

# CREANDO NUESTROS PROPIOS INSTRUCTIVOS

## Sugerencias didácticas

Para esta actividad puede ser útil trabajar en la sala de computación, donde los estudiantes pueden buscar mayor información sobre el juego que eligieron o ejemplos de instructivos. Además, pueden pasar en limpio su instructivo en el computador, agregándole colores, dibujos o fotos apropiadas.

Esta actividad está pensada para ser realizada en parejas de estudiantes.

Explique a los estudiantes que van a realizar instructivos para otras personas que quieran aprender un juego o deporte. Estas instrucciones serán subidas a un blog del curso y podrán ser compartidas por las redes sociales.

Permita que los estudiantes elijan libremente el juego o deporte con el que van a trabajar. Si varios quieren hacer el mismo juego, dé la posibilidad de trabajar el mismo juego en distintos grupos y luego juntarse a acordar un único instructivo.

Para **planificar**, ayude y dé tiempo para que los estudiantes se pongan de acuerdo y realicen la lluvia de ideas mediante las siguientes preguntas y sugerencias.

- **¿Qué necesito para poder jugar?** Por ejemplo, para juegos en línea necesito crear un usuario (y si soy menor de edad quizás mis papás tengan que darme permiso). Si es un juego de cartas, voy a necesitar un mazo de cartas. Si eligieron un deporte, pueden necesitar ropa e implementos especiales.
- **¿Cuáles son las reglas de este juego?** Por ejemplo, en el Ajedrez los peones se mueven dos espacios la primera vez y luego solo un espacio. Además, pueden “comer” a otras piezas solo en diagonal. En el Carioca solo puedes sacar una carta a la vez y siempre debes botar una al terminar tu turno.
- **¿Cómo se gana el juego?** Por ejemplo, en el Ajedrez se gana con un Jaque mate.

<b>Preguntas para guiar la lluvia de ideas</b>	<b>Completen aquí</b>
¿Qué necesito para poder jugar?	
¿Cuáles son las reglas de este juego?	

¿Cómo se gana el juego?	
-------------------------	--

También puede dar tiempo para que los estudiantes pregunten a sus familiares en sus casas sobre las reglas de algún juego o busquen más ideas en la sala de computación.

Comience presentando ejemplos de instructivos que usted escoja. Puede utilizar el que se propone a continuación, analizando sus partes junto a los estudiantes.

**Para escribir**, asigne un tiempo adecuado a cada grupo y ayúdelos en caso de dudas.

**Para revisar**, invítelos a leer en voz alta y poner a prueba la claridad de los textos. También puede trabajar con ellos el uso de punto seguido para separar oraciones, como se sugiere en la siguiente sección.

Invite a sus estudiantes a **reescribir** sus instructivos considerando las sugerencias del curso.

Intente coordinar la **publicación** de los instructivos finales a través de redes sociales, consulte con los estudiantes cuál sería la mejor opción para su difusión.

## **TIEMPO ESTIMADO POR FASES DEL PROCESO DE ESCRITURA**

Para modelar el género discursivo, revisar contenidos asociados (coherencia y puntuación) y planificar se recomienda destinar 2 horas pedagógicas.

Para escribir, revisar entre pares y reescribir se recomienda destinar 2 horas pedagógicas.

Para la retroalimentación docente y reescritura final se recomienda destinar 4 horas pedagógicas (incluye horas no lectivas para retroalimentación docente en línea).

## **Recursos del lenguaje**

Un principio clave de la claridad de un texto es el uso de una puntuación adecuada. Habitualmente, los alumnos utilizan oraciones muy extensas, en las que omiten puntos seguidos. Para enseñar a utilizar el punto seguido, es necesario comprender el concepto de oración. Una oración es una unidad en torno a un **verbo principal**

conjugado. Por ejemplo:

*Para iniciar el juego, se deben tirar los dados, con lo cual se escoge al primero en jugar, que será quien saque el número más alto.*

Esta oración es correcta, pero poco clara. Pida a los alumnos encontrar el lugar más adecuado para poner un punto seguido. Note que se debe cambiar la oración para que haya un verbo principal conjugado. Vea el siguiente ejemplo:

**Edición correcta: la oración subrayada tiene un sujeto y verbo principal**

*Para iniciar el juego, se deben tirar los dados. El primero en jugar será quien saque el número más alto.*

**Edición incorrecta: la oración subrayada no tiene sujeto ni verbo principal**

*Para iniciar el juego, se deben tirar los dados. Con lo cual se escoge al primero en jugar, que será quien saque el número más alto.*