



Sugerencia Didáctica "Club A: Verita la Monstruita"

Curso: Cuarto Básico.

Asignatura: Historia.

Eje: Geografía

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsables.



Características generales del juego:

Verita "la monstruita" es un nuevo juego de la línea educativa CLUB A.

Con Verita "la monstruita" se trabaja la atención visual y los hábitos alimenticios saludables.

Esta baraja de cartas educativa presenta diferentes modos de juego en función de la edad de los jugadores y si queremos un modo competitivo o colaborativo.

Objetivo de aprendizaje

HI04 OA 06: Ubicar lugares en un mapa, utilizando coordenadas geográficas como referencia (paralelos y meridianos).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 6	"Club A: Verita la Monstruita" será la pieza central de la clase. Es un juego en el que quienes juegan ayudan a Verita, una monstruita maestra, a alimentar a sus alumnos monstruitos con comida saludable según sus gustos. El juego se usará con todos sus componentes, con la excepción de colocar una cuadrícula con marcas de latitud y longitud la cual deberá imprimir antes el/la docente. Sobre esta cuadrícula se coloca y se distribuyen las fichas de comida y de monstruos. Se elige una carta de misión para comenzar. Los y las estudiantes, en sus grupos, se turnan para realizar acciones con el objetivo de completar la misión antes de que se acabe el tiempo, luego colocan fichas de comida en los espacios del tablero de acuerdo con las indicaciones de la carta de misión y los gustos alimenticios de los monstruitos. Todo esto siguiendo las reglas del juego. Los y las estudiantes, mientras juegan, deben alimentar a los monstruitos colocando la comida adecuada en sus espacios designados en el tablero. Para alimentar al monstruo deben señalar la longitud y latitud del monstruo y así se lo pueden llevar. El objetivo es completar la misión antes de que se acabe el tiempo. Para ello, los jugadores deben colocar la comida correcta para cada monstruito según las indicaciones de la carta de misión. El juego termina cuando se completa la misión o cuando se acaba el tiempo. Los jugadores ganan si logran satisfacer los gustos alimenticios de todos los monstruitos antes de que se acabe el tiempo.

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: Verita la Monstruita:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes posicionan las fichas de alimentación de forma adecuada.		
Los estudiantes localizan espacialmente al monstruo mencionando su latitud y longitud de posición.		
Los estudiantes distinguen qué es la latitud de la longitud.		

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