



Sugerencia Didáctica “Morada Maldita”

Curso: Pre Kínder.

Ámbito: Desarrollo Personal y Social

Núcleo: Corporalidad y Movimiento.

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

En sus viajes por todo el mundo, un anciano aventurero fue coleccionando numerosas gemas. Pero su favorita, sin duda, era una gran joya morada. Antes de morir, decidió legar todo su tesoro... ¡al pueblo! La Morada Maldita es un juego de cartas de agudeza visual en el que «sufrirás» increíbles maldiciones y sucederán extrañas situaciones que te harán pasar un rato ¡de lo más divertido!

Objetivo de aprendizaje

CM OA 09: Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

Objetivo de Aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 09	Se sugiera la actividad como de reflexión y mejora. El profesor/a previamente ha digitalizado algunas cartas del juego para proyectarlas a todo el curso durante el juego. Se juegan 2 o 3 rondas. Cada ronda sigue así: - Cada estudiante elige una gema del juego al azar. - El profesor/a va mostrando una a una las cartas y cada una de ellas va asociada a una ubicación espacial. Por ejemplo: en la pantalla aparece una carta de color amarillo y la indicación “arriba” (que la profesora dice, además, a viva voz), luego aparece en la pantalla una carta de colores morado y verde, y la indicación “al frente”. - Cada estudiante debe seguir las instrucciones de acuerdo a la ficha que le tocó. Es decir, en el ejemplo anterior: quienes tenga gemas amarillas deben subir su mano con la gema en ella hacia arriba. - Una vez que la profesora corrobore que están todos en lo correcto, pasa a la siguiente carta e indicación. Luego de cada ronda de juego, se ajustan los aprendizajes respecto de la ubicación espacial y se vuelve a jugar.

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 Morada Maldita:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes siguen las instrucciones del juego en las distintas rondas.		
Los estudiantes logran asociar el color de las gemas con una acción a seguir.		
Los estudiantes ubican espacialmente de forma correcta las gemas según la solicitud durante el juego.		
Los estudiantes participan activamente reforzando los aprendizajes la ubicación espacial.		

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