OBSERVATORIO DEL JUEGO

Sugerencia Didáctica
"Juego de Roles"

Curso: 7mo Básico.

Asignatura: Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Eje: Historia

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse

Características generales deljuego:

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

HI07 OA16: Reconocer en expresiones culturales latinoamericanas del presente la confluencia del legado de múltiples civilizaciones como la maya, azteca, inca, griega, romana y europea.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	En parejas o tríos, los y las estudiantes eligen un ejemplo concreto que fundamente su postura sobre la vigencia o no, en la actualidad, de aspectos heredados de las culturas maya, azteca, inca, griega, romana o europea. Para ello, eligen una cultura y, usando los pintacaras y/o accesorios, se personifican de acuerdo a la cultura elegida. Identifican un ámbito específico, ya sea político, arquitectónico, artístico u otro, y frente al curso, describen y argumentan su postura sobre la vigencia actual o no de aspectos heredados de esa cultura. Finalmente, realizan una síntesis grupal en un plenario con todo el curso.

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 Juego de Roles:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes reconocen las diversas culturas que deberán representar.		
Los estudiantes utilizan los elementos del juego para personificarse acorde a la cultura elegida.		
Los estudiantes describen frente a otros el aspecto de la cutlura elegido.		
Los estudiantes reflexionan grupalmente sobre la vigencia actual o no de las diversas culturas.		

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