



**OBSERVATORIO
DEL JUEGO**

Sugerencia Didáctica

“Puzle Juego. Entre patas y bigotes”

Curso: 2do Medio.

Asignatura: Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Eje: Formación Ciudadana

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Los juegos de roles pueden contener elementos como: títeres, antifaces y figuras de animales; o sombreros, accesorios y pintacaras. Con estos puedes simular experiencias en las que desempeñas un determinado rol, papel o personalidad, y/o representas una situación real o espontánea.

Objetivo de aprendizaje

HI2M OA 25: Reconocer la diversidad inherente a las sociedades como manifestación de la libertad y de la dignidad humana, y evaluar las oportunidades y desafíos que un mundo globalizado entrega para evitar toda forma de discriminación, sea por raza o etnia, nacionalidad, situación socioeconómica, religión o creencia, género, orientación sexual o discapacidad, entre otras.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 25	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial. Se les invita armar el puzle en grupos de 3 a 4 estudiantes y a realizar las actividades que contiene. Luego, reflexionan sobre los conceptos de diversidad y discriminación presentes en el juego y los relacionan con la diversidad inherente a las sociedades. Con esto, se recogen las ideas para introducir y motivar a desarrollar el tema de la clase activando conocimientos previos sobre las ideas presentes en el objetivo de aprendizaje.



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 Puzle Juego - Entre patas y bigotes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes arman colaborativamente el puzle.		
Los estudiantes reconocen en el juego la presencia de conceptos como diversidad y otros.		
Los estudiantes relacionan los conceptos de diversidad y otros presentes en el juego con aquellos de las sociedades.		
Los estudiantes reflexionan en conjunto sobre sus conocimientos previos de los conceptos de diversidad, dignidad, discriminación y otros.		



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