



Sugerencia Didáctica "Mysterium Kids"

Curso: 3° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Comunicación oral

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Mysterium Kids: El Tesoro del Capitán Bu, es un juego de mesa cooperativo diseñado para niños a partir de 6 años. En este emocionante desafío, los jugadores trabajan juntos para descubrir un tesoro oculto con la ayuda del fantasma del Capitán Bu. Utilizando un tambor mágico, el fantasma da pistas sonoras que los jugadores deben interpretar para resolver el misterio. Con reglas sencillas y una duración aproximada de 20 minutos, fomenta el trabajo en equipo, la imaginación y la capacidad de deducción.

Objetivo de aprendizaje

LE03 OA29: Incorporar de manera pertinente en sus intervenciones orales el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 29	El juego se usa como pieza central de la clase. Se utiliza: Juego de mesa Mysterium Kids: El Tesoro del Capitán Bu. Tarjetas con palabras clave relacionadas con el juego (p. ej., "pista", "misterio", "deducción", "fantasma", "colaboración"). Un cuaderno o pizarra para registrar palabras nuevas y sus significados. Explique el objetivo del juego y su relación con el desarrollo de habilidades de comunicación oral. Presente un pequeño relato introductorio sobre el Capitán Bu, destacando palabras clave del vocabulario que se espera aprender durante la actividad. Los y las estudiantes juegan en equipos, siguiendo las reglas de Mysterium Kids. A medida que interpretan las pistas del tambor mágico, deben usar el vocabulario aprendido para describir sus deducciones y comunicar ideas al grupo. Ejemplo: En lugar de decir "La pista es un animal", animar a usar frases como "El tambor sugiere algo relacionado con un animal marino, quizá un pez". Al finalizar, cada equipo selecciona 3-5 palabras nuevas que usaron o escucharon durante el juego. Discuta en grupo el significado de las palabras y pida a cada estudiante crear una oración oral utilizando una palabra seleccionada. Registre las palabras y oraciones en una pizarra o cuaderno grupal para consolidar el vocabulario aprendido.



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 Mystery Kids:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes incorporan pertinentemente las palabras aprendidas durante el juego en sus intervenciones orales.		
Los estudiantes mantienen una expresión clara y comprensible de sus ideas al interpretar las pistas o deducir las respuestas.		
Los estudiantes interactúan positivamente con los compañeros, respetando turnos y aportando al objetivo grupal.		
Los estudiantes tienen atención y comprensión de las ideas o deducciones de sus compañeros para complementar las suyas.		



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