



Sugerencia Didáctica “Dobble”

Curso: 6to Básico.

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

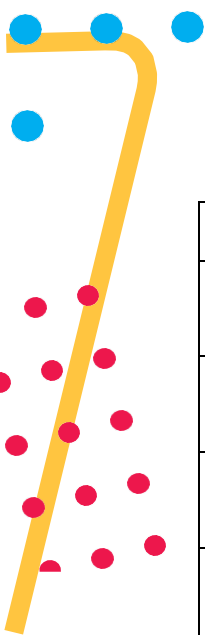
En Mascotas debes demostrar que eres el mejor cuidador de tu mascota dándole de comer, aseándola, jugando con ella y comprándole una casita, pero...quizás no sea suficiente. Los demás intentarán enfadarla, enfermarla y ¡hasta robártela!, llevando a cabo todo tipo de acciones.

Juega y desarrolla la capacidad de memorización, las habilidades sociales, la comunicación y la capacidad de planificación.

Objetivo de aprendizaje

LE06 OA 14: Expresarse en forma creativa por medio de la escritura de textos de diversos géneros (por ejemplo, relatos de experiencias personales, noticias, cuentos, etc.) que: tengan una estructura clara, utilice conectores adecuados, tenga coherencia con sus oraciones, incluya descripciones y diálogos si es que es pertinente.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 14	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial y se jugará la versión llamada Torre Infernal, a fin de motivar a desarrollar el tema de la clase usando algunos elementos del juego a posterior. Se les solicita a los y las estudiantes que conformen grupos de hasta 4 personas. Se le da las instrucciones al curso indicando que: 1. Cada jugador recibe una carta que pone delante suyo. El resto de cartas se ponen en el centro de la mesa en una pila. 2. Cada jugador debe buscar cuál es el objeto que tienen en común su carta y la primera de la pila del medio. Quien primero lo vea debe decir el nombre del objeto en voz alta y podrá quedarse la carta, que colocará encima de la que ya tenía. 3. Gana quien consiga más cartas cuando en el centro ya no quede ninguna. A continuación, los y las estudiantes ven la carta que quedó por encima en su mazo y los distintos elementos que están presentes en la carta serán parte del estímulo para redactar una historia que contenga los dibujos presentes en la carta. Al finalizar, se sugiere propiciar la reflexión respecto a la importancia de la autorregulación pese a la adrenalina del juego y también de la conciencia de sí mismo, pues los símbolos que aparecen en cada carta pueden tener una conexión y vinculación especial en cada historia.



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 de Dobble

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes redactan una historia a partir del estímulo de la carta.		
Los estudiantes se autorregulan durante el desarrollo del juego.		
Los estudiantes muestran coherencia en su escrito entre los elementos de la carta.		
Los estudiantes dan una estructura clara e incorporar los conectores adecuados al escrito.		

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