



Sugerencia Didáctica “Crazy Eggz”

Curso: Kinder.

Ámbito: Desarrollo Personal y Social

Núcleo: Corporalidad y Movimiento (CM)



Características generales del juego:

Un juego eggzelente... ¡y muy loco! Los jugadores deben actuar rápido siguiendo las instrucciones dadas por el dado para conseguir un huevo. El primer jugador que tenga 5 huevos, gana la partida.

Objetivo de aprendizaje

CM OA 03: Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 03	Previamente el/la docente digitaliza el dado blanco (que indica los lugares del cuerpo en donde se colocarán los huevos del juego) a fin de poder mostrar a todo el curso al mismo tiempo. También, como trabajo en una sesión previa, cada estudiante modela al menos 5 huevos usando por ejemplo una mezcla de barro, greda o papel maché. Los pueden decorar a gusto para luego usar para jugar. Todos los estudiantes juegan al mismo tiempo, mientras la profesora va mostrando una cara del dado (de forma digital, proyectado, por ejemplo) y los estudiantes van ubicando los huevos donde indica el dado. A la vez, se usará un cronómetro visible para todos y el objetivo será determinar quién es capaz de durar más tiempo con todos los huevos ubicados en los lugares indicados. Así, pueden repetir 2 o 3 veces el juego. Luego, se discute con ellos sobre los lugares del cuerpo que colocaron los huevos, cuál les fue más fácil y cuál más difícil de ubicar, y reflexionar sobre sus características internas (como el ritmo cardíaco y la respiración), su corporalidad y lateralidad. Finalmente, los estudiantes se dibujan así mismos con todos los huevos que lograron ubicar en su cuerpo.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Crazy Eggz:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes relacionan los lugares de su cuerpo con aquellos indicados por el dado.		
Los estudiantes identifican correctamente dónde colocar los huevos en su propio cuerpo.		
Los estudiantes relacionan el juego realizado con cambios en sus características internas (respiración y ritmo cardíaco).		
Los estudiantes representan correctamente mediante un dibujo los lugares de su cuerpo donde colocaron los huevos durante el juego.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios