



Sugerencia Didáctica “Monster Match”

Curso: Kinder.

Ámbito: Comunicación Integral

Núcleo: Lenguaje Verbal



Características generales del juego:

En Sprinkleton, ¡la capital mundial del donut!, ha surgido un problemilla: la ciudad ha sido invadida por hambrientos monstruos que están arrasando con todos los donuts.

Ayúdanos a atrapar a estas torpes bestias para poder echarlas de la ciudad.

Monster Match es un divertido juego para atrapar monstruos. Si ponemos mucha atención y somos muy rápidos recibiremos una deliciosa recompensa en forma de ¡donuts!

Objetivo de aprendizaje

LV OA1: Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	En grupos juegan una partida y, al finalizar, cada integrante del grupo elige uno de los monstruos que ganó. Cada uno, al curso completo, debe expresar oralmente las características de su monstruo, indicando claramente los colores, la cantidad de brazos y piernas que posee y cualquier otra cualidad que le deseen agregar. Luego, cada uno debe crear un monstruo propio y dibujarlo. Finalmente, al curso completo, debe expresar oralmente las características de su monstruo creado, indicando por ejemplo: mi monstruo es de color verde, tiene 4 brazos, 2 piernas, 5 ojos y está feliz).

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 Monster Match:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes juegan siguiendo las reglas indicadas.		
Los estudiantes identifican las características del monstruo elegido.		
Los estudiantes dibujan un monstruo siguiendo las características del juego.		
Los estudiantes expresan oralmente las características de los monstruos del juego y del creado.		

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