



Sugerencia Didáctica “Puzle Level Up! 4”

Curso: 2do Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

La serie *Advanced Puzzle* son rompecabezas divertidos y educativos con una belleza artística que ayudarán a desarrollar el potencial cerebral de los niños y niñas paso a paso.

Dividida en siete niveles, esta serie coincide con el desarrollo mental de los niños, con el objetivo de mejorar su pensamiento lógico, coordinación ojo-mano, cognición multidimensional y desarrollar su concentración. De 2 a 247 piezas, simples a complejas, las ilustraciones de esta serie, brindan una experiencia estética de alta calidad.

Objetivo de aprendizaje

OR02 OA 02: Identificar emociones experimentadas por ellos y por los demás (por ejemplo, pena, rabia, miedo, alegría) y distinguir diversas formas de expresarlas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Antes de comenzar, se les indica a los y las estudiantes que construirán un puzle de forma colaborativa, en la que deberán escucharse entre sí para poder armar el puzle en el menor tiempo posible y sin mayores conflictos, decidiendo en conjunto qué piezas ir colocando. Así, forman grupos de 3 a 4 personas y arman el puzle de 54 piezas (si es posible o hay mayor experiencia de parte de los y las estudiantes, pueden armar los otros dos puzles, de 70 y 88 piezas). Una vez armado, cada estudiante elige uno de los personajes del puzle y le cuenta a los demás qué emoción cree que tiene ese personaje y por qué. Luego, en un plenario los y las estudiantes van indicando qué emociones observaron en cada uno de los personajes mientras el/la docente registra el resumen de las emociones en la pizarra frente a todo el curso. Reflexionan sobre la diversidad observada.

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 Level Up! 4:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes dialogan respetuosamente mientras arman el puzle.		
Los estudiantes arman el puzle correctamente de forma colaborativa.		
Los estudiantes identifican una emoción en los personajes del puzle.		
Los estudiantes dialogan sobre la diversidad de emociones observadas en los personajes del puzle.		

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