



Sugerencia Didáctica “Cucu Tras”

Curso: 3ero básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal



Características generales del juego:

En ‘Cucu Tras ¿Qué hay detrás?’ Todas las cartas tienen en el anverso y en el reverso un dibujo muy similar. Cucu Tras se puede jugar de varias formas. Mientras los jugadores tengan los ojos cerrados procedemos a darle la vuelta a una de las tarjetas. Con este juego se trabaja la memoria a corto plazo, el lenguaje, la psicomotricidad fina y los reflejos.

Objetivo de aprendizaje

OR3 OA2: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Se propone la siguiente actividad para invitar a conocer la estrategia “Semáforo” para el manejo emocional, estrategia que luego puede ponerse en práctica en posteriores actividades. Al comenzar la experiencia, se les invita a los estudiantes a conversar sobre las emociones y de forma libre expresar cuáles han sentido la última semana. Con esto, los estudiantes dibujan un emoji que exprese qué emoción sienten ahora (se sugiere mostrar algunos ejemplos de imágenes de emojis que representen diversas emociones). Luego, se les invita a jugar una partida del juego, y al finalizar, dibujar un emoji que represente esa emoción. Luego de dibujar, se les pide que comparen el emoji anterior y posterior al juego, en torno a los cambios que surgieron en las emociones. En caso de que surjan emociones que no les fueron agradables, plantear el trabajo en torno a estrategias para manejar aquellas emociones. Así, se propone a los estudiantes aplicar el “Semáforo”, esto es, regular los comportamientos impulsivos de la siguiente manera. En cuanto sienta que está por caer en comportamientos impulsivos, actuar tal cual lo haría un auto frente a un semáforo: ROJO para DETENERSE; es decir, quedarse quieto, AMARILLO para PENSAR lo que está sucediendo y detectar posibles SOLUCIONES; y VERDE para ACTUAR llevando a la práctica alguna de esas opciones.

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 Cucu Tras:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican diversas emociones antes y durante el juego.		
Los estudiantes comparan las emociones propias y los cambios surgidos en el juego.		
Los estudiantes reflexionan sobre el manejo de las emociones desagradables mediante diversas estrategias.		
Los estudiantes reconocen la estrategia del "Semáforo" como útil para el manejo emocional en situaciones de posibles comportamientos impulsivos.		

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