



Sugerencia Didáctica “Pick a perro”

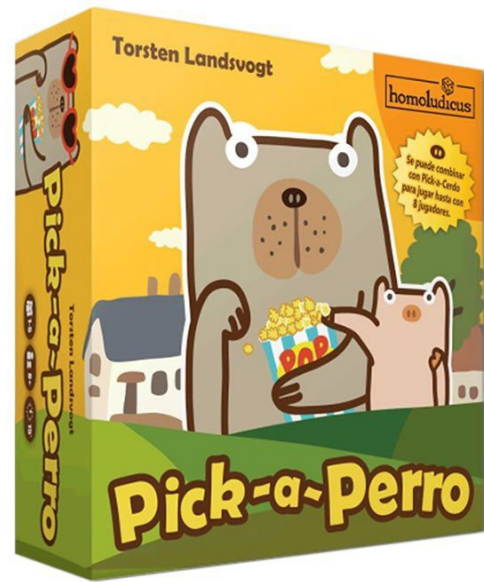
Curso: 1º Básico.

Asignatura: Ciencias naturales.

Eje: Ciencias de la vida

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

Cada jugador recibe una carta boca abajo y a la voz de “¡YA!”, gira tu carta y apresúrate a tomar otra carta que sea exactamente igual o muestre una única diferencia con respecto a tu carta. Sigue tomando tantas cartas válidas como puedas. Cuando ya no puedas más, grita “¡ALTO!” y recibe tu recompensa. ¡Consigue más cartas que los demás y serás el ganador!

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 de cierre de la clase. Se utilizará para esta actividad el juego de cartas Pick a Perro, fichas de puntuación (opcional) y tabla de observación (opcional, para reforzar el objetivo de aprendizaje). Antes de comenzar a jugar, discuta con los y las estudiantes las características a observar en los animales: tamaño, color, número de patas, gafas, y palomitas. Refuerce cómo estas características pueden ser similares a las que observamos en animales reales en términos de tamaño, estructuras de desplazamiento y otros aspectos visibles. Durante el juego, anime a los y las estudiantes a verbalizar las diferencias y similitudes que observan entre las cartas. Utilice una tabla de observación donde los estudiantes puedan registrar las características de las cartas que van recogiendo. Al final de cada ronda, realice una breve discusión sobre las observaciones realizadas. Pregunte a los estudiantes qué características les resultaron más fáciles o difíciles de comparar y por qué. Relacione estas observaciones con animales reales, discutiendo cómo estas habilidades de observación y comparación son útiles en el estudio de la naturaleza.

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 Pick a perro:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican correctamente las características de las cartas (tamaño, color, número de patitas, con/sin gafas, con/sin palomitas).		
Los estudiantes comparan las cartas entre sí y determinan si hay una o ninguna diferencia.		
Los estudiantes relacionan la habilidad de observación del juego con la habilidad de comparar características corporales de animales.		
Los estudiantes manejan situaciones en las que no pueden encontrar una carta adecuada o cuando cometen errores, evaluando su capacidad de mantener una actitud positiva y aprender de sus errores.		

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