



Sugerencia Didáctica "Taco, gatito, pizza"

Curso: Kinder.

Asignatura: Comunicación inetgral

Eje: Lenguaje verbal

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

"Taco, Gatito, Pizza" es un juego de cartas dinámico y entretenido para 2 a 8 jugadores, recomendado a partir de los 8 años. Los participantes se turnan para colocar cartas en una pila central mientras recitan en orden las palabras "Taco", "Gatito", y "Pizza". Cuando la carta jugada coincide con la palabra dicha, todos deben apresurarse a poner la mano sobre la pila; el último en hacerlo recoge todas las cartas acumuladas. El objetivo es ser el primero en quedarse sin cartas en la mano.

Objetivo de aprendizaje

NTCIOA 03: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	El juego se utiliza de forma central en la clase. Juega normalmente siguiendo las reglas básicas. Cada estudiante debe poner una carta en el centro y pronunciar en voz alta una palabra de la secuencia. Cuando una carta coincida con la palabra pronunciada (por ejemplo, se coloca una carta de "Taco" y el jugador dice "Taco"), todos deben golpear el mazo. El último estudiante en hacerlo debe completar un desafío fonológico: Decir cuántas palabras tiene la frase "Taco, Gatito, Pizza" y Contar sílabas, Identificar los sonidos iniciales y finales de la palabra que dijo, y segmentar en silabas la palabra que dijo. Al final del juego, cada estudiante comparte una observación fonológica sobre una de las palabras del juego, repasando sonidos iniciales y finales o sílabas.



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 Taco, gatito, pizza:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes reconocen y nombran el sonido inicial de cada palabra de la secuencia (por ejemplo, el sonido inicial de "Taco" es /t/).		
Los estudiantes reconocen y mencionan el sonido final de cada palabra (por ejemplo, el sonido final de "Pizza" es /a/).		
Los estudiantes tienen precisión al contar las sílabas de cada palabra en la secuencia (por ejemplo, "Ca-bra" tiene dos sílabas).		
Los estudiantes mantienen el enfoque en el juego y en la actividad fonológica, reconociendo rápidamente la coincidencia de cartas y palabras.		



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