



Sugerencia Didáctica “Club A Luca el escritor”

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Historia., Geografía y
Ciencias Sociales

Eje: Historia

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables.



Características generales del juego:

LUCA EL ESCRITOR es una nueva entrega de la línea de juegos educativa CLUB A.

En esta entrega deberás ayudar a LUCA a escribir su libro, para lo cual trabajaremos vocales, consonantes y sílabas. Y con modo solitario incluido!!

Objetivo de aprendizaje

HI02 OA 05: Reconocer diversas expresiones del patrimonio cultural del país y de su región, tales como manifestaciones artísticas, tradiciones folclóricas, leyendas y tradiciones orales, costumbres familiares, creencias, idioma, construcciones, comidas típicas, fiestas, monumentos y sitios históricos.

Objetivo de aprendizaje

OA 05

Sugerencia didáctica

Se utiliza este juego de forma de reflexión y mejora. Para esto, los y las estudiantes jugarán la modalidad base del juego, a fin de conocer la mecánica del juego. Luego de unas dos rondas de juego, los estudiantes en grupos crean sus propias tarjetas para jugar nuevas rondas del juego, de la siguiente manera.

Por grupo, crearán nuevas cartas de solución cada una indicando las siguientes categorías de patrimonio cultural: manifestaciones artísticas, tradiciones folclóricas, leyendas y tradiciones orales, costumbres familiares, creencias, idioma, construcciones, comidas típicas, fiestas, monumentos y sitios históricos.

Y un mazo de cartas de relato, que serán ahora cartas de cultura, que tendrán información sobre diversas manifestaciones del patrimonio cultural del país, por ejemplo, empanada (como un ejemplo de una manifestación del patrimonio cultural de la categoría “comida típica”).

Así, luego podrán estas cartas y jugar de la sgte manera:

- Colocan el mazo de cartas de cultura boca abajo y cada jugador en su mano sostiene las cartas de solución (categorías de patrimonio cultural).
 - Sacan una carta del mazo y al mismo tiempo todos eligen la carta de solución que creen que corresponde con esa carta de cultura.
 - Luego, todos revelan sus soluciones y quienes hayan acertado, llevan 1 punto de victoria.
- Así, juegan hasta que alguno alcance 5 puntos.



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 de Club A Luca es escritor:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes interpretan y comprenden la información presentada en las cartas de cultura.		
Los estudiantes conocen diversas expresiones del patrimonio cultural de Chile y sus regiones.		
Los estudiantes utilizan la lógica y el razonamiento para seleccionar la carta de solución correcta.		

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
- 