



Sugerencia Didáctica “The Mind”

Curso: 8vo Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Pertenencia y participación democrática

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

The Mind es más que un simple juego, es un experimento, un viaje, una experiencia en equipo muy sencilla y que no podrán olvidar. Deberán superar todos los niveles para ganar la partida, aunque no podrán hablar, ponerse de acuerdo ni intercambiar información.

No se preocupen, el juego funcionará siempre y cuando se comuniquen telepáticamente...

Objetivo de aprendizaje

OR08 OA08. Elaborar acuerdos orientados al logro de fines compartidos por el curso, utilizando para esto los espacios de participación disponibles, como Consejo de Curso, asambleas, encuentros u otros, contribuyendo democráticamente a través del diálogo, el debate y el reconocimiento de representantes democráticamente electos; respetando la diversidad de opiniones y el derecho de hombres y mujeres.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	Explique a los y las estudiantes que el objetivo es elaborar acuerdos como grupo curso para alcanzar fines compartidos. Destaque la importancia de la participación democrática, el diálogo y el respeto a la diversidad de opiniones. Presente las reglas básicas del juego The Mind a los y las estudiantes. Explique que el juego se basa en la comunicación no verbal y en sincronizar los movimientos para jugar las cartas en orden ascendente sin hablar. Indique que jugarán en forma masiva como grupo curso. Proponga que establezcan reglas adicionales que les ayuden a alcanzar el objetivo del juego. Por ejemplo, pueden acordar que cada jugador debe esperar un tiempo determinado antes de jugar su carta, o que pueden usar señas o gestos específicos para comunicarse. Anote los acuerdos en la pizarra o en un papelógrafo. Organice a los y las estudiantes en un círculo grande o en grupos más pequeños, según el tamaño del curso. Comiencen a jugar de acuerdo a las reglas establecidas por el grupo. Motive a sus estudiantes a observar y comunicarse no verbalmente para lograr una sincronización efectiva. Durante el juego, fomente la reflexión sobre la importancia de la comunicación, el respeto y la toma de decisiones colectivas. Al finalizar el juego, reúna a los estudiantes y promueva una reflexión sobre su experiencia. Pregunte cómo se sintieron al jugar en grupo, qué dificultades encontraron y qué aprendieron sobre el diálogo, el respeto y la toma de decisiones conjuntas. Anime a los estudiantes a proponer acuerdos basados en sus aprendizajes para el curso y enfatice acerca de la importancia de la participación democrática para crear estos acuerdos y así lograr otros objetivos en común durante el año.

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 The Mind:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes elaboran reglas adicionales para alcanzar el objetivo del juego de manera masiva.		
Los estudiantes participan del juego a partir de las reglas establecidas grupalmente.		
Los estudiantes participan de la reflexión a partir de su experiencia en el juego.		
Los estudiantes proponen acuerdos basados en sus aprendizajes para lograr objetivos en común.		

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