



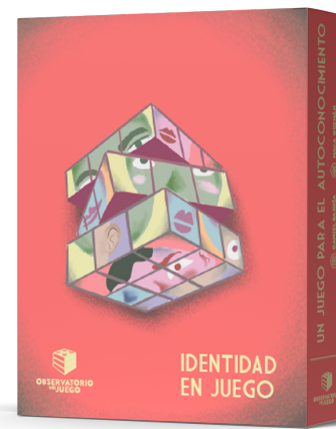
Sugerencia Didáctica "Identidad en juego"

Curso: Quinto Básico

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal.

Competencia 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 04: 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 04	Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Inicie la sesión destacando la importancia del autocuidado en diferentes aspectos de la vida, incluyendo la seguridad emocional, física y digital. Converse sobre cómo nuestras decisiones pueden afectar nuestra seguridad. A continuación, explique que jugarán "Identidad en Juego" para explorar situaciones que requieren autocuidado y conductas protectoras. Hable sobre la relevancia de aprender a discernir entre situaciones seguras y riesgosas. Divida a los estudiantes en grupos pequeños y distribuya el juego. Anímelos a jugar, enfocándose en las decisiones que refuercen el autocuidado y la seguridad personal. Luego de jugar, reúna a los estudiantes y facilite una conversación sobre las decisiones tomadas durante el juego. Pregunte sobre cómo aplicaron conductas protectoras y si identificaron situaciones de riesgo. Finalmente, en el pizarrón, elaboren una lista de acciones de autocuidado y conductas protectoras. Pida a cada estudiante que elija una acción y comparta cómo la incorporarán en su vida cotidiana.

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 muestran interés y participación activa durante la sesión.		
Los estudiantes demuestran respeto y escucha hacia las opiniones de los demás.		
Los estudiantes participan en la conversación sobre la importancia del autocuidado.		
Los estudiantes colaboran y se comunican de manera efectiva durante el juego.		
Los estudiantes participan activamente en la conversación grupal.		
Los estudiantes identifican situaciones de riesgo y aplican conductas protectoras.		

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