



Título: Encuentra la palabra.

Nivel educativo: 2º CICLO DE INFANTIL 5 AÑOS.

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno. Comunicación y representación de la realidad. Crecimiento en armonía. (Aproximación al lenguaje escrito)

Temporalización: 1 sesión, se puede utilizar tantas veces como se desee.

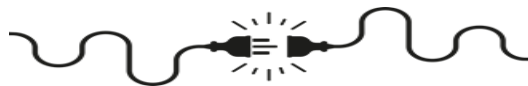


Descripción breve de la actividad

Esta actividad consiste en un juego de tablero y tarjetas con palabras de distinto grado de complejidad (palabras con diferentes colores) y las tarjetas de movimiento. El alumno debe moverse por el tablero según las cartas de movimiento que consiga. Por cada palabra conseguida el alumno gana una insignia y sigue jugando.

El ganador es aquel que consiga mayores insignias. Las cartas de palabras están catalogadas según unas insignias de colores que corresponden al color de la palabra.





Objetivos

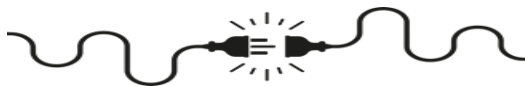
- Reconocer las letras de las palabras que componen las cartas.
- Reconocer las tarjetas de movimiento.
- Aplicar correctamente el movimiento sobre el tablero para construir palabras.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas para resolver el juego.
- Respeto por las decisiones de los demás compañeros.
- Aprender a respetar los turnos.

Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender. Competencia cultural.



¿Cómo lo hacemos?

1. El juego es para un número indefinido de alumnos.
2. Normas del juego.
 - a. Cada alumno debe tener al comienzo tres tarjetas de movimiento que se reparten entre los alumnos. Comienza el juego el alumno más joven y el turno será según dictamine el docente (giro de las agujas del reloj o al contrario)
 - b. Todos los jugadores cogen una tarjeta de palabra del mazo y cogen una insignia del mismo color que la palabra para moverse por el tablero (que será suya cuando lleguen a la palabra en el tablero).
 - c. El objetivo es crear un algoritmo con todas sus cartas de movimientos para posicionarse sobre la palabra del tablero que coincida con la de su tarjeta (en ese momento se quedan la insignia y en su próximo turno cogerán otra tarjeta de palabra y otra de movimiento).
 - d. En cada turno podrán coger una nueva carta de movimiento.
 - e. En cada turno el jugador puede optar por mover su insignia sobre el tablero o esperar a moverse cuando tengan todas las tarjetas de movimiento para llegar a la palabra.
 - f. Cuando el alumno ejecuta un movimiento sobre el tablero debe devolver las tarjetas de movimiento correspondientes a ese movimiento al mazo de tarjetas en el fondo del mazo.



3. El juego termina cuando lo indique el docente.
4. El ganador será el alumno o alumna que consiga más insignias y por tanto más palabras conseguidas.

Sugerencias

El docente debe especificar las reglas del juego:

- Solo puede haber una ficha en la casilla del tablero.
- El alumno no puede tener acumuladas más de 5 fichas de movimiento.
- Se puede saltar sobre una ficha pero no se puede quedar, o sí, en la misma casilla.

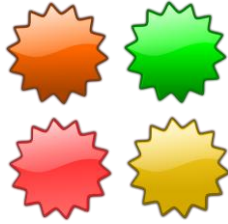
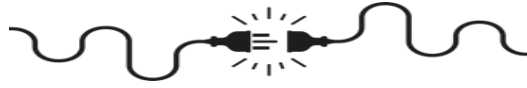
Recursos

- **Personales:** docente, alumnado.
- **Materiales:** tablero de juego, tarjetas de palabras, tarjetas de movimiento, insignias.



Espacios: aula clase.

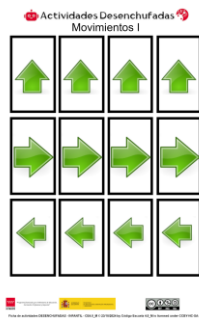
Tipo de actividad: juego.



Insignias de juego



Tapete de juego

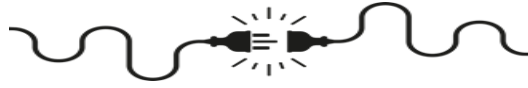


Tarjetas de movimiento






Tarjetas de palabras

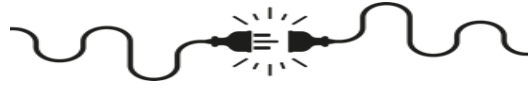




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Entender las reglas del juego.	Entiende las reglas del juego.	Los compañeros tienen que guiarle.	No entiende las reglas del juego.
Entender los movimientos sobre el tablero del juego.	Controla y combina los movimientos señalados por las tarjetas.	Le cuesta combinar los movimientos para llegar a la posición sobre el tablero.	No comprende los movimientos señalados por las tarjetas.
Reconocer las letras y componer la palabra.	Reconoce la palabra sobre el tablero perfectamente.	Reconoce la palabra pero se confunde en el tablero.	No reconoce la palabra de la tarjeta.
Tomar decisiones de forma correcta.	Elige el camino a seguir perfectamente.	Le cuesta decidir qué camino debe seguir.	No comprende qué camino debe seguir para llegar a la palabra.





Pensamiento Computacional

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.



Más información



[Insignias de juego](#)



[Tapete de juego](#)



[Tarjetas de movimiento](#)



[Tarjetas de palabras](#)