



Sugerencia Didáctica “Monkeelaus”

Curso: 5to Básico.

Asignatura: Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

Eje: Formación Ciudadana

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

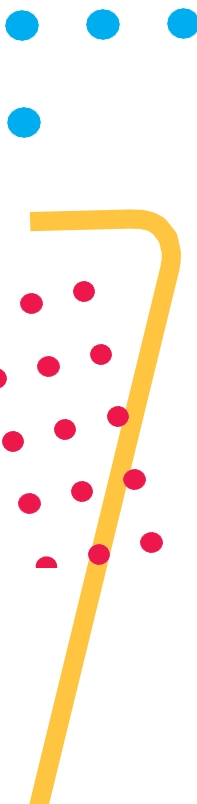
Si nos adentramos en las profundidades de la selva de Jadú conoceremos a Los Monkeelaus, un grupo de intrépidos monos que aprovechan cualquier ocasión para organizar una buena fiesta rodeados de fruta y diversión. Ahora, con la excusa de que faltan pocos días para el cumpleaños de Paala, una de los Monkeelú más carismáticas, es el momento de ponerse manos a la obra para preparar un cumpleaños inolvidable.

Monkeelaus en la búsqueda del piojo dorado es un juego colaborativo que se juega en dos capítulos: El cumpleaños de Paala y El mejor regalo del mundo mundial.

Objetivo de aprendizaje

HI05 OA18: Diseñar y participar en un proyecto que solucione un problema de la comunidad escolar, considerando temas como voluntariado, gasto excesivo de agua y electricidad en la escuela, y cuidado del medioambiente, entre otros, y ateniéndose a un plan y a un presupuesto.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 18	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial, a fin de introducir y motivar a desarrollar un proyecto colaborativo activando conocimientos previos sobre la colaboración. Se juega una versión simplificada del Capítulo 2 con las siguientes modificaciones en sus reglas: - Usar solo un piojo dorado. - No se usan las cartas de personaje. - Usar la carta de misión para dos jugadores (la más simple). - La carta de misión debe ser cumplida de forma grupal y no individual (colaborativamente). - Una vez que tengan en conjunto lo solicitado por la carta de misión, uno del grupo debe avanzar hasta el piojo dorado y así ganar. Luego, reflexionan sobre la participación activa y colaborativa en el juego, y cómo eso se puede llevar también a la comunidad escolar en el diseño de un proyecto.



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 Monkeelaus:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes comprenden las reglas modificadas del juego.		
Los estudiantes identifican que realizaron trabajo colaborativo mientras jugaron.		
Los estudiantes relacionan el trabajo colaborativo como algo necesario para alcanzar metas comunes.		
Los estudiantes reflexionan sobre la participación activa y colaborativa tanto en el juego como en el diseño de un proyecto colaborativo.		

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.