



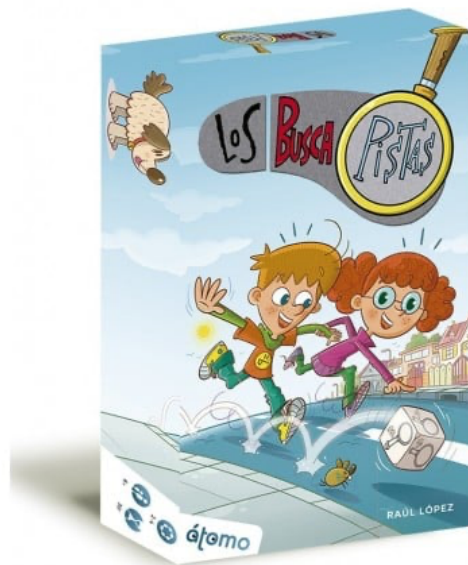
Sugerencia Didáctica “Los Buscapistas”

Curso: Segundo básico

Asignatura: Historia

Eje: Geografía

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

Basado en la famosa serie de libros juveniles, con LOS BUSCAPISTAS, jugarás con Pepa Pistas, Maxi Casos, Bebito y Pulgas, para intentar resolver la mayor cantidad de misterios en la ciudad de Basketville. En tu turno, mueve tu personaje a las cartas de ubicación para obtener nuevas pistas, ayuda o intenta descubrir misterios para ganar puntos.

Objetivo de aprendizaje

OA 06: Leer y dibujar planos simples de su entorno, utilizando puntos de referencia, categorías de posición relativa y simbología pictórica.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	Se sugiere utilizar esta actividad como inicial. Comience la actividad presentando el juego de mesa "Los Buscapistas" a los estudiantes. Explique las reglas del juego y cómo se juega. Antes de comenzar a jugar, invite a los estudiantes a reflexionar sobre los planos y su utilidad. Para ello, puede realizar las siguientes preguntas: ¿Qué es un plano? ¿Para qué sirve un plano? ¿Qué elementos podemos encontrar en un plano? Una vez realizada la reflexión inicial, los niños comienzan a jugar "Los Buscapistas". Divida a los estudiantes en grupos de 4 o 5 jugadores. Durante el juego, los estudiantes se encontrarán con el plano de la ciudad de Basketville, que le indicará dónde encontrar las pistas para resolver los misterios. Los estudiantes deberán leer e interpretar el plano para poder encontrar las pistas. Después de jugar, entregue a cada grupo un plano simple de un lugar conocido, como el aula, la escuela o su barrio. Pida a los estudiantes que identifiquen los puntos de referencia en el plano y que dibujen símbolos pictóricos para representar los diferentes elementos del plano. Al finalizar la actividad, invite a los estudiantes a reflexionar sobre la experiencia. Para ello, puede realizar las siguientes preguntas: ¿Cómo les ayudó el plano a encontrar las pistas en el juego? ¿Qué puntos de referencia utilizaron? Para finalizar la actividad, invite a los estudiantes a crear sus propios planos simples de un lugar que les guste. Estos planos pueden ser compartidos con el resto del grupo y pueden ser utilizados para realizar actividades futuras.



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 Los Buscapistas

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes demuestran su capacidad para leer e interpretar el plano durante el juego.		
Los estudiantes identificaron correctamente los puntos de referencia en el plano proporcionado al final del juego.		
Los estudiantes son capaces de crear sus propios planos de lugares que les gusten, destacando la claridad y la inclusión de puntos de referencia.		

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