



Sugerencia Didáctica

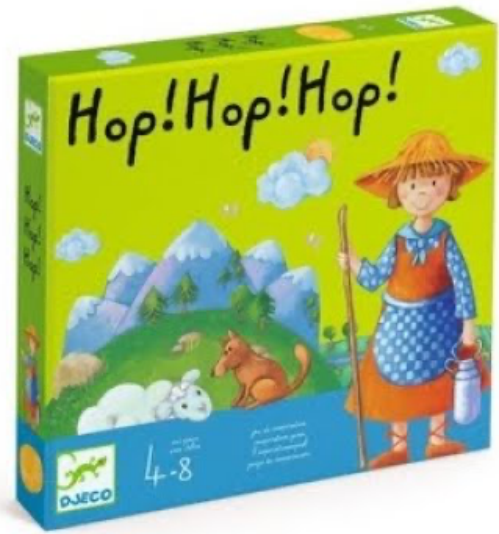
“Hop! Hop! Hop!”

Curso: Cuarto Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Participación y Pertenencia

Competencia Socioemocional: Habilidades
relacionales



Características generales del juego:

Hop! Hop! Hop! Es un juego cooperativo, en el cual los niños ayudarán al pastor y su perro a regresar con su rebaño de ovejas a su granja, pasarán por caminos, puentes, montañas y su hogar. Esto se realizará al lanzar unos dados y resolver sus imágenes. ¡Cuidado! Que el puente que está cerca del hogar está sobre un río, que cada cierto tiempo botan algunos pilares que sostienen al puente, crúcenlo antes de que el puente caiga.

Objetivo de aprendizaje

OR 04 OA 08: Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas y asumiendo responsabilidades; estableciendo acuerdos a través del diálogo y de la toma de decisiones democrática; respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	El juego se usará como pieza central de la clase, la cual tiene como objetivo “unir fuerzas” para llevar todas las ovejas de manera segura de vuelta al redil. Quienes juegan toman el papel de uno de los personajes del juego: la pastora, una de los tres grupos de ovejas o el perro. Cada turno se seguirá el orden de avanzada (pastora, ovejas y perro) ocupándose de su rol elegido al principio de la partida. El objetivo es que todos ellos regresen a salvo al redil antes de que el viento se lleve el puente. El juego tiene 4 casillas o espacios donde quienes juegan tienen que saltar de casilla en casilla de la forma que indica el dado. La última casilla está formada por un puente que irán desmontando a medida que salga la cara del viento en el dado. Si sale un buen lanzamiento, como el salto de rana, los jugadores pueden avanzar, pero un mal lanzamiento, como el viento, hará que el puente caiga y todos tendrán que comenzar de nuevo. Una vez que todas las ovejas están a salvo en su corral, el juego termina y ¡todos son ganadores!. Para finalizar, reflexionan sobre las habilidades que pusieron en práctica para trabajar en equipo, por ejemplo, comunicación y diálogo, toma de decisiones en conjunto, responsabilidades propias y de grupo, generación de acuerdos, y respetando a otras personas del grupo.



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 Hop! Hop! Hop!:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes trabajan juntos para lograr un objetivo común.		
Los estudiantes tienen rol específico en el juego, asumen y manejan sus responsabilidades individuales y para con el grupo.		
Los estudiantes planean sus movimientos y piensan en las consecuencias a largo plazo.		

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
- 