



Sugerencia Didáctica “El rebaño”

Curso: 6to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal



Características generales del juego:

En El Rebaño debes deshacerte de todas las cartas que tengas en tu mano antes que el resto. Las cartas se juegan de una en una, pero los turnos van saltando, ya que el siguiente jugador será quien sea del color de la oveja jugada.

Además, habrán perros pastores (que inician duelos), lobos (que aullan), flores (para comérselas), el propio pastor (que llama al rebaño yéndose de la mesa de juego) y hasta se hace de noche (no sabiendo durante un rato qué color eres).

Objetivo de aprendizaje

OR06 OA 01: Demostrar una valoración positiva de sí mismo reconociendo habilidades, fortalezas y aspectos que requiera superar.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 01	Se invita a los y las estudiantes a jugar una primera ronda tal cual las reglas lo indican. Además, se les indica que deberán autoevaluarse luego de jugar, para lo cual se les entregará previamente una pauta como la sgte.: Evalúa de 1 a 5 los siguientes aspectos: - Sigo las reglas durante todo el juego. - Participo activamente durante todo del juego. - Me comunico adecuadamente mientras juego. - Controló mis impulsos de forma adecuada mientras juego. - Respeto a mis compañeros/s mientras juego. Luego de autoevaluarse, cambiarán de grupo y se les invitará a jugar una nueva ronda del juego, pero esta vez con el objetivo de intentar mejorar los aspectos que consideren necesarios. Al finalizar el tiempo de juego, deberán volver a autoevaluarse. Para finalizar, compararán sus dos autoevaluaciones y reflexionarán en un plenario sobre aquellos aspectos positivos sobre sí mismos, intentando reconocer sus habilidades durante el juego, sus fortalezas y las mejoras que pudieron identificar entre una ronda y otra.

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 rebaño:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes siguen las instrucciones del juego en ambas rondas de juego.		
Los estudiantes analizan su propio actuar durante el juego.		
Los estudiantes participan activamente tanto de las instancias de juego como de autoevaluación y reflexión final.		
Los estudiantes reflexionan sobre sus propias habilidades, fortalezas y aspectos a mejorar durante el juego.		

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