



Sugerencia Didáctica “Los Busca Pistas”

Curso: 6to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal



Características generales del juego:

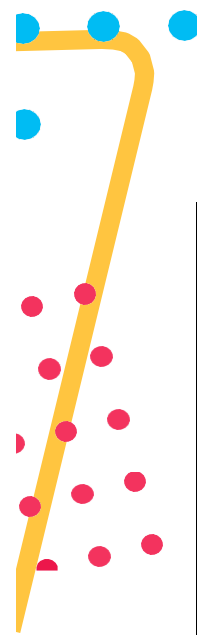
Basado en la famosa serie de libros juveniles, con LOS BUSCAPISTAS, jugarás con Pepa Pistas, Maxi Casos, Bebito y Pulgas, para intentar resolver la mayor cantidad de misterios en la ciudad de Basketville.

En tu turno, mueve tu personaje a las cartas de ubicación para obtener nuevas pistas, ayuda o intenta descubrir misterios para ganar puntos.

Objetivo de aprendizaje

OR06 OA 08: Participar activa y colaborativamente en la comunidad escolar y en la organización del curso: planificando y evaluando actividades encaminadas a un objetivo; organizándose para resolver problemas cotidianos de la comunidad; asumiendo y cumpliendo responsabilidades; participando en las elecciones de curso y aceptando los resultados; respetando los derechos de los demás, sin discriminar en la distribución de roles y responsabilidades, entre otros; estableciendo acuerdos a través del diálogo y la toma de decisiones democráticas; evaluando el cumplimiento de los acuerdos de curso.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 08	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial. Para lo cual se sugiere que los estudiantes hayan previamente tenido un primer acercamiento al juego, es decir, en una sesión previa se sugiere jugar una partida como un estímulo a retomar la siguiente clase (esto ya que el nivel del juego requiere un aprendizaje previo de las reglas para poder disfrutar de la experiencia lúdica como tal) Luego, se les permite jugar una partida del juego para introducir y motivar a desarrollar el tema de la clase activando conocimientos previos sobre la planificación y toma de decisiones como habilidades importantes para el trabajo en comunidad y la resolución de problemas. Así, se sugiere que la actividad posterior involucre relacionar las habilidades usadas durante el juego y cómo estas se relacionan con la vida en comunidad (como curso, por ejemplo) cuando deben resolver problemas y tomar decisiones relevantes.

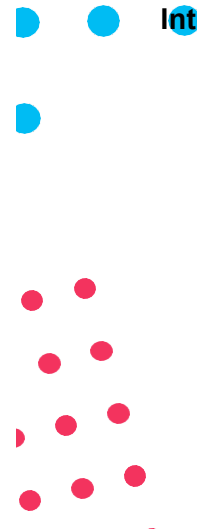


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 Los Busca Pistas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes juegan involucrándose en el juego como estímulo inicial de la clase.		
Los estudiantes identifican las habilidades de planificación y toma de decisiones ejecutadas durante el juego.		
Los estudiantes dialogan reflexionando sobre sus propias habilidades de planificación y toma de decisiones ejecutadas durante el juego.		
Los estudiantes relacionan las habilidades de planificación y toma de decisiones ejecutadas durante el juego con aquellas de importancia para la vida en comunidad (como curso).		



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