



Sugerencia Didáctica

“Letras mayúsculas para hilar”

Curso: Prekinder.

Ámbito: Comunicación integral

Núcleo: Lenguaje verbal

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

El material didáctico "Letras Mayúsculas para Hilar" es una herramienta educativa diseñada para desarrollar habilidades motoras finas, coordinación ojo-mano y reconocimiento de las letras del alfabeto. Incluye letras mayúsculas de gran tamaño y cordones para hilar, permitiendo a los niños explorar formas y colores mientras aprenden a identificar las letras. Ideal para estimular la concentración, la paciencia y la creatividad en actividades lúdicas, este recurso es perfecto para introducir el abecedario en un entorno práctico y divertido.

Objetivo de aprendizaje

C07 OA 08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	El juego se utiliza para cerrar la clase. Comienza mostrando las letras del juego y explica cómo hilar los cordones para delinear cada letra. Conversa con los y las estudiantes sobre palabras simples y significativas relacionadas con su entorno (por ejemplo: sol, casa, mamá, amor). Pide a los y las estudiantes que seleccionen las letras necesarias para formar una palabra simple. Ayúdales a hilar los cordones para delinear cada letra de su palabra. Una vez formadas las palabras con las letras hiladas, invítalos a copiar esas palabras en una cartulina o papel, utilizando lápices de colores o marcadores. Pueden agregar dibujos relacionados con las palabras que escriben (por ejemplo, un dibujo del sol junto a la palabra "sol"). Usa las palabras creadas para formar un mensaje simple (por ejemplo: "Te quiero", "Feliz día", "Juega y aprende"). Ayuda a los y las estudiantes a hilar las letras necesarias y a copiar el mensaje en un soporte diferente, como una hoja o una tarjeta decorativa. Cada estudiante presenta su palabra o mensaje al grupo, explicando su significado o por qué la eligieron. Exhibe los trabajos en un mural o espacio especial en el aula.



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 Letras mayúsculas para hilar:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes tienen la capacidad para hilar los cordones de forma precisa alrededor de las letras.		
Los estudiantes identifican correctamente las letras necesarias para formar palabras.		
Los estudiantes tienen la capacidad para copiar de manera legible las palabras y mensajes creados.		
Los estudiantes incorporan dibujos, colores o decoraciones que complementen las palabras o mensajes.		

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