



## Sugerencia Didáctica “Pick a perro”

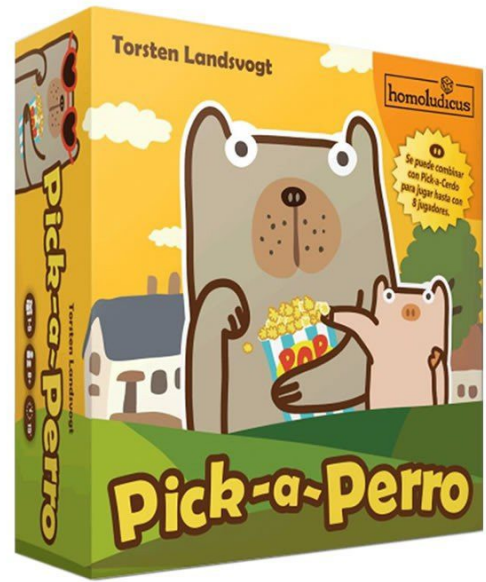
**Curso:** Prekínder

**Núcleo:** Comunicación Integral

Ámbito: Lenguaje Artístico

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

**LEAR07 OA 02:** Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

| Objetivo de aprendizaje | Sugerencia didáctica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>OA 02</b>            | <p>El juego se usará como pieza principal de la clase, se necesitará el juego de cartas, papel, lápiz para cada estudiante, pizarrón y marcadores.</p> <p>El juego se juega como se indica en el manual y luego de cada ronda, los jugadores compartirán sus impresiones y emociones acerca de las cartas que han recogido.</p> <p>Cada jugador elegirá una carta de su montón de puntos y explicará por qué le llamó la atención. Los jugadores describirán los elementos artísticos de la carta (colores, formas, características) y cómo estas influenciaron su elección y emociones.</p> <p>Los jugadores también pueden comparar las cartas entre pares y discutir las similitudes y diferencias en sus percepciones. Cada jugador presentará su reflexión al grupo, fomentando un diálogo sobre las diferentes perspectivas y apreciaciones artísticas.</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 identifican y describen las características de las cartas (tamaño, color, número de patitas, gafas, palomitas). |    |    |
| Los estudiantes comunican sus impresiones, emociones e ideas de manera coherente.                                               |    |    |
| Los estudiantes interpretan las cartas y las relacionan con sus emociones e ideas.                                              |    |    |

### 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
- 