



Sugerencia Didáctica "Musa"

Curso: 4º Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Musa: Despertares es un juego de mesa cooperativo de cartas, ideal para estimular la creatividad y la imaginación. Los jugadores trabajan juntos como musas y artistas para interpretar pistas abstractas y adivinar obras de arte únicas. Las cartas presentan ilustraciones llamativas y conceptos desafiantes que invitan a pensar fuera de lo común. Perfecto para grupos de 3 a 12 jugadores, combina estrategia, interpretación y comunicación. Es una experiencia lúdica que fomenta el trabajo en equipo en un ambiente divertido y artístico.

Objetivo de aprendizaje

LE04 **OA** **11:** Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, cuentos, anécdotas, cartas, comentarios sobre sus lecturas, noticias, etc.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 11	El juego se usa para cerrar la clase. Explique brevemente las reglas básicas del juego *Musa: Despertares*. Resalte que cada carta será una fuente de inspiración para crear una historia, poema o texto. Divida la clase en grupos de 4-5 estudiantes. Cada grupo juega una ronda del juego, seleccionando una carta y asociándola con pistas creativas. Una vez identificada la obra final, esa será su "musa". Cada estudiante, inspirado por la carta elegida, debe escribir un texto breve. Puede ser un poema, un cuento, una anécdota o incluso una carta. Los y las estudiantes deben plasmar cómo las imágenes, colores o conceptos de la carta los inspiraron. Los y las estudiantes leen sus textos en voz alta al grupo. Los compañeros/as pueden compartir comentarios positivos sobre la creatividad y las ideas expresadas. Reflexione con la clase sobre cómo las imágenes del juego estimularon su imaginación y qué aprendizajes obtuvieron al escribir basados en inspiración visual.



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 Musa:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes presentan ideas únicas o enfoques innovadores basados en la inspiración de la carta.		
Los estudiantes escriben un texto refleja adecuadamente la interpretación de la carta seleccionada.		
Los estudiantes usan un vocabulario diverso y rico, apropiado para el tipo de texto.		
Los estudiantes respetan las características propias del tipo de texto elegido (narrativo, lírico, epistolar, etc.).		

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