



Sugerencia Didáctica “Ecosistemas”

Curso: 2º Básico.

Asignatura: Ciencias Naturales.

Eje: Ciencias de la vida.

Competencia Socioemocional:

Xxxxx



Características generales del juego:

Ecosistemas es un juego de cartas educativo y entretenido que simula la interacción y dependencia entre los elementos de los ecosistemas marino y terrestre. Cada carta representa plantas, animales y otros componentes, mostrando qué los alimenta o de qué se alimentan. Los jugadores forman cadenas alimenticias válidas alternando turnos para jugar una carta o plantarse. La ronda termina cuando todos se plantan y el último en jugar recoge las cartas jugadas. Se puntúa por las cartas obtenidas y se resta por las que quedan en mano. Este juego fomenta la comprensión de las cadenas alimenticias y la interdependencia ecológica, siendo apto para todas las edades.

Objetivo de aprendizaje

CN02 OA 06: Identificar y comunicar los efectos de la actividad humana sobre los animales y su hábitat.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	El juego se usará como pieza central de la clase. Explicar brevemente a los estudiantes cómo funciona el juego y su relación con el objetivo de aprendizaje. Discutir los conceptos de cadenas alimenticias y ecosistemas, y cómo la actividad humana puede impactar estos sistemas naturales. Comenzar la primera ronda del juego siguiendo las reglas descritas. Asegurarse de que los estudiantes entiendan cómo jugar y cómo se forman las cadenas alimenticias. Al finalizar cada ronda, discutir brevemente qué animales y plantas se vieron involucrados y cómo podrían verse afectados por la actividad humana (por ejemplo, deforestación, contaminación). Una vez finalizado el juego, realizar una sesión de reflexión grupal. Preguntar a los estudiantes cómo creen que las acciones humanas podrían afectar las cadenas alimenticias y los ecosistemas representados en el juego. Pedirles que den ejemplos concretos de cómo las actividades humanas pueden impactar tanto positiva como negativamente a los ecosistemas.

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 Ecosistemas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y forman correctamente cadenas alimenticias con las cartas del juego.		
Los estudiantes conocen los diferentes ecosistemas representados en el juego (marino y terrestre).		
Los estudiantes colaboran con otros durante el juego y la discusión.		
Los estudiantes describen cómo las actividades humanas afectan los ecosistemas y las cadenas alimenticias.		

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