



Sugerencia Didáctica “Gamificación”

Curso: 2do Básico.

Asignatura: Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

Eje: Formación Ciudadana

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



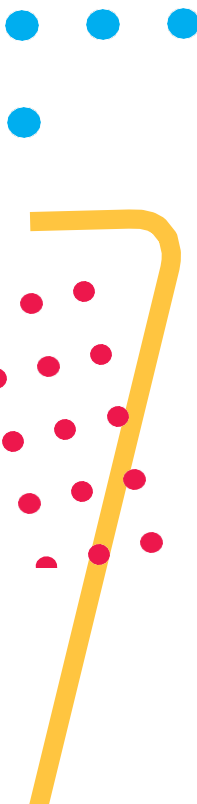
Características generales del juego:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas, dinámicas y/o estética de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, aumentando la motivación y favoreciendo los aprendizajes.

Objetivo de aprendizaje

HI02 OA 15: Identificar la labor que cumplen en beneficio de la comunidad servicios como los medios de transporte y de comunicación y el mercado, y algunas instituciones encargadas de proteger nuestro patrimonio cultural y natural.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 15	Se les presenta a los y las estudiantes una diversidad de señales del tránsito que pueden ser escogidas de https://www.educacionvial.cl/categoria/senales-transito. Luego, trabajando en grupos de 4 a 5 personas, cada grupo elige y registra un listado de al menos 10 señales de tránsito de aquellas presentadas. Cada estudiante del grupo crea al menos dos pares de cartas de juego. Cada par consiste en una carta con la imagen de la señal de tránsito (sin descripción) y otra con el significado de la señal de tránsito en la descripción de la carta (sin imagen). Usan las cartas en un juego tipo Memorice, de la siguiente manera: Cada grupo, baraja y coloca las cartas boca abajo al azar al centro del grupo. Luego, por turnos, cada jugador da vuelta un par de cartas. Si estas son pareja (imagen y descripción de la señal de tránsito que corresponde), entonces el jugador se lleva esas cartas. Si no, entonces las vuelve a colocar boca abajo. Sigue el turno el siguiente jugador hasta acabar las cartas. Pueden luego intercambiar cartas con otro grupo. Para finalizar, discuten sobre los lugares de su barrio donde están esas señales y reflexionan sobre si las personas las respetan o no. Entre todos proponen formas de incentivar su cumplimiento.



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 Gamificación

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes reconocen las señales del tránsito presentadas.		
Los estudiantes dialogan eligiendo algunas señales del tránsito según su interés.		
Los estudiantes crean cartas con las señales de tránsito elegidas.		
Los estudiantes juegan usando las cartas creadas.		



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