



Sugerencia Didáctica “Mechanlou”

Curso: Tercero Básico.
Asignatura: Lenguaje.

Eje: Escritura y producción.

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

LE03 OA 17: Planificar la escritura: estableciendo propósito y destinatario generando ideas a partir de conversaciones, investigaciones, lluvia de ideas u otra estrategia.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 17	El juego se usará como elemento motivacional de la clase. Previo al juego, los y las estudiantes tendrán que escribir una carta a su abuela e ir a dejársela por medio de la utilización del juego. Así, previamente a jugar deben tener la carta consignada y sellada para llevársela a la abuela en la canasta. Al final del cuento deberán abrirlas y leerlas. El orden en que los jugadores logren completar el cuento de Caperucita con las seis cartas, colocando la carta número 6 en último lugar, será el orden en cómo leerán la carta a su abuela. El juego consta de un total de 50 cartas, incluyendo las cartas del cuento y cartas especiales como el lobo y el cazador. Cada jugador comienza con tres cartas en la mano y durante su turno puede realizar tres acciones: 1. Colocar una carta de cuento en la zona de juego desde su mano. 2. Robar una carta del mazo para reponer su mano a tres cartas. 3. Descartar una carta de su mano que no le interese y robar una carta del mazo como reemplazo. El orden en que se coloquen las cartas del cuento no tiene restricciones, excepto que la carta número 6 debe colocarse como la última. Además, los jugadores pueden utilizar cartas especiales como la del lobo para robar cartas del cuento a otros jugadores. Sin embargo, los jugadores pueden defenderse utilizando cartas bosque, como la del cazador, que pueden contrarrestar el ataque del lobo. El juego incluye un elemento de sorpresa al reemplazar las cartas especiales (lobo y cazador) en el mazo después de ser utilizadas, lo que mantiene la emoción y la incertidumbre en cada partida.

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 jugadores siguen las reglas del juego correctamente, incluyendo el orden de colocación de las cartas y las acciones permitidas durante su turno.		
Los jugadores demuestran habilidades para tomar decisiones estratégicas, como qué cartas jugar en cada turno y cuándo utilizar cartas especiales como el lobo.		
Los jugadores son capaces de adaptarse a las situaciones cambiantes del juego, como la defensa contra el ataque del lobo con cartas bosque.		
Los jugadores demuestran habilidades creativas al narrar la historia de Caperucita Roja a medida que colocan las cartas del cuento en orden.		

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