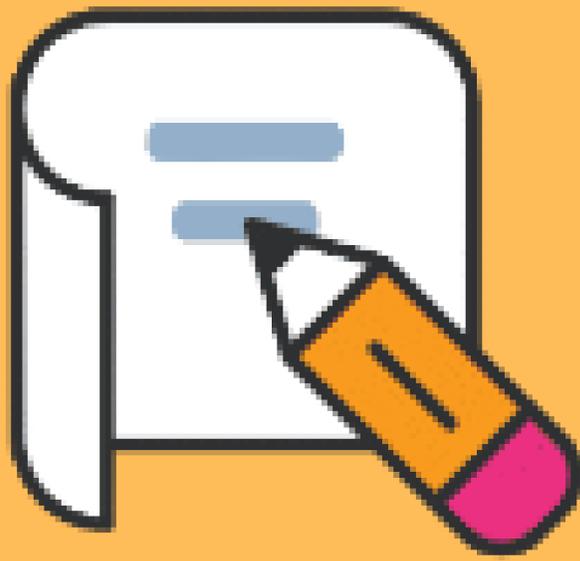
Es una especie _____ . Su cuerpo es
(tipo de especie)

y tiene _____

Además, _____



TARJETA DESCRIPCIÓN



TARJETA DESCRIPCIÓN

Es una especie _____ . Su cuerpo es
(tipo de especie)

y tiene _____

Además, _____

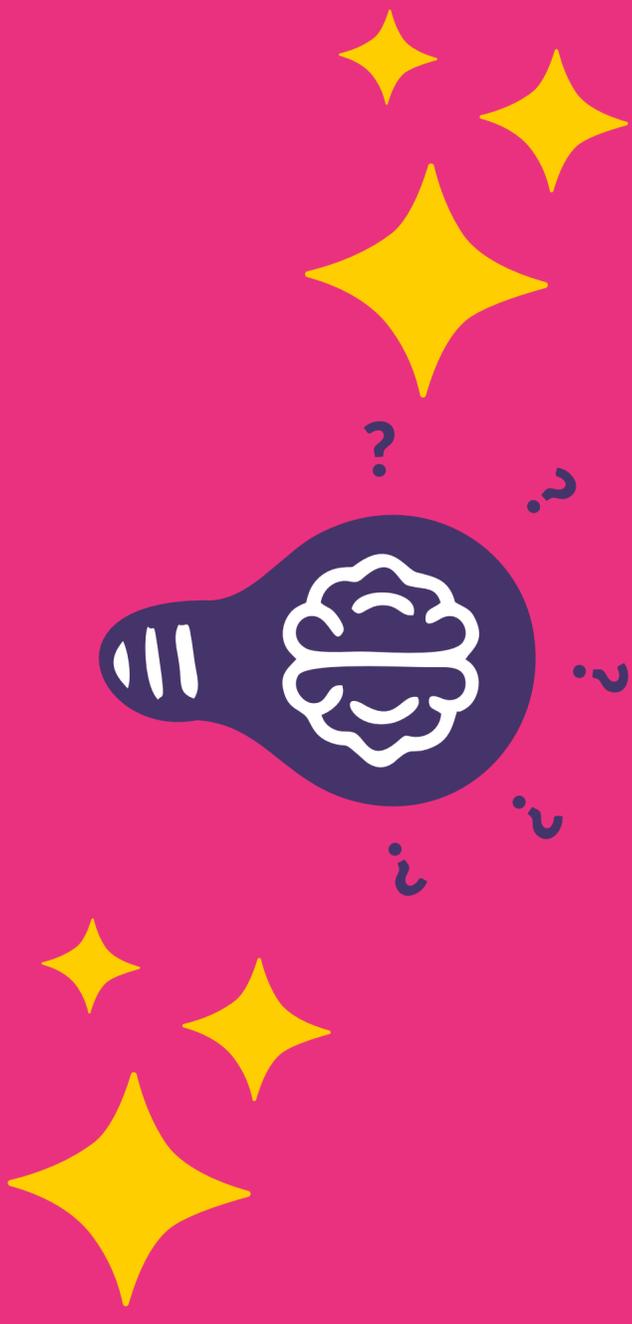


TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Es un mamífero semiacuático nativo de Australia. Es conocido por ser uno de los pocos mamíferos que ponen huevos. Su cuerpo es singular y combina características de diferentes grupos de animales. Está cubierto por un pelaje denso y suave de color marrón o gris, que le ayuda a mantener una temperatura corporal constante en su hábitat acuático y terrestre.



(Respuesta: Ornitorrinco)

Adivinanza: descubre el animal

Es un insecto pequeño que tiene un cuerpo delgado y patas largas como palitos. En su cabeza, tiene antenas largas que le ayudan a oler y sentir el aire. Lo más especial son sus dientes pequeños que parecen una pajita. Usan estos dientes para picar a otros animales y chupar su sangre. A veces, pican a los humanos y dejan una picazón. Aunque no todos pican, algunas especies solo comen néctar de flores.



(Respuesta: Zancudo)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Es un animal mamífero grande y robusto, cubierto de un pelaje grisáceo y denso que le ayuda a mantenerse cálido en climas fríos. Tiene una cabeza redonda con orejas pequeñas y cola corta. Se alimenta principalmente de peces que captura ágilmente con sus garras afiladas mientras nada rápidamente en ríos y lagos.



(Respuesta: Oso pardo)



Adivinanza: descubre el animal

Es un animal selvático, con una piel rayada de color naranja y negro. Tiene grandes garras afiladas y dientes poderosos. Es conocido por su agilidad al trepar árboles y por su habilidad para saltar largas distancias entre las ramas.



(Respuesta: Tigre)



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Este animal es un insecto con alas transparentes y delicadas, adornadas con venas oscuras. Tiene un cuerpo delgado y largo, con antenas largas y finas que usa para detectar olores y movimientos a su alrededor. Es conocido por su capacidad para volar rápido y por su papel crucial en polinizar flores en jardines y campos.



¡Mucha suerte!



(Respuesta: Libélula)

Adivinanza: descubre el animal

Es un ave de colores brillantes, con plumaje verde, azul y amarillo. Tiene un pico grande y curvo que utiliza para comer frutas y semillas. Es conocida por su capacidad para imitar sonidos y por ser muy sociable, formando bandadas grandes que vuelan en sincronía sobre los bosques tropicales.



¡Mucha suerte!



(Respuesta: Guacamayo)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Un animal con un pelaje áspero y variado en colores como blanco, negro o marrón. Tiene orejas largas y puntiagudas que se mueven constantemente para escuchar su entorno. Tienen cuernos curvados que usan para protegerse de los depredadores y son conocidas por ser excelentes escaladoras en terrenos escarpados, como las montañas y laderas rocosas donde encuentran su hábitat natural.

¡Mucha suerte!



(Respuesta: Cabra)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Es un pequeño roedor con pelaje suave y marrón, que vive en jaulas con ruedas para correr. Tiene ojos grandes y redondos que curiosamente exploran su entorno, y mejillas regordetas donde guarda comida. Es conocido por ser activo durante la noche y por su naturaleza curiosa y juguetona.

¡Mucha suerte!



(Respuesta: Vacca)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Este animal es un ovíparo grande con plumaje blanco y grisáceo, que vive cerca de lagos y costas. Tiene un pico largo y ancho, perfecto para atrapar peces y otros pequeños animales acuáticos. Es conocido por su habilidad para volar en formaciones ordenadas y por su elegancia al planear sobre el agua en busca de comida.



¡Mucha suerte!

(Respuesta: Pelicano)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Adivinanza: descubre el animal

Es un mamífero grande con piel manchada en blanco y negro, que pasta en praderas verdes y abiertas. Tiene orejas largas y flexibles que siempre están alerta, y una cola larga que usa para espantar insectos. Es conocido por su tranquilidad y por producir leche que es importante para muchas personas.



¡Mucha suerte!

(Respuesta: Vacca)

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de la mariposa (singular):

es un pequeño animal que tiene alas de colores brillantes. Este animal tiene un cuerpo delgado y dos antenas en su cabeza.

Ahora modifícala como si describieras a las mariposas (plural):

son unos...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



Esta es la descripción del tigre (singular):

es un gran animal que tiene un pelaje anaranjado con rayas negras. Su cuerpo es fuerte musculoso, con patas poderosas y garras afiladas.

Ahora modifícala como si describieras a los tigres (plural):
son unos grandes animales que..

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción del ratón (singular):

es un pequeño animal que se mueve ágilmente. Tiene patas cortas y una cola larga y delgada.

Ahora modifícala como si describieras a los ratones (plural):

son unos...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



Esta es la descripción del caracol (singular):

Es un pequeño animal que tiene una casa en forma de espiral. Este animal tiene dos antenas largas y delgadas en su cabeza.

Ahora modifícala como si describieras a los caracoles (plural):

son unos...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de las ballenas (plural):

son especies marinas con cuerpos grandes y alargados. Tienen aletas y una cola poderosa.

Ahora modifícala como si describieras a la ballena (singular):

es una especie...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



Esta es la descripción de los elefantes (plural):

son grandes especies mamíferas con piel gris arrugada. Tienen largas trompas, así como grandes orejas que les ayudan a mantenerse frescos.

Ahora modifícala como si describieras al elefante (singular):

es una especie...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de los tucanes (plural):

son especies aviarias de alas grandes y coloridas. Tienen un pico largo, que puede ser tan largo como su propio cuerpo.

Ahora modifícala como si describieras al tucán (singular):

es una especie...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!



Esta es la descripción de los picafloros (plural):

son especies aéreas con cuerpos coloridos. Poseen picos largos y delgados.

Ahora modifícala como si describieras al picaflor (singular):

es una especie...

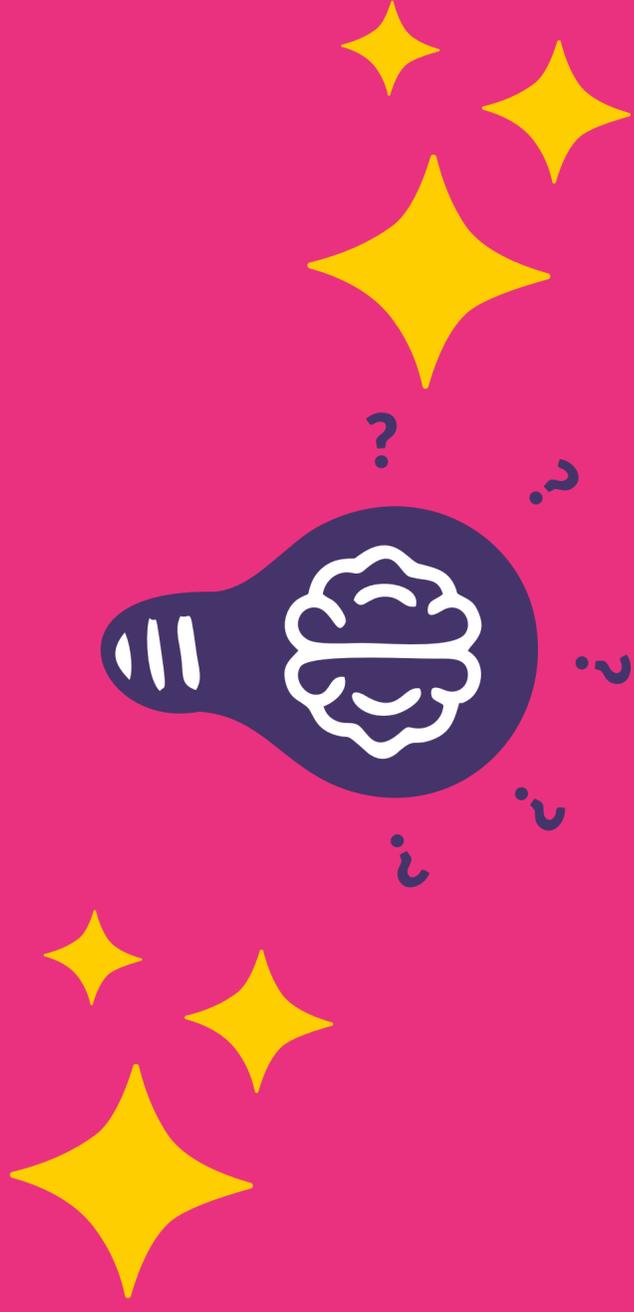
LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de los gatos (masculino):

los gatos son elegantes y ágiles. Son excelentes cazadores y también pueden ser cariñosos en algunos casos.

Ahora modifícala como si describieras a las gatas (femenino):

las gatas son...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!



Esta es la descripción de los perros (masculino):

los perros son leales y protectores. Algunos tienen el pelaje café o negro, y otros muy manchado.

Ahora modifícala como si describieras a las perras (femenino):

las perras son...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de los leones (masculino):

los leones son carnívoros. Tienen dientes y uñas fuertes. Ellos suelen tener el pelaje amarillo rojizo.

Ahora modifícala como si describieras a las leonas (femenino):

las leonas son...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!

Esta es la descripción de los cerdos (masculino):

los cerdos son animales de cuerpo grueso. Algunos pueden ser de color rosado o café.

Ahora modifícala como si describieras a las cerdas (femenino):

las cerdas son...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Esta es la descripción de los elefantes (masculino):

los elefantes son mamíferos que tienen largas trompas, así como grandes orejas que les ayudan a mantenerse frescos.

Ahora modifícala como si describieras a las elefantas (femenino):

las elefantas...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!

Esta es la descripción del conejo (masculino):

el conejo es herbívoro. Es conocido por su pelaje suave y sus orejas largas.

Ahora modifícala como si describieras a una coneja (femenino):

la coneja es...

LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN VOTAR CON SU DEDO PULGAR. SI TIENES MAYORÍA DE VOTOS PODRÁS AVANZAR 3 CASILLAS, DE LO CONTRARIO DEBERÁS RETROCEDER 3 CASILLAS.



¡Mucha suerte!

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

TARJETA DE DESAFÍO



TARJETA DE DESAFÍO

Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!



Imitador de animales

El jugador desafiado saca al azar y en secreto una tarjeta de animal e imita al animal sin emitir sonidos o palabras. Los demás jugadores deben adivinar que animal es en 2 minutos.

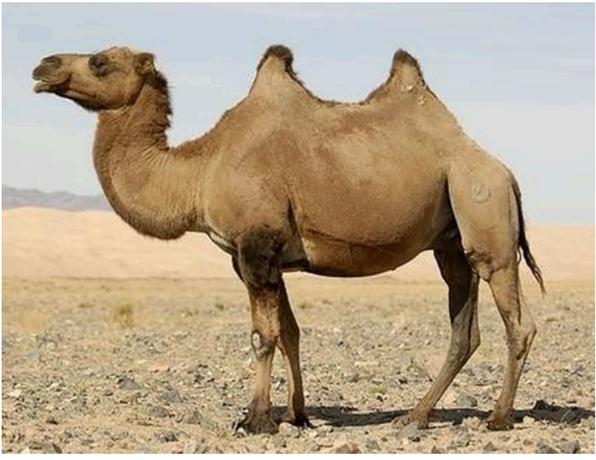
- SI LO DESCUBREN → AVANZAS 3 CASILLAS.
- SI NO LO DESCUBREN → RETROCEDES 3 CASILLAS.

CASILLAS.



¡Mucha suerte!





Camello



Conejo



Cerdo



Murciélago



Koala



Canguro



Caballo



Cebra



Gorila



Mono



Vaca



Elefante



Hopopótamo



Capibara



Zorro



Perro



Lobo



Puma



Gato



León



Tigre



Pantera



Jaguar



Delfin



Tiburón



Pulpo



Ballena



Cangrejo



Nutria



Foca



Estrella de mar



Mantarraya



Tortuga marina



Pez globo



Pez payaso



Cisne



Pavo real



Pájaro carpintero



Pingüino



Flamenco



Oso pardo



Oso panda



Siete colores



Paloma



Gallina



Oso polar



Avestruz



Pato



Rana



Serpiente



Cocodrilo



Araña



Mariposa



Ciervo



Tucán



Mosca



Hormiga



Orca



Abeja



Gusano



Chinita o mariquita



Águila



Loro



Mapache



Tortuga terrestre



Cuy



Ardilla



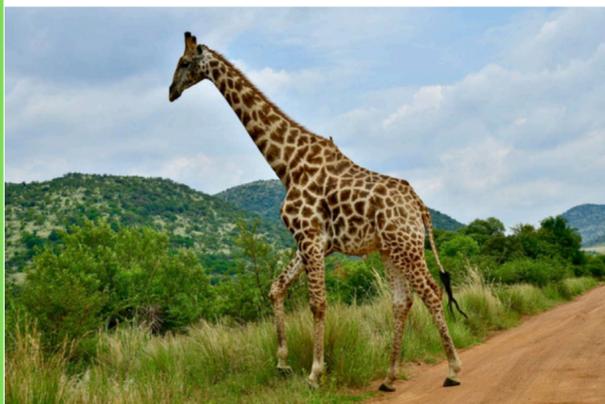
Ratón



Orangután



Búho



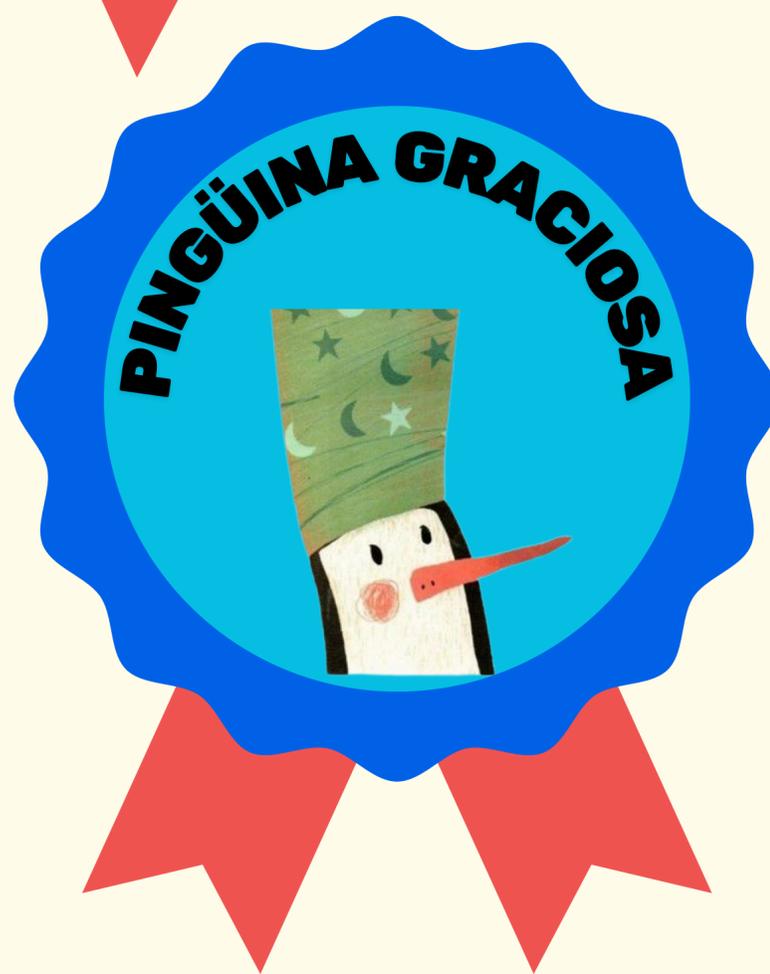
Jirafa



Rinoceronte

FICHAS E INSIGNIAS DE JUGADORES





Reflexión pedagógica

La creación del juego fue una experiencia llena de altibajos. Al principio fue sencillo pensar e la mecánica del juego, puesto que desde un principio queríamos que los jugadores adivinaran algo. Cuando nos vimos enfrentadas a seleccionar categoría gramatical, tuvimos dificultades. Esto porque sabíamos que queríamos trabajar con adjetivos, pero no encontrábamos el efecto de sentido de la categoría. Con ayuda de la profesora, decidimos caracterizar animales para poder vincularlo a un texto auténtico (Libro álbum "El pingüino adivino"). Luego de ello, nos preocupó que los niños solo usaran adjetivos calificativos. Por eso creamos unas tarjetas de ayuda con adjetivos relacionales presentadas por Serafín, el pingüino adivino.

En cuanto a la evaluación del juego, aplicamos los principios didácticos de Arriagada (2023). Específicamente: uso de texto auténtico, toma de decisiones sobre los recursos gramaticales y experimentación creativa. El principio de uso de textos reales se cumple por la incorporación del libro álbum "El pingüino adivino" de Victoria Hurtado, en la narrativa del juego. La decisión de recursos gramaticales se evidencia en el juego, ya que los jugadores deben decidir sobre de adjetivos que contribuyen a describir los animales de manera detallada. La experimentación creativa se refleja en los desafíos de "modifica la descripción" en donde los jugadores deben transformar la descripción de plural a singular o de femenino a masculino y viceversa.

Implementar el juego en el aula presenta desafíos. Uno de ellos es la necesidad de múltiples instancias de juego en paralelo en aquellos cursos numerosos. Esto, ya que el máximo de jugadores es cuatro. A partir de eso, una solución podría ser fortalecer la autonomía con distintas rutinas para que al momento de jugar, puedan realizar un trabajo independiente. Otra limitación es que al utilizar las tarjetas de desafío, los jugadores pueden presentar dificultad en determinar si está correcta o incorrecta la resolución del desafío. Por ello, se requeriría de una mediación docente en esa instancia. Una última dificultad que se presentó, pero que logramos abordar fue el uso de adjetivos relacionales. En ese sentido, la interdisciplinariedad también es un desafío, ya que los jugadores deben conocer diversas especies de animales. Para ello creamos fichas de ayuda que incluyen algunos adjetivos relativos y además sugerimos realizar la lectura del libro álbum antes de jugar.

En cuanto a los beneficios identificamos que los jugadores pueden potenciar su reflexión metalingüística, puesto que en el juego se ven implicado los principios didácticos de toma de decisiones y experimentación creativa. Otro beneficio es que la categoría gramatical se encuentra asociada a su efecto de sentido en las descripciones sobre animales, y como ello en este juego permite identificar el animal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arriagada, S. (marzo de 2023). Lectura de reflexión 1. Canvas UC.

https://cursos.canvas.uc.cl/courses/61611/pages/lectura-de-reflexion-01?module_item_id=1732949

Hurtado, V. (2009). El pingüino adivino. Ediciones B.

Meneses, A., Hugo, E. Acevedo, D. & Ávila, N. (2017). Gramática para profesores. Consideraciones metalingüísticas para el aprendizaje. Santiago de Chile: Ediciones UC.

OpenAI. (2024). ChatGPT. Recuperado de <https://chatgpt.com/>