



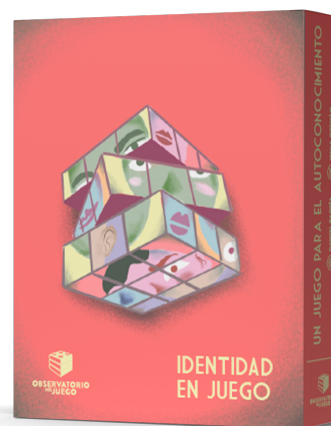
Sugerencia Didáctica "Identidad en juego"

Curso: Cuarto Básico

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal.

Competencial Socioemocional: Conciencia de sí mismo



Características generales del juego:

"Identidad en juego" fue creado con el objetivo de desarrollar las habilidades de autoconocimiento y autorregulación. En base a este propósito del juego, sus participantes deben preguntarse qué opción tomarían ante diversas situaciones que ponen a prueba sus valores, creencias y preferencias. En cada dilema, alguien de los/as participantes elegirá en secreto una de las opciones que mejor le interprete. Para ganar, los/as demás participantes deberán opinar sobre cuál creen que es la alternativa elegida. ¡Ganarán si logran acertar!

Objetivo de aprendizaje

OA 01: Observar, describir y valorar sus características, habilidades y fortalezas (en lo familiar, afectivo, académico y social, entre otros) y proponerse acciones concretas para los aspectos que requiera superar.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	Se sugiere utilizar esta actividad como estímulo inicial. Inicie la sesión con una breve charla sobre la importancia de conocerse a uno mismo y valorar nuestras habilidades y fortalezas. Luego, presente el juego "Identidad en Juego" y explique que jugarán para explorar diferentes situaciones que les permitirán reflexionar sobre sus elecciones y valores. A continuación, divídalos en grupos pequeños (3-4 niños por grupo). Cada grupo elige a una "Persona en Juego" para la primera ronda. Durante el juego, anime a los estudiantes a discutir y reflexionar sobre las decisiones tomadas en cada dilema. Luego de algunas rondas, reúna a todos los estudiantes y lleve a cabo una reflexión grupal. Pregunte a los estudiantes sobre las situaciones que encontraron más desafiantes y las decisiones que tomaron. Fomente un ambiente de respeto donde compartan sus opiniones y aprendizajes. A continuación, distribuya hojas de papel y lápices a cada estudiante. Pídales que elijan tres situaciones del juego que les hayan impactado y escriban cómo se sintieron al tomar esas decisiones. Solicite también que dibujen o escriban algunas de sus fortalezas y habilidades en diferentes áreas (familiar, afectivo, académico y social). Cierre la actividad destacando la importancia de reconocer y valorar sus identidades. Para finalizar y a modo de compromiso, pida que escriban en una pequeña hoja una acción concreta que puedan realizar para mejorar en algún aspecto identificado durante la actividad.

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 Identidad en juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes se involucraron activamente en la charla sobre la importancia de conocerse.		
Los estudiantes compartieron abierta y respetuosamente desafíos y decisiones en la reflexión grupal.		
Los estudiantes mostraron empatía hacia las experiencias de los demás.		
Los estudiantes seleccionaron y describieron claramente situaciones impactantes del juego.		
Los estudiantes realizaron una autoevaluación reflexiva de reacciones y decisiones.		

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