



Sugerencia Didáctica “El castillo del Terror”

Curso: 3ro Medio

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable.



Características generales del juego:

Los más terroríficos monstruos han cobrado vida y se han adueñado del Castillo del Terror. Los aventureros más intrépidos han sido convocados por el Sr. Stocker a una competición para liberarlo. Elige a tu personaje, reúne los objetos encantados y atrapa a los monstruos para obtener la recompensa. Necesitarás de toda tu inteligencia... y tu valor. ¿Te atreves a entrar?

Objetivo de aprendizaje

OR 3M OA 01. Comparar distintas alternativas posibles de sus proyectos de vida, en los ámbitos laboral, familiar u otros, considerando sus intereses, condiciones, capacidades y la manera en que las propias decisiones y experiencias pueden influir en que estas alternativas se hagan realidad.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01 ● ● ●	Se propone la siguiente actividad como pieza central. Los y las estudiantes conforman grupos de 4 participantes. Al dar inicio a la partida cada integrante escoge una carta de aventurero y, así, cada estudiante caracteriza su propio personaje en torno a cuál es el origen del personaje, cualidad específica y todas aquellas características que reflejen sus capacidades y experiencia para luego ser conectado con el proyecto de vida de éste. En lo relatos, deben procurar que los proyectos de vida de cada personaje se entrelace con el de los otros aventureros. En esta actividad, juegan por turnos cada jugador, sin embargo, el grupo tiene el objetivo en conjunto de atrapar a los monstruos. Por lo tanto, durante una partida, los jugadores podrán intercambiar libremente las cartas de objetos según cada uno lo necesite para cazar a algún monstruo. Al inicio del turno comienzan cada uno con cuatro cartas de objeto en la mano, siendo el primer jugador quien roba una carta de objeto e intenta capturar un monstruo. De no lograrlo, puede descartar una de sus cartas. Si lo logra, lo lleva junto a su personaje. La partida termina luego de 15 min de juego y se puntúa en base a los puntos obtenidos e indicados en cada tarjeta de monstruo cazado. Gana todo el grupo, cuando todos los monstruos son capturados o cuando se alcanzan los 40 puntos. Pueden jugar varias partidas y luego comparar en cuáles han podido ganar más fácilmente y discutir sobre las estrategias usadas como grupo. Para finalizar se propone reflexionar respecto a la importancia que tuvo cada uno para lograr el objetivo y la necesidad de trabajar en equipo tomando en cuenta las características especiales otorgada a cada personaje, pues cuando se construye el proyecto de vida tendrán que considerar múltiples aspectos y personas: ámbito laboral, familiar, etc.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	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 Castillo del Terror

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes caracterizan a su personaje profundizando en la creación de su relato asociado al proyecto de vida.		
Los estudiantes colaboran para alcanzar el objetivo en común de atrapar a la mayor cantidad de monstruos.		
Los estudiantes utilizan la diversidad de cada personaje con un propósito en común.		
Los estudiantes regulan el tiempo y los turnos en el juego.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Explicación de las instrucciones.
- ✓ Monitorear y retroalimentar el proceso.
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la toma de decisiones responsable y la habilidad para relacionarse.