



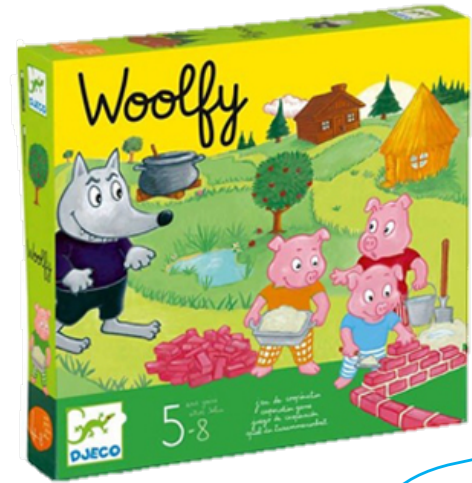
Sugerencia Didáctica “Woolfy”

Curso: Pre Kinder.

Ámbito: Interacción y comprensión
del entorno.

Eje: Pensamiento Matemático.

Competencia Socioemocional: Habilidades para
relacionarse.



Características generales del juego:

Woolfy es un juego basado en el cuento Los 3 cerditos. Es un juego de cooperación donde los jugadores intentan construir una casa de ladrillos para mantener seguros a los 3 cerditos antes de que el lobo los agarre y los ponga en una olla. ¡Debes ser astuto para proteger a los cerditos!

Objetivo de aprendizaje

PM OA 03: Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca/lejos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	El juego se usará como pieza central de la clase. El/la docente explica las reglas y el objetivo principal de Woolfy (es construir una casa de ladrillos para los tres cerditos antes de que el lobo los atrape y los ponga en la olla). El juego se desarrolla en grupos por turnos comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario. Se desarrolla tal cual las reglas base del juego. Cada vez que se realice un movimiento, quien juega deberá dar al menos 2 referencias de la ubicación y distancia de su cerdito en el tablero respecto al caldero, por ejemplo, si está fuera, dentro, encima, debajo, cerca o lejos. Una vez terminado el juego, los y las estudiantes dibujan e indican en el dibujo donde quedó su cerdito en el tablero respecto al caldero, reforzando los conceptos de ubicación y distancia.

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 Woolfy:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes comprenden los conceptos de dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos y pueden aplicarlos		
Los estudiantes identifican la posición relativa de objetos y personas con respecto a un punto de referencia dado.		
Los estudiantes pueden resolver problemas que requieran la aplicación de conceptos de ubicación y distancia, como encontrar el objeto más cercano o determinar qué objeto está encima de otro.		

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