



Sugerencia Didáctica “Puzle Level Up! 2”

Curso: Kinder.

Ámbito: Interacción y Comprensión
del Medio

Núcleo: Pensamiento Matemático

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones
responsable



Características generales del juego:

La serie *Advanced Puzzle* son rompecabezas divertidos y educativos con una belleza artística que ayudarán a desarrollar el potencial cerebral de los niños y niñas paso a paso.

Dividida en siete niveles, esta serie coincide con el desarrollo mental de los niños, con el objetivo de mejorar su pensamiento lógico, coordinación ojo-mano, cognición multidimensional y desarrollar su concentración. De 2 a 247 piezas, simples a complejas, las ilustraciones de esta serie, brindan una experiencia estética de alta calidad.

Objetivo de aprendizaje

PM K OA3: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Antes de comenzar, se les indica a los y las estudiantes que construirán un puzle de forma colaborativa, en la que deberán escucharse entre sí para poder armar el puzle en el menor tiempo posible y sin mayores conflictos, decidiendo en conjunto qué piezas ir colocando. Así, forman grupos de 3 a 4 personas y arman el puzle de 9 piezas (si es posible o hay mayor experiencia de parte de los y las estudiantes, pueden armar los otros tres puzles, de 12, 16 y 20 piezas). Una vez armado, el/la docente proyecta la imagen del puzle para todos los estudiantes al mismo tiempo y pregunta a viva voz sobre la posición de elementos y/o personajes dentro de la imagen. Así, puede realizar preguntas dirigidas o abiertas, con el fin de que los y las estudiantes utilicen conceptos de ubicación.

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 Puzle Level Up! 2:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes dialogan respetuosamente mientras arman el puzle.		
Los estudiantes arman el puzle correctamente de forma colaborativa.		
Los estudiantes identifican los elementos y/o personajes indicados por el/la docente.		
Los estudiantes utilizan conceptos de posición ubicando correctamente a los elementos y/o personajes indicados por el/la docente.		

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