



Sugerencia Didáctica “Rimando ando”

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Educación Física y Salud.

Eje: Seguridad, juego Limpio y Liderazgo

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

¿Poemas, canciones, chistes, trabalenguas, historias? todo suena mejor haciendo rimas. ¿Te atreves a ser la persona más rápida o creativa en este duelo de palabras? Jugar con *Rimando Ando* pondrá a prueba tu creatividad, pero también aprenderás muchas palabras nuevas. Incluye 5 modos de juego distintos con los que trabajar la conciencia fonológica en el alumnado de Educación Infantil y Primaria de forma divertida y visual.

Objetivo de aprendizaje

EF 02 OA 11: Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: realizar un calentamiento mediante un juego; escuchar y seguir instrucciones; utilizar implementos bajo supervisión; mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 11	Se sugiere como estímulo inicial de la clase. Los y las estudiantes juegan <i>Rimando ando</i> con las reglas base del juego, en la modalidad en que, teniendo el mazo en el centro de los jugadores, se voltean 5 tarjetas sobre la mesa y todos juegan al mismo tiempo. Para esto, quienes juegan deben encontrar cartas que rimen con las imágenes que se ven de las cartas. Pueden juntar dos o más tarjetas que rimen para acumular cartas. A esto se adiciona la regla de que, cada vez que hagan una rima, deben actuar con mímica las cartas que desean juntar para así poder llevárselas. No pueden llevarse las cartas que riman si no ejecutan la mímica adecuada para las imágenes elegidas. Luego, reflexionando sobre el seguimiento de instrucciones se proponen a realizar la actividad principal de la clase.

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 Rimando ando:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes crean rimas utilizando las imágenes proporcionadas por las tarjetas del juego.		
Los estudiantes utilizan un vocabulario variado y preciso al crear las rimas, así como al describir las imágenes de las cartas.		
Los estudiantes utilizan la mímica para representar las palabras y conceptos asociados a las cartas que quieren puntuar.		
Los estudiantes utilizan estrategias para identificar y seleccionar las palabras que riman de manera eficiente, con el objetivo de acumular el mayor número de puntos posible.		

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