



Sugerencia Didáctica “El Castillo del Terror”

Curso: 4to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones Interpersonales



Características generales del juego:

Los más terroríficos monstruos han cobrado vida y se han adueñado del Castillo del Terror. Los aventureros más intrépidos han sido convocados por el Sr. Stocker a una competición para liberarlo. Elige a tu personaje, reúne los objetos encantados y atrapa a los monstruos para obtener la recompensa. Necesitarás de toda tu inteligencia... y tu valor. ¿Te atreves a entrar?

Objetivo de aprendizaje

OR04 OA 07: Resolver conflictos entre pares en forma guiada, y aplicar estrategias diversas de resolución de problemas, tales como escuchar, describir los sentimientos del otro y buscar un acuerdo que satisfaga a ambas partes.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 07	En grupos de 4 estudiantes juegan una ronda el juego según las instrucciones. Antes de comenzar se les indica que deben estar atentos a los conflictos que puedan surgir durante las jugadas Luego, en su grupo comentan los conflictos que se generaron mientras jugaban, por ejemplo, si alguien se enojó con otro por cazar un monstruo que quería o si no logró obtener los puntos finales deseados. Eligen uno de los conflictos y aplican los siguientes pasos: - Definir el problema: ¿qué sucedió? - Analizar el problema: ¿Por qué pasó esto? - Generar alternativas de solución ¿Qué puedo hacer para resolver este conflicto? - Evaluar alternativas de solución y elegir: ¿Cuál es estas soluciones es la mejor? - Implementar la opción elegida: Volver a jugar y en caso de que vuelva a ocurrir el conflicto, procurar llevar a cabo la alternativa elegida



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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 El Castillo del Terror:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican conflictos generados durante el juego.		
Los estudiantes dialogan y analizan posibles alternativas de solución.		
Los estudiantes acuerdan la alternativa de solución más adecuada al conflicto elegido.		
Los estudiantes ponen en práctica la alternativa de solución dialogada y elegida.		



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