



Masterwise.
Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO	DADOS CONTEMOS LA HISTORIA
ÁREA(S) DE DESARROLLO	Lenguaje/ Inglés
SUBÁREA(S)	Comunicación oral
CURSO(S)	1°/3° Básico
CÓDIGO(S)	MW 6918
CONTIENE	3 tipos de dados de 6 x 6 cm y 6 tableros de 20 x 20 cm aprox.
DESCRIPCIÓN GENERAL	Dados para armar historias de personajes en un lugar determinado.
DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA	Juego de dados para armar historias de personajes a partir de ambientes y acciones distintos.



¿QUÉ OFRECE?

1. Apoyo al docente.

Dados de mucha utilidad para desarrollar en el estudiante sus competencias en la construcción oral de historias de distintos personajes de una manera entretenida.

2. Apoyo al alumno.

Para ejercitar las habilidades narrativas de los alumnos en la creación de breves historias que les suceden a seis personajes diferentes.

3. ¿Por qué?

Producto muy divertido para ejercitar la creación de historias de seis personajes y de distintos ambientes donde ocurren las acciones.

EJES TEMÁTICOS /

1° Básico

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Comunicación oral

OA-23

- Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés:
 - presentando información o narrando un evento relacionado con el tema
 - incorporando frases descriptivas que ilustren lo dicho
 - utilizando un vocabulario variado
 - pronunciando adecuadamente y usando un volumen audible
 - manteniendo una postura adecuada.

OA-24

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

OA-25

- Desempeñar diferentes roles para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.

HABILIDADES Y ACTITUDES

1. Demostrar disposición e interés por compartir ideas, experiencias y opiniones de otros.
2. Manifiestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades para aprender.
3. Demostrar disposición e interés por expresarse de manera creativa a través de las diversas formas de expresión oral y escrita.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- 1.- El docente arma los dados y les explica a los estudiantes la dinámica del juego.
- 2.- Reparte a cada estudiante un dado y se tira, luego toma los tableros para ir creando y expresando oralmente la historia de uno de los seis personajes.

PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

- 1.- 4273 Láminas Relato Noticias.
- 2.- 4271 Láminas Narración 1.
- 3.- 4294 Láminas Narración 2.
- 4.- 4275 Láminas Cómic.



www.masterwise.cl

Contacto (+56) 2 2201 6571 / correo@masterwise.cl