



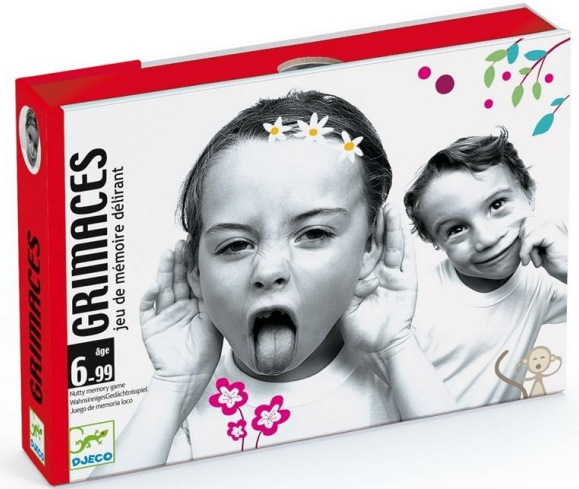
Sugerencia Didáctica “Grimaces”

Curso: Tercero Básico.

Asignatura: Orientación.

Eje: Crecimiento Personal

Competencia Socioemocional: Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

¡Imita y memoriza para ganar! ¿Grupos pares, grupos impares? Hay dos maneras de jugar de acuerdo a número de jugadores. Mucha atención a las caras, hay que memorizar e identificar antes que los demás jugadores para ganar.

Objetivo de aprendizaje

OR03 OA 02: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	El juego se usará como pieza central de la clase. Se juega en equipos, con los jugadores divididos en dos roles: jugadores A y jugadores B. Los jugadores A toman las cartas grandes, mientras que los jugadores B toman las cartas pequeñas. Los jugadores B seleccionan al azar 6 cartas del mazo de los jugadores A. Estas cartas representan las muecas que los jugadores A tendrán que hacer. Los jugadores A deben hacer las muecas una tras otra, despacio, para que los jugadores B puedan observarlas. Una vez que los jugadores A han hecho todas las muecas, los jugadores B deben buscar en su mazo de cartas pequeñas las muecas correspondientes. Después de que se han encontrado todas las muecas, se cuentan los aciertos. Después de que los jugadores hagan sus muecas y los jugadores las identifiquen, puedes preguntar a ambos equipos cómo se sintieron al hacer o al observar las muecas. ¿Fue fácil expresar esas muecas? ¿Fue fácil identificarlas en los demás? ¿Qué emociones se pueden asociar a las diversas muecas realizadas? Luego, los roles se intercambian y se juega otra ronda. Al final del juego, se cuentan los aciertos totales y se comparan por equipos. El equipo con más aciertos es el ganador de la partida.



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 Grimaces:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes expresan diversas muecas faciales.		
Los estudiantes muestran empatía hacia los demás durante el juego.		
Los estudiantes escuchan activamente las emociones asociadas a las muecas del juego.		
Los estudiantes muestran respeto hacia los demás durante el juego, especialmente al interpretar las muecas del juego.		

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
- 