



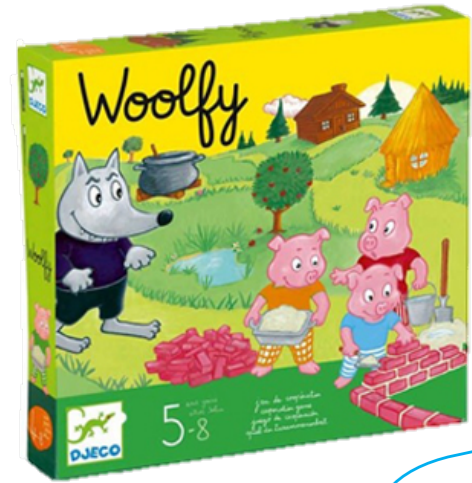
Sugerencia Didáctica “Woofy”

Curso: Primero Básico.

Asignatura: Ciencias Naturales

Eje: Biología

Competencia Socioemocional: Habilidades para relacionarse.



Características generales del juego:

Woofy es un juego basado en el cuento Los 3 cerditos.

Es un juego de cooperación donde los jugadores intentan construir una casa de ladrillos para mantener seguros a los 3 cerditos antes de que el lobo los agarre y los ponga en una olla. ¡Debes ser astuto para proteger a los cerditos!

Objetivo de aprendizaje

CN01 OA 02: Observar y comparar animales de acuerdo a características como tamaño, cubierta corporal, estructuras de desplazamiento y hábitat, entre otras.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	El juego se utilizará como pieza central de la clase, en donde se comenzará por explicar las reglas que consisten en que el objetivo principal de Woolfy es construir una casa de ladrillos para los tres cerditos antes de que el lobo los atrape y los ponga en la olla. Antes de comenzar, el/la docente prepara una serie de tarjetas con imágenes de diferentes animales que tengan características variadas, como tamaño, tipo de cubierta corporal, estructuras de desplazamiento y hábitat. Explica las reglas del juego de Woolfy, antes de empezar, asigna a cada jugador la tarea de observar y comparar una característica específica de los animales representados en las fichas. Por ejemplo, un jugador podría enfocarse en el tamaño, otro en la cubierta corporal, otro en las estructuras de desplazamiento y otro en el hábitat. Durante el juego, cada vez que un jugador avance su ficha de cerdito en el tablero, deberá relacionar esa acción con una característica de los animales. Por ejemplo, si un jugador avanza su ficha y obtiene una carta que le permite construir una parte de la casa, podría relacionar ese avance con el hábitat del animal que está observando, explicando cómo el animal se adapta a su entorno para construir su hogar. Después de que se complete el juego, los estudiantes pueden discutir cómo las acciones y decisiones tomadas durante el juego reflejan las características de los animales que estaban observando. Podrían comparar cómo diferentes animales se adaptan a sus hábitats o cómo sus características físicas afectan su capacidad para sobrevivir.

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 Woolfy:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes observan detalladamente las características físicas de los animales, como su tamaño, forma del cuerpo, tipo de pelaje, entre otras características.		
Los estudiantes identifican similitudes y diferencias entre diferentes animales en términos de tamaño, forma del cuerpo, tipo de cubierta corporal, entre otros.		
Los estudiantes comprenden los conceptos relacionados con las características de los animales, como el tamaño relativo, la función de la cubierta corporal, las estructuras de desplazamiento y la relación entre el hábitat y las adaptaciones de los animales.		
Los estudiantes pueden utilizar correctamente los conceptos relacionados al contenido cuando realizan el 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