



Sugerencia Didáctica “Exit Kids”

Curso: 3º Básico.

Asignatura: Lenguaje.

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Juego de mesa cooperativo diseñado para niños, donde los jugadores resuelven acertijos y completan desafíos para escapar de una aventura. Inspirado en las salas de escape, el juego presenta puzzles visuales, actividades de búsqueda y retos lógicos adaptados para los más pequeños, promoviendo el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Cada partida ofrece una narrativa entretenida con niveles de dificultad ajustados, ideal para familias y niños que desean experimentar la emoción de resolver misterios juntos.

Objetivo de aprendizaje

LE04 OA 28: Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 28	El juego se usa de forma central en la clase. Antes de comenzar el juego, explica a los y las estudiantes que, al resolver los acertijos y desafíos, deberán identificar y aprender nuevo vocabulario presente en las tarjetas y textos de cada reto. Divide a los y las estudiantes en grupos y entrégales el juego Exit Kids. Pídeles que resuelvan los acertijos, enfocándose en comprender cada pista y en cooperar para avanzar en la historia. Durante el juego, cada grupo deberá llevar un cuaderno de vocabulario. Cada vez que encuentren una palabra o frase nueva o desafiante, la escribirán y definirán en sus propias palabras o con ayuda de sus compañeros y el/la docente. Al finalizar la partida, reúne a los grupos para una discusión oral. Cada grupo compartirá las palabras nuevas que aprendieron y cómo las usaron para resolver los retos. Finalmente, organiza una actividad en la que cada estudiante deba incorporar al menos dos palabras nuevas en una breve intervención oral, describiendo su experiencia en el juego.



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 Exit Kids:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes incorporan correctamente el vocabulario nuevo en sus intervenciones orales.		
Los estudiantes comprenden y explican las palabras o frases nuevas que encuentran durante el juego.		
Los estudiantes cooperan y se comunican con sus compañeros para resolver los desafíos del juego.		
Los estudiantes interpretan y dan significado a palabras nuevas en el contexto de los acertijos.		

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