



Sugerencia Didáctica “Pick a perro”

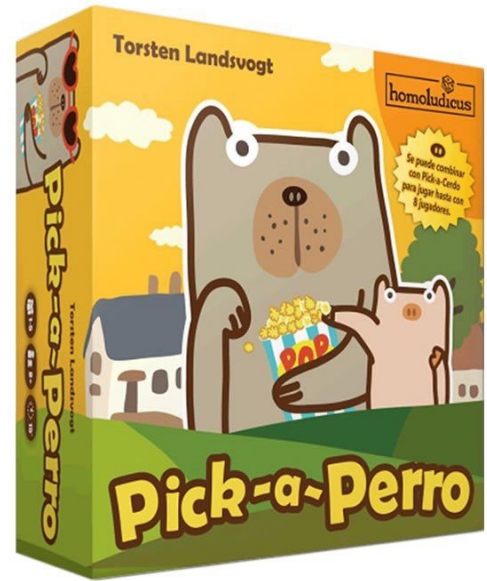
Curso: 1º Básico.

Asignatura: Orientación.

Eje: Crecimiento personal

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

OR01 OA 01: Observar, describir y valorar sus características personales, sus habilidades e intereses.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	El juego se usa como pieza de cierre de la clase. Se usa el juego de cartas Pick a Perro. Antes de comenzar a jugar, los y las estudiantes comentan algunas de sus características, habilidades e intereses. Por ejemplo: "Soy bueno en matemáticas", "Me gusta dibujar", "Soy una persona paciente". Se jugará el juego según sus reglas. Mientras juegan, los estudiantes deben observar cómo se desempeñan ellos mismos. Deben prestar atención a quién es más rápido, quién comete menos errores, quién es más observador, etc. Después de terminar el juego, los estudiantes se reunirán en sus grupos y discutirán lo que observaron durante el juego fomentando el respeto entre todos y todas. Cada estudiante debe compartir algo que notó sobre sí mismo. Reflexionarán ¿Qué características personales notaron durante el juego?, ¿Qué habilidades demostraron o descubrieron?, ¿Cómo se relacionan estas observaciones con las características, habilidades e intereses que comentaron antes de jugar? Cada grupo compartirá con la clase algunas de las observaciones y reflexiones que surgieron durante la actividad.



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 observaron y describieron las características personales y habilidades de sí mismos durante el juego.		
Los estudiantes comunican sus observaciones y reflexiones durante la puesta en común.		
Los estudiantes reconocen sus fortalezas y áreas de mejora a partir de sus observaciones y reflexiones.		

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
- 