



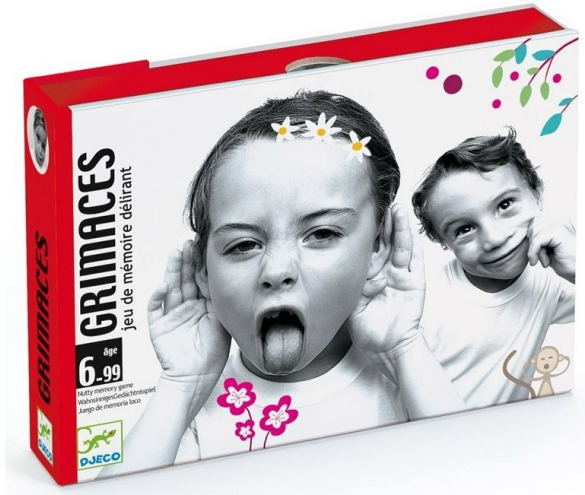
Sugerencia Didáctica “Grimaces”

Curso: Cuarto Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional: Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

¡Imita y memoriza para ganar! ¿Grupos pares, grupos impares? Hay dos maneras de jugar de acuerdo a número de jugadores. Mucha atención a las caras, hay que memorizar e identificar antes que los demás jugadores para ganar.

Objetivo de aprendizaje

LE04 OA12: Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan:

- una secuencia lógica de eventos
- inicio, desarrollo y desenlace
- conectores adecuados
- descripciones
- un lenguaje expresivo para desarrollar la acción.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	El juego se usará como introducción a la clase. El objetivo es escribir narraciones creativas basadas en las expresiones faciales y situaciones del juego "Grimaces". Introducimos al juego a los y las estudiantes con las reglas y dinámicas básicas para asegurar que comprendan las mecánicas y las situaciones que pueden surgir. Dividir a los y las estudiantes en grupos pequeños y proporcionar a cada grupo una serie de cartas grandes del juego. Los y las estudiantes observan las expresiones faciales y discuten posibles situaciones o historias que podrían surgir a partir de esas muecas. Cada grupo elige una o dos cartas como punto de partida y comienza a desarrollar una narrativa que involucre esas expresiones faciales. Deben considerar preguntas como: ¿Quiénes son los personajes involucrados? ¿Qué relación tienen entre sí? ¿Qué emociones o situaciones podrían estar experimentando? Una vez que hayan decidido la trama básica, los y las estudiantes proceden a escribir la narrativa completa. Anímalos a ser creativos y a pensar fuera de lo común. Se les puede proporcionar una estructura básica de narración (introducción, desarrollo, clímax, desenlace), pero es importante fomentar la libertad creativa. Cada grupo presenta su historia al resto de la clase. Después de cada presentación, permitir que los demás estudiantes hagan preguntas o comentarios sobre la narrativa presentada. Concluir la actividad con una discusión sobre las diferentes historias creadas. Preguntar a los y las estudiantes sobre los desafíos que enfrentaron al crear sus historias y qué técnicas utilizaron para hacer que las expresiones faciales cobraran vida en sus narrativas.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	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 Grimaces:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes demuestran originalidad en la creación de sus historias, utilizando las expresiones faciales como punto de partida.		
Los estudiantes crean historias que tienen una estructura lógica y coherente.		
Los estudiantes utilizan un vocabulario adecuado y variado para describir las situaciones, emociones y acciones en sus narrativas.		
Los estudiantes presentan soluciones creativas y originales a los conflictos planteados en sus historias, utilizando las expresiones faciales de manera ingeniosa.		



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