



Sugerencia Didáctica “Kurrüf: roll and write”

Curso: 4to Básico.

Asignatura: Ciencias Naturales

Eje: Ciencias de la Vida.

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



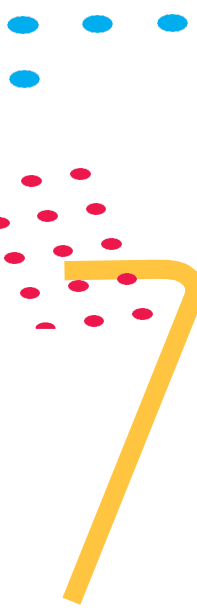
Características generales del juego:

¡Tira los dados y escribe! En este juego tomarás el rol de un fotógrafo que se internará en la selva patagónica de Chile, para buscar al **huemul** llamado Kurrüf y al **abejorro nativo** (*Bombus dahlbomii*), pero durante el trayecto deberás registrar la mayor cantidad de especies posible.

Objetivo de aprendizaje

CN04 OA 03: Dar ejemplos de cadenas alimentarias, identificando la función de los organismos productores, consumidores y descomponedores, en diferentes ecosistemas de Chile.

Objetivo de Aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	Para esta actividad debes desvcargar e imprimir el juego Kürruf: roll and write (descargable de https://withinplaygames.com/pages/imprime-y-juega). En grupos de 4 estudiantes, jugarán sólo usando el “mapa de jugador” y el “almanaque de exploración” de la “Hoja de exploración”. Así, por turnos, cada quien lanza los dos dados, avanza según indica la “guía de la reserva” y marca la especie nativa correspondiente en el “almanaque de exploración”. Luego, de 5 rondas o hasta que nadie pueda seguir moviéndose en el “mapa de jugador”, termina el juego. Al finalizar el juego, los y las estudiantes identifican los diferentes roles que desempeñan los organismos marcados en el “almanaque de exploración” en la cadena alimentaria, discutiendo su función como productores, consumidores y descomponedores. Los clasifican como tales y arman diversas cadenas tróficas con ellos.

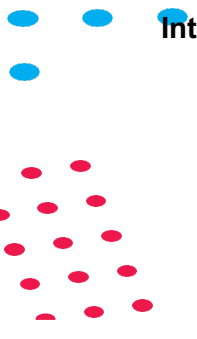


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 Kurrüf: roll and write:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes siguen las reglas del juego recolectando distintos organismos.		
Los estudiantes clasifican como productores, consumidores o descomponedores a los diversos organismos recolectados durante el juego.		
Los estudiantes construyen diversas cadenas tróficas con los organismos seleccionados durante el juego.		
Los estudiantes describen las interacciones y relaciones entre los organismos de la cadena alimentaria.		



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