



Sugerencia Didáctica “Spy Blox”

Curso: Pre Kinder.

Ámbito: Comunicación Integral

Núcleo: Lenguaje Verbal (LV)



Características generales del juego:

Es un juego de dados para niños que nos abre todo un universo de posibilidades ¡Imaginación al poder! Lanza los dados y encuentra a tu alrededor un objeto que reúna la forma (redondo, cuadrado...), el color (rojo, azul...) y la condición (grande, pequeño...) que salgan. El primero que lo consiga ¡lanza los dados! Además ¡puedes jugar en cualquier parte incluso sin sacar los dados de la caja!

Objetivo de aprendizaje

LV OA3: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 03	Los estudiantes trabajarán en grupo de 4-5 personas. Cada estudiante del grupo deberán realizar un lanzamiento con dos dados y buscar el elemento dentro de la sala de clases que cumpla con esas características y dejarlo sobre la mesa. Luego de tener 4 o 5 objetos sobre la mesa, los irán mostrando al resto del curso y todo el grupo en conjunto describirán el sonido inicial y cantidad de sílabas. El o la docente escribirá las palabras para que todos los estudiantes puedan verlas, facilitando la descripción de sílabas.

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 Spy Blox:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes recuerdan qué simbolizan los signos de cada dado usado.		
Los estudiantes buscan objetos que cumplen correctamente con los atributos de los dados lanzados.		
Los estudiantes identifican correctamente los sonidos iniciales de los objetos encontrados.		
Los estudiantes identifican correctamente la cantidad de sílabas de los objetos encontrados.		

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