



Sugerencia Didáctica "La escalera encantada"

Curso: Prekinder.

Ámbito: Comunicación integral

Núcleo: Lenguaje verbal

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Es un divertido juego de mesa para niños que combina estrategia y un toque de misterio. En este juego, los participantes deben subir una escalera encantada para alcanzar la cima, pero con un giro: ¡pueden convertirse en fantasmas! A medida que avanzan, se usa un dado especial para transformar a los jugadores en fantasmas y confundir a los oponentes, haciendo el recorrido más desafiante y divertido. Es ideal para desarrollar memoria y habilidades tácticas en un ambiente entretenido.

Objetivo de aprendizaje

CI OA 01: Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	El juego se usa de forma central en la clase. Presenta el juego y explica su temática de misterio. Invita a los y las estudiantes a formar equipos y plantea la actividad como una "aventura de escalera encantada". Los y las estudiantes jugarán en equipos, avanzando y transformándose en fantasmas según las reglas. Cada vez que alguien se convierte en fantasma, deberá inventar una breve historia de por qué se convirtió en fantasma. La historia debe: Ser narrada en primera persona, contener al menos 3 oraciones completas y utilizar el tiempo pasado o presente, según la intención comunicativa. Al final de cada turno, el/la estudiante que avanzó debe contar su "aventura" usando frases claras y conjugaciones adecuadas. Ejemplo: "Yo estaba subiendo la escalera cuando sentí un viento frío, y de repente ¡me convertí en fantasma!" Después de cada ronda, los compañeros/as y el/la docente pueden brindar comentarios positivos, destacando el uso correcto de tiempos verbales y claridad en la narración. Al terminar el juego, cada equipo elegirá su historia favorita y la contará al resto de la clase. Así, los y las estudiantes practican no solo el uso del lenguaje oral, sino también la escucha activa.

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 La escalera encantada:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes se expresan de manera comprensible para sus compañeros y el docente.		
Los estudiantes construyen frases completas, con sujeto, verbo y predicado.		
Los estudiantes utilizan los tiempos verbales correctamente según el contexto de su historia (pasado o presente).		
Los estudiantes emplean un vocabulario apropiado para el contexto, incluyendo palabras descriptivas que añadan interés a la historia.		

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