



## Sugerencia Didáctica “Pick a perro”

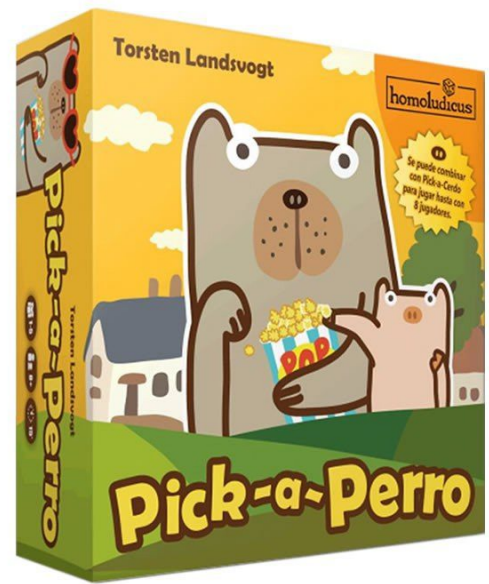
**Curso:** Kinder

**Núcleo:** Exploración del

**Entorno Natural**

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



### Características generales del juego:

Cada jugador recibe una carta boca abajo y a la voz de “¡YA!”, gira tu carta y apresúrate a tomar otra carta que sea exactamente igual o muestre una única diferencia con respecto a tu carta. Sigue tomando tantas cartas válidas como puedas. Cuando ya no puedas más, grita “¡ALTO!” y recibe tu recompensa. ¡Consigue más cartas que los demás y serás el ganador!

### Objetivo de aprendizaje

**EEN K OA 06:** Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de animales y plantas, a partir de algunas características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas (formas de alimentación y abrigo), y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

| Objetivo de aprendizaje | Sugerencia didáctica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>OA 06</b>            | <p>El juego se usará al inicio de la clase y la para el desarrollo de la clase se añadirán fichas adicionales con imágenes de animales y plantas (opcional para ampliación de la actividad) así como libros ilustrados y recursos TIC sobre animales y plantas.</p> <p>Antes de iniciar el juego, presenta a los estudiantes información sobre diferentes animales y plantas mediante libros ilustrados o recursos TIC. Enfatiza las características a considerar (tamaño, color, textura y morfología), necesidades básicas y hábitats.</p> <p>Durante el juego, pide a los estudiantes que expliquen las características de las cartas que están emparejando, relacionándolas con las habilidades para identificar y comparar características de animales y plantas.</p> <p>Al final de cada ronda, realiza una breve discusión en grupo sobre las cartas emparejadas. Luego, durante la clase pregunta a los estudiantes cómo las características observadas ayudan a los animales y plantas a satisfacer sus necesidades básicas. Utiliza fichas adicionales con imágenes de animales y plantas para ampliar la comparación de características.</p> <p>Por último, pide a los estudiantes que clasifiquen las fichas en grupos según diferentes criterios, fomentando la observación y el análisis detallado.</p> |

### 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 Pick a perro:

| Técnicas de aplicación y uso del juego                                                                                                                                       | Si | No |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| Los estudiantes pueden identificar y describir correctamente las características de tamaño, color, textura y morfología de los animales y plantas.                           |    |    |
| Los estudiantes observan y distinguen entre detalles finos en las cartas, como diferencias en el número de patitas, presencia de gafas o palomitas.                          |    |    |
| Los estudiantes explican de manera lógica y coherente por qué seleccionaron una carta en particular, relacionando las características observadas con el contenido aprendido. |    |    |
| Los estudiantes evalúan y corrigen sus errores durante el proceso de verificación de las cartas emparejadas.                                                                 |    |    |

### 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