

## Título: JUEGOS DE PALABRAS

**Nivel educativo:** 2º primaria de 1º Ciclo de Educación Primaria

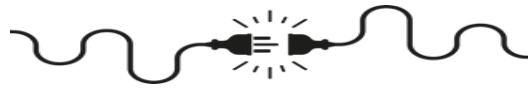
**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura.  
**Temporalización:** 2 sesiones (cualquier trimestre).



### Descripción breve de la actividad

La actividad "El Juego de las Palabras" tiene como objetivo desarrollar el vocabulario y la comprensión lectora en alumnos de 2º de primaria, utilizando un enfoque de pensamiento computacional desenchufado. Los estudiantes se dividen en grupos y eligen una categoría de palabras (animales, alimentos, etc.) para identificar y escribir, promoviendo la identificación de similitudes y diferencias entre ellas. Luego, presentan sus palabras acompañadas de dibujos, tanto en la caza de palabras como en la presentación y juego de adivinanza. En la fase de juego, intercambian tarjetas y describen las palabras sin mencionarlas, a través de dibujos y descripciones, eliminando detalles innecesarios, fomentando la adivinanza entre grupos. A través de esta dinámica, los alumnos practican la descomposición del problema, el reconocimiento de patrones y la formulación de instrucciones claras, mientras desarrollan habilidades de colaboración y comunicación, aspectos esenciales del pensamiento computacional al resolver problemas en grupo. La actividad culmina con una reflexión sobre el vocabulario aprendido.





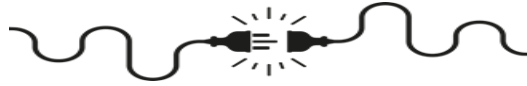
## Objetivos

Los objetivos de la actividad son las siguientes:

- Ampliar el vocabulario, la comprensión y expresión oral a través de un juego estructurado.
- Fomentar la habilidad de descomponer un problema en partes más pequeñas, como identificar palabras dentro de categorías específicas (campo semántico).
- Ayudar a los estudiantes a reconocer patrones en el lenguaje y la clasificación de palabras.
- Desarrollar la capacidad de seguir y crear instrucciones claras.
- Estimular el pensamiento abstracto al permitir que los alumnos representen palabras y conceptos.
- Promover el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia en comunicación lingüística; competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología; competencia digital; competencia personal, social y de aprender a aprender.





## ¿Cómo lo hacemos?



- 1. Explicación del objetivo (10 minutos):** comenta a los alumnos que van a jugar a un juego que les ayudará a aprender nuevas palabras. Presentación de categorías: Enumera varias categorías de palabras (animales, alimentos, objetos de la clase, etc.).
- 2. Formación de grupos (5 minutos):** divide la clase en grupos pequeños de 4-5 estudiantes. Asigna a cada grupo una categoría diferente para que no repitan palabras.
- 3. Caza de palabras (20 minutos):**
  - Cada grupo tiene 10 minutos para pensar y escribir palabras que pertenecen a su categoría en las tarjetas.
  - Deben escribir al menos 5 palabras, pero pueden intentar encontrar más si tienen tiempo.*Organización:*
  - Cada palabra escrita debe ser acompañada de un dibujo que la represente.
- 4. Presentación (15 minutos):**
  - Cada grupo presentará sus tarjetas al resto de la clase.
  - Al presentar, cada grupo leerá las palabras y mostrará los dibujos.
- 5. Juego de la adivinanza (25 minutos):**

Después de las presentaciones, los grupos intercambian sus tarjetas. Un grupo debe elegir una palabra de las tarjetas que les dieron y describirla sin decirla. Los demás grupos intentan adivinar de qué palabra se trata. Reglas del juego: Se permite hacer preguntas, pero sólo se pueden responder con "sí" o "no".
- 6. Creación de repositorio (20 minutos):** con las familias de palabras, para consulta de los alumnos.
- 7. Cierre y reflexión (10 minutos):** discute con los alumnos qué palabras aprendieron y cuál fue su parte favorita del juego.





## Sugerencias

Explica en una sesión preliminar el contenido de las familias de palabras, para que los alumnos dominen el concepto y la actividad sirva de refuerzo y ampliación. Observar la participación de cada grupo en la caza de palabras y las presentaciones. Uso del dado (opcional) para darle un carácter más lúdico. Aprecia la creatividad en los dibujos y la claridad en las descripciones durante el juego de adivinanza. Reflexiona con el grupo de alumnos el trabajo realizado y refuézalo con actividades complementarias relacionadas con la temática trabajada.



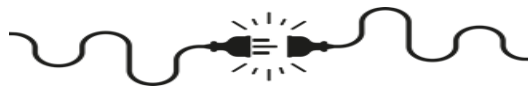
## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** hojas de papel, lápices, tarjetas (pueden ser de colores), dado (opcional), cronómetro.



**Espacios:** aula

**Tipo de actividad:** trabajo en grupo, cooperativo.

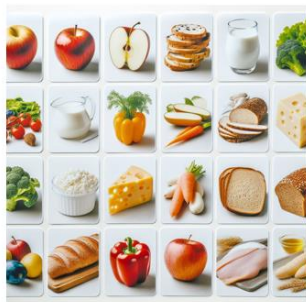


- Tarjetas con imágenes de diferentes familias de palabras (animales, objetos de la clase, alimentos...).
- Cartulina o papel grande. Dado opcional - para darle una visión lúdica.
- Marcadores o lápices de colores.
- Un espacio extenso para trabajar en grupo.

**Haz click en las imágenes para más información.**

Tarjetas de familias de palabras:

Comida:



Objetos de clase:



Animales:





## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

<b>Criterios de Evaluación</b>	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Divide la tarea en categorías y subcategorías claras.	Divide la tarea en categorías y subcategorías muy claras y organizadas.	Divide la tarea en categorías, pero algunas no son claras.	La división de categorías es confusa y poco organizada	No divide la tarea en categorías o no lo hace correctamente.
Entiende las instrucciones precisas y fáciles de seguir durante la actividad.	Sigue las instrucciones a la perfección y sin confusiones.	Entiende las instrucciones con algunas dudas menores.	Necesita ayuda para entender las instrucciones	No entiende las instrucciones y no puede seguirlas.
Realiza dibujos, descripciones y representaciones.	Realiza dibujos y descripciones muy creativas y detalladas.	Hace dibujos y descripciones adecuadas, aunque simples	Los dibujos y descripciones son básicos y poco claros	No realiza dibujos ni descripciones, o son inapropiados
Colabora y comunica de manera efectiva.	Colabora de manera excepcional, escucha y respeta a los demás.	Colabora bien y comunica sus ideas, aunque a veces interrumpe.	Colabora a veces, pero le cuesta comunicarse	No colabora ni se comunica con el grupo



## Pensamiento computacional

A elegir las que consideréis oportuno:

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes

## Más información

**Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:**

Tarjetas:

