



Sugerencia Didáctica "Rimando ando"

Curso: kínder.

Asignatura: Comunicación integral

Eje: Lenguaje verbal.

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

"Rimando Ando" es un divertido juego de cartas diseñado para jugadores desde los 6 años, que combina vocabulario y agilidad mental. Los jugadores deben encontrar palabras que rimen entre sí, siguiendo diferentes modalidades de juego. Con opciones que involucran colores, letras, sílabas y figuras, promueve el aprendizaje del lenguaje mientras potencia la rapidez visual. Es ideal para disfrutar en familia o en el aula, fomentando la creatividad y las habilidades lingüísticas en partidas rápidas de 15 minutos.

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. Explica a los y las estudiantes que, además de encontrar palabras que rimen, deberán utilizar esas palabras en oraciones completas, conjugando los verbos correctamente según la persona y el tiempo verbal adecuado. Utiliza la modalidad Rima A: Los y las estudiantes voltearán las cartas y deberán encontrar dos palabras que rimen entre sí. El/la estudiante que encuentre las rimas deberá formar una oración completa usando ambas palabras. Por ejemplo, si las palabras son "león" y "melón", una oración podría ser: El león encontró un melón en la selva. Para cada oración, se evaluará que las oraciones tengan una estructura completa y que los verbos estén conjugados correctamente. Cada estudiante comparte una de sus oraciones con el resto de la clase. El profesor o los/las compañeros/as pueden hacer observaciones sobre la claridad de la expresión y la conjugación de los verbos.



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 Rimando ando:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes se expresan de manera clara y comprensible al formular las oraciones.		
Los estudiantes construyen oraciones que tienen una estructura oracional completa (sujeto, verbo, complemento).		
Los estudiantes emplean el vocabulario de manera adecuada en el contexto de las oraciones.		
Los estudiantes encuentran rimas y generan oraciones.		



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