



Sugerencia Didáctica “Mechanlou”

Curso: Kinder.

Ámbito: Exploración del entorno natural.

Núcleo: Interacción y exploración del entorno.

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Mechanlou es un juego donde debes secuenciar imágenes para lograr contar la historia de la caperucita roja, pero cuidado si te sale algún lobo antes de que pueda llegar a la casa de la abuela. No sólo se correlacionan las imágenes en forma secuencial, también tiene en la esquina superior de las tarjetas un número con el cual se podrán guiar y colocarlos en una recta numérica para terminar el cuento.

Este juego y su modelo de tarjetas con imágenes nos pueden aportar a diferentes situaciones en el aula por medio de su iconografía.

Objetivo de aprendizaje

IENT K OA 01: Manifestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	Se sugiere el uso del juego como pieza central. Para esto se utilizan las tarjetas de historia del juego (de la 1 a la 5) y la tarjeta de lobo (dejar guardadas las cartas de bosque y la de historia número 6). Las reglas son similares al juego base, lo que se adapta es el enfoque del juego, relacionando las imágenes a un paseo por el bosque en donde nuestra protagonista se encontrará en una reserva natural y debe aprender a interactuar con su entorno de forma ética y responsable. Para esto, el/la docente puede introducir esta narrativa para comenzar el juego. El juego comienza repartiendo 3 cartas a cada jugador (de 2 a 4 personas). Cada jugador debe ir eligiendo la carta que sigue en la historia depositándola en la mesa, armando cada uno su historia, robando otra carta enseguida del mazo. Así, cuando saque una carta lobo deberá comentar qué hacer para arrancar de éste de forma ética y responsable, así como tomando medidas de autocuidado. Con esto podrá deshacerse de la carta y seguir jugando, de lo contrario pierde un turno, el fin es construir una historia de viaje ciudadano. Al finalizar, reflexionen sobre el cuidado del medio ambiente y la relación que tenemos con este.



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 de Mechanlou:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes crean una historia en base a la tarjeta que juegan.		
Los estudiantes narran la historia de forma clara, ética y responsablemente.		
Los estudiantes correlacionan los íconos, con sus historias y sus historias con la de los demás.		
Los estudiantes reflexionan respecto a su entorno natural y el cuidado a éste.		

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