



Sugerencia Didáctica para SIMCE

GRIMACES

Curso: 4to básico

Asignatura: Lenguaje

Tiempo min para la actividad: 30 min



Características generales del juego.

- El juego consiste en imitar los gestos que proponen una serie de 72 cartas que el resto de los jugadores tendrán que adivinar.
- Mediante dos modalidades de juego promueve la expresión, comunicación y memoria.

Eje. Comprensión Lectora
Habilidad SIMCE. Interpretar y Relacionar

Objetivo de Aprendizaje.

OA 05. Comprender poemas adecuados al nivel e interpretar el lenguaje figurado presente en ellos.

Indicador asociado. Describen qué reacción les produce un poema (susto, sorpresa, risa, etc.) y explican qué versos les produjeron esa sensación.

OA	Sugerencia
OA 05	Se propone usar las cartas del juego como recurso para la actividad modificando algunas mecánicas. Como acercamiento inicial al material, se sugiere que el/la docente pueda proyectar para todo el curso las cartas, una a una al azar, indicando a los/as estudiantes que repitan la expresión y digan en voz alta a qué emoción la asocian (promoviendo la libre expresión de cada estudiante). Luego, se les dispone en grupos y se les entrega una copia de un poema (Poema Sugerido por ODJ) a cada estudiante, solicitándoles que cada uno del grupo elija una estrofa distinta al azar. Colocando en el centro todas las cartas hacia arriba, se turnan para leer la estrofa correspondiente. En cada turno, el jugador mientras lee el párrafo que le corresponde, elige una carta en secreto que represente la reacción que le produce éste. Luego, el resto trata de adivinar la carta que eligió el relator, imitando el gesto de la carta y explicando el por qué eligió esa. Así, los que adivinaron ganan 1 punto. Una vez terminado el poema, es decir, cuando todos los del grupo han leído alguna estrofa del poema, comparan y discuten acerca de las diversas reacciones que tuvo cada uno durante la lectura del poema, y sobre las diversas expresiones asociadas a cada uno de los párrafos.

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 vinculan la materia trabajada en clases a través del uso del juego.		
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 Grimaces.

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes libremente imitan las expresiones que aparecen en las cartas.		
Los estudiantes expresan de forma oral y libremente la/s emoción/es que asocian con las cartas.		
Los estudiantes se turnan para leer un poema en voz alta.		
Los estudiantes elijen cartas que asocian a la reacción que les va provocando la lectura del poema.		
Los estudiantes discuten y analizan las reacciones y cartas de expresión asociadas con lo que les causó el poema.		

Intervenciones docentes generales:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicación del modo de juego.
- ✓ Vincular la experiencia y resultados del juego, con la temática a trabajar.
- ✓ Otras intervenciones:
