



## ⌘ Juguemos con verbos irregulares

### 2° Ciclo


[Didáctica de la actividad](#)
[Información de la actividad](#)
[Recursos](#)

### Fundamentación

La actividad apunta de una manera lúdica y con retroalimentación a introducir/reforzar/evaluar competencias gramaticales en un contexto atractivo para los chicos. A través del juego, los alumnos descubrirán que el verbo no es sólo una parte de la oración. En la interacción, ponen de manifiesto sus competencias y saberes previos.

Nivel educativo: Segundo ciclo

Área curricular específica: Lengua

Área curricular vinculada: Informática

### Expectativas de logros

Que el alumno comprenda y produzca textos orales coherentes y apropiados haciendo uso de diferentes estrategias:

- Reconocer y resolver dificultades gramaticales.
- Comprender y apreciar las diferencias lingüísticas.
- A través del juego descubrir que el verbo es una palabra que expresa una acción y manifiesta cambios en su terminación; descubrir su raíz y su desinencia.

### Contenidos curriculares

- **Contenidos conceptuales**
  - Tiempos del modo Indicativo, presente, pretérito perfecto simple (indefinido), futuro imperfecto.
  - Correlación verbal.
  - La informática en relación con la actividad individual y grupal.
- **Contenidos procedimentales**
  - Descripción de acciones en presente.
  - Reconocer el verbo en la oración acompañado del docente para luego analizar el material ofrecido.
  - Hacer uso de la informática con su experiencia directa.
- **Contenidos actitudinales**
  - Valoración y respeto por las ideas del otro.
  - Aprecio por el trabajo propio y de otros miembros del grupo.
  - Cuidado del material que se les brinda.

### Evaluación

Debe ser continua, a través de la observación de la actuación individual y grupal y la comprobación de nuevos conocimientos y destrezas en el desempeño frente a la computadora, elogiando los aciertos.