**JUEGOS PARA LENGUA Y LITERATURA**

**JUEGO 1: KARAOKE**

**JUEGO 2. EL AHORCADO**

**JUEGO 3: DICCIONARIOLÚDICO**

En un inicio deberían aparecer dos botones y una imagen con globo de texto. En la parte inferior irá detallado el objetivo.

Elige el nivel de trabajo

OBJETIVO: Agilizar el uso del diccionario de una manera lúdica.

Al hacer clic en deberán aparecer 2opciones de actividades. Aquí detallo lo de cada botón.

Al hacer clic en el botón aparecerá algo similar a esto con la indicación respectiva:

OBSERVA DETENIDAMENTE CADA FIGURA Y ORDÉNALAS ALFABÉTICAMENTE; ARRASTRA CADA FIGURA A SU LUGAR RESPECTIVO.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | 2. | 3. | 4. |
| 5. | 6. | 7. | 8. |

00:00 (reloj)

VERIFICAR

REINICIAR

* Deberá aparecer una tira de 8 dibujos, aproximadamente (nosotros proporcionamos los dibujos)los cuales aparecerán aleatoriamente de un banco de 40 dibujos, cada vez que presionen el botón REINICIAR.
* Solamente se podrá verificar (con el botón VERIFICAR) si todo está bien al acabar de arrastrar todas las figuras a los casilleros de la tabla, de manera que si en alguna no coincide el dibujo que debe ir, se pinte el casillero de un color; si todo acierta bien, puede caerles picadillo con globos.
* También habrá un reloj de manera que el profesor pueda marcar el tiempo que se dispone para realizar la actividad.

Si hace clic en deberán aparecer tres botones.

Si hace clic en el botón saldrá el mismo juego que en el NIVEL 1 pero con ciertas modificaciones.

OBSERVA DETENIDAMENTE CADA FIGURA Y ESCRIBE SU NOMBRE SEGÚN EL ORDEN ALFABÉTICO.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | 2. | 3. | 4. |
| 5. | 6. | 7. | 8. |

00:00 (reloj)

VERIFICAR

REINICIAR

TECLADO

* Deberá aparecer una tira de 8 dibujos, aproximadamente (nosotros proporcionamos los dibujos) los cuales aparecerán aleatoriamente de un banco de 40 dibujos, cada vez que presionen el botón REINICIAR.
* En la parte baja de estos dibujos deberá haber una tabla para que los estudiantes puedan escribir el nombre del dibujo según el orden alfabético. Para esto, en la parte inferior deberá haber un teclado virtual para que puedan escribir las palabras.
* Solamente se podrá verificar si todo está en orden al acabar de escribir en todos los casilleros de la tabla, de manera que si en alguna no coincide el nombre que debe ir, se pinte el casillero de un color; si todo acierta bien, puede caerles picadillo con globos.

En o en el al hacer al hacer clic en el botón

aparecerá algo similar a esto con la indicación respectiva:

RESPONDE CADA PREGUNTA MARCANDO CON UN CÍRCULO TU RESPUESTA. NO OLVIDES QUE TODO DEBE IR DE ACUERDO AL ORDEN ALFABÉTICO.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ¿Cuál letra está después de “t”? | q s r u | √ |
| ¿Entre cuáles letras está la “h”? | g-i f-i j-k i-j | X |
| ¿Cuál nombre va primero? | Galo Gabriel Gaitán Gabo | √ |
| ¿Cuál objeto va al final? | esfero espejo estudiante escalera |  |
| ¿Cuál letra va antes de “ñ”? |  |  |
| Escoge al animal que sigue a este orden:  buitre – chancho – lagartija – llama - | avestruz – foca – nutria – gato – perro |  |
| Escribe un objeto que ocupe el lugar asignado | masa - mesa – migas – XXXXX – mosca |  |

00:00 (reloj)

VERIFICAR

REINICIAR

* Este es un ejercicio donde se les proporcionará una tabla en la que deberán elegir la respuesta correcta poniendo un círculo, por ejemplo. La columna de preguntas siempre será la misma, pero la columna de las respuestas tendrá un banco de cuatro alternativas que aparecerán al hacer clic en REINICIAR; habrá un banco de 4 alternativas para el nivel 1 y 4 para el nivel 2.
* La corrección se haría cuando haya acabado de responder todas las preguntas (con el botón VERIFICAR), de manera que si tiene solo 1 o 0 errores, le caen los globos y el picadillo.
* Habrá un casillero extra para que ahí salga un √o una **X** para la corrección.
* También habrá un reloj para controlar el tiempo.

Solo en el habrá un tercer botón.

Si hacen clic en aparecerá la siguiente indicación y tabla.

EN CADA FILA DEL SIGUIENTE CUADRO, HAY UNA PALABRA QUE ESTÁ FUERA DEL ORDEN ALFABÉTICO; MARCA ESTAS PALABRAS Y LUEGO ORDÉNALAS PARA FORMAR UN REFRÁN.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| que | qui | quo | quu | √ |
| Darío | Dios | Débora | Dolores | √ |
| El | Il | Ul | Al | √ |
| aya | ayer | ayuda | ayote |  |
| las | les | le | los |  |
| mañana | mesero | mirada | madruga |  |

(Al que madruga Dios le ayuda)

X

La frase es: Al \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

00:00 (reloj)

VERIFICAR

REINICIAR

TECLADO

* Aparecerá una tabla similar a la que aquí consta. En cada fila habrá solo una palabra que es la respuesta.
* Las palabras señaladas en la tabla, serán a su vez palabras que se deben organizar bien para formar un dicho o un refrán conocido que se escribirá en el lugar asignado; para esto habrá un teclado.
* Cuando presione REINICIAR aparecerá otra tabla con un nuevo grupo de palabras. Habrán 7 posibilidades de cambio.
* Aquí se podrán hacer correcciones individuales, es decir, cada vez que marque la respuesta en una línea, indica inmediatamente si está bien o mal, para esto sirve la columna de la derecha donde aparecerá √ o X.
* La otra corrección será al verificar si con esas palabras armó correctamente la frase final. Para esto está el recuadro pequeño de la derecha.

**JUEGO 4: MEMORIA**

Elige el nivel de trabajo

OBJETIVO: Potenciar la competencia semántica del lenguaje mediante el juego de memoria activa.

¡PON MUCHA ATENCIÓN EN LA UBICACIÓN DE CADA ELEMENTO QUE VOLTEES! TE RETAMOS A ENCONTRAR EL PAR DE CADA TARJETA EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

00:00 (reloj)

REINICIAR

* Este juego es para todos los años con diferentes niveles de complejidad.
* Al inicio deberán presentarse 2 botones, que indiquen los niveles.
* Según el año se presentarán desde 4 pares hasta 16 pares de tarjetas de manera que al hacer clic se voltee la tarjeta y vaya buscando el par que le corresponde; deberán haber siempre solo dos tarjetas volteadas, no más.
* Las tarjetas que se van a poner serán en base a relaciones de dibujo-palabra y palabra-palabra.
* Me parece buena idea que haya un reloj que marque el tiempo que se demora en hacer todos los pares.
* Cuando haya acabado de hacer todos los pares, salen globos y serpentinas, y una frase que le invite a mejorar el tiempo jugando otro juego de Memoria.
* Con el botón de REINICIAR aparecería otro juego distinto; para cada nivel habrá, aproximadamente, 5 juegos distintos.
* Nosotros entregaremos los pares de dibujos y palabras.

**JUEGO 5: ANIMALES LOCOS**

Aquí no van a estar botones de niveles, todos pueden jugar por igual.

Crea tu propio ser jugando con el azar.

OBJETIVO: Inferir ideas a través de imágenes creativas para desarrollar destrezas de descripción y composición orales y escritas.

**EXTREMIDADES POSTERIORES**

**TRONCO**

**CABEZA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

TECLADO

Otro personaje hace preguntas, como:

-¿Qué nombre le pondrías a este animal?

-Haz una descripción física de este ser.

-Si estuvieras leyendo una enciclopedia, ¿qué diría de este ser?

-Indica qué come, dónde vive y cómo es el carácter de este ser.

* Este sería un juego sirve para todos los niveles.
* La idea es jugar con la cabeza, el tronco y las extremidades inferiores de animales. Para esto, se entregarán unos 10 dibujos, aproximadamente, de animales, de manera que ya estén adaptada cada parte del cuerpo para el juego.
* Deberá haber un botón que diga CABEZA, otro que diga TRONCO y un tercero con EXTREMIDADES INFERIORES. Estos botones pueden estar ubicados en la parte correspondiente (como indica el dibujo del “gato”).
* La idea es que cuando el estudiante haga clic en la opción de elegir la cabeza, de forma aleatoria le salga la cabeza de cualquiera de los dibujos entregados; igual cosa se haría con el cuerpo y las patas. De esta forma, se crea un ser nuevo que es la mezcla de lo que le salga aleatoriamente.
* Cuando presione uno de los botones CABEZA, TRONCO o EXTREMIDADES INFERIORES, también cambiará lo que dice el personaje. Entregaremos un banco de 10 consignas, aproximadamente.
* Se podría dar la opción de flechas para que el estudiante pueda elegir cada parte del cuerpo y cree su animal del modo que quiera.
* Deberá haber un lugar para escribir el nombre del nuevo ser, para lo que estará el teclado.

**JUEGO 6: BUSCAPALABRAS**

Al iniciar deberán a aparecer tres botones de los niveles.

Elige el nivel de trabajo

OBJETIVO: Potenciar

Al hacer clic en cualquier nivel, aparecerá la siguiente indicación y elementos:

CUMPLE LO MEJOR QUE PUEDAS CADA UNA DE LAS SIGUIENTES CONSIGNAS.

|  |  |
| --- | --- |
| Escribe 10 palabras donde emplees solo las letras que aquí constan. | |
| T |  |
| A |
| S |
| M |
| I |

00:00 (reloj)

VERIFICAR

REINICIAR

TECLADO

* Este juego es aplicable para todos los años, pero según el grado se pondrán las especificaciones en cuanto al número de palabras y las normas que deben cumplir.
* En cada año estarían unas 6 tablas, aproximadamente.
* Deberá haber un teclado virtual para que los estudiantes puedan escribir sus respuestas.
* Nosotros entregaríamos el banco de palabras que serían respuestas correctas.
* Si cumple con la consigna, deberá salir globos y serpentinas, caso contrario desaparecerán las palabras que no corresponden al banco de palabras correctas y podrá continuar poniendo palabras hasta que cumpla con el requisito.
* Con las teclas de REINICAR sale una tabla nueva; con VERIFICAR mira si sus respuestas están correctas o no, y con el reloj se fijará el tiempo.

**JUEGO 7:DELETREAR**

Al iniciar deberán a aparecer tres botones de los niveles.

Elige el nivel de trabajo

OBJETIVO: Potenciar

Al hacer clic en aparecerá la siguiente indicación y elementos:

LANZA EL DADO Y DELETREA ORALMENTE EL NOMBRE DEL DIBUJO QUE CONSTA EN ESE CASILLERO O DELETREA TU RESPUESTA A LA CONSIGNA.

REINICIAR

00:00 (reloj)

* Hacer un camino serpenteado dividido en partes, en cada parte irá un dibujo (para los más pequeños) o una consigna (para los más grandes).
* Deberá haber un dado virtual que al hacer clic gire y dé aleatoriamente un número del 1 al 6.
* Según el número que salga, cada estudiante avanza y según en la figura o consigna que caiga, le toca escribir la respuesta.
* Para poder escribir las respuestas, deberá aparecer un teclado para que los estudiantes puedan hacer clic en las letras correspondientes y formar la palabra que corresponde al dibujo.
* Si escribe bien la palabra, podrá continuar, caso contrario deberá perder un turno.
* Deberán haber unas 30 figuras, aproximadamente. Nosotros proporcionamos dibujos.
* Como es un juego de azar, habría solo dos laberintos para cada nivel.
* No sé si se puede marcar con una ficha cada lugar donde se juega.

Si se hace clic en aparecerá la siguiente indicación y elementos:

LANZA EL DADO Y ESCRIBE TU RESPUESTA A LA CONSIGNA QUE TE TOCÓ.

Aquí el teclado

* La dinámica es igual que para los niveles anteriores, solo que aquí se escriben las respuestas y en el camino serpenteado solo van consignas, no dibujos.

**ORTOGRAMATRON**

Este juego sirve para todos los niveles.

Ahora te toca…

OBJETIVO: Potenciar

TU DOCENTE ESCRIBIRÁ UNA ORACIÓN PARA INTRODUCIRLA EN LA MÁQUINA Y LUEGO TRABAJA SEGÚN LAS CONSIGNAS.

TECLADO

* La idea es trabajar en una máquina “descompuesta” que tenga un lugar por donde ingrese la oración tipeada y luego salgan las palabras individuales y en desorden.
* Las consignas saldrán una por una y se cambiarán, al pulsar un botón de ACCIÓN.
* Si acciona la tecla de REINICIAR querrá decir que escribirá otra oración.