



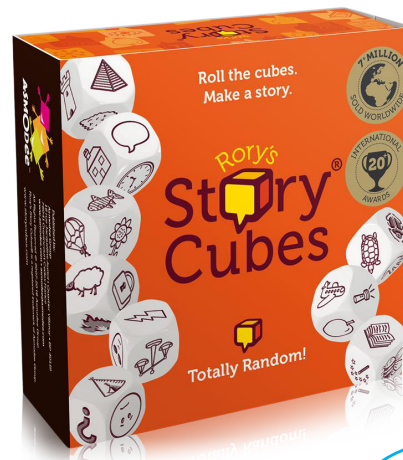
Sugerencia Didáctica “Story Cubes”

Curso: 8vo Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Bienestar y autocuidado

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

Juega con Story Cubes como un juego para uno o más jugadores, o en el que cada uno tiene que continuar la historia donde el anterior la ha dejado. Otorga puntos como premio por la rapidez de improvisación, o por la inventiva, o la imaginación... Las instrucciones incluyen varias maneras diferentes de utilizar los cubos para resolver problemas como romper el bloqueo del escritor, mejorar su imaginación, entre otras.

Objetivo de aprendizaje

OR08 OA03. Identificar situaciones que puedan exponer a las y los adolescentes al consumo de sustancias nocivas para el organismo, conductas sexuales riesgosas, conductas violentas, entre otras problemáticas; reconociendo la importancia de desarrollar estrategias para enfrentarlas, y contar con recursos tales como: la comunicación asertiva y la ayuda de personas significativas y/o especializadas, dentro o fuera del establecimiento.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	Se sugiere utilizar la actividad como motivación inicial. Distribuya un set de Story Cubes a cada grupo de estudiantes, compuesto por 3 o 4 personas. Pida a los grupos que lancen los dados y observen las imágenes que aparecen. Cada estudiante debe seleccionar una imagen que represente o se asocie a una situación de riesgo. Los estudiantes en cada grupo deben utilizar las imágenes seleccionadas para crear en conjunto una historia que involucre una situación de riesgo. Fomente la colaboración y el intercambio de ideas entre los miembros del grupo. Pida a cada estudiante que reflexione de manera individual sobre la historia creada por su grupo. Deben identificar las posibles consecuencias negativas de la situación de riesgo y pensar en estrategias para enfrentarla. Pídeles que nuevamente se reúnan en sus grupos y compartan las estrategias individuales que pensaron para enfrentar la situación de riesgo. Deben discutir y analizar la efectividad de cada estrategia. Invite a cada grupo a compartir una estrategia que consideren relevante con el resto del curso. Facilite una discusión grupal donde se analicen las estrategias propuestas y se reflexione sobre la importancia de la comunicación asertiva y la búsqueda de ayuda. Realice una breve síntesis de la actividad y destaque la importancia de reconocer las situaciones de riesgo y desarrollar estrategias para enfrentarlas. Resalte la importancia de la comunicación asertiva y la búsqueda de apoyo en personas significativas y especializadas.

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 de Story Cubes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes asocian las imágenes de los dados a posibles situaciones de riesgo.		
Los estudiantes crean una historia que representa una situación de riesgo.		
Los estudiantes reflexionan individualmente a partir de la historia creada por el grupo, identificando consecuencias negativas y estrategias para enfrentarla.		
Los estudiantes analizan y seleccionan una estrategia relevante para compartir con el grupo curso.		

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