



Sugerencia Didáctica “La polilla tramposa”

Curso: 5° Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

La Polilla Tramposa es un juego de cartas divertido y original diseñado para toda la familia. En este juego, las reglas permiten ¡hacer trampa! El objetivo es deshacerse de todas tus cartas antes que los demás jugadores, incluyendo cartas que no se pueden jugar de manera tradicional. Los jugadores deben ser astutos para engañar sin ser atrapados, mientras que el guardián vigila para detectar trampas. Es ideal para 3 a 5 jugadores, lleno de risas y estrategia ligera.

Objetivo de aprendizaje

OR05 OA 07: Resolver conflictos de convivencia en forma autónoma seleccionando y aplicando diversas estrategias de resolución de problemas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	El juego se usa de forma central en la clase. Explique el objetivo del juego y la mecánica básica, enfatizando que las trampas son parte del juego, pero deben manejarse con respeto al acusar o defenderse. Introduzca la idea de que los conflictos pueden surgir y deben resolverse aplicando estrategias efectivas. Divida a los y las estudiantes en grupos de 4-5 personas y entregue un set del juego a cada grupo. Pida a un estudiante que actúe como "Guardián" (quien detecta trampas) en cada ronda. Durante el juego, cuando surja un conflicto (como una acusación de trampa), el grupo deberá pausar y reflexionar sobre cómo resolverlo utilizando las tarjetas de estrategias. Después de finalizar el juego, invite a los grupos a compartir los conflictos que surgieron y cómo los resolvieron. Discuta con los y las estudiantes: ¿Qué estrategias fueron más útiles?, ¿Cómo se sintieron al resolver conflictos de manera respetuosa?, ¿Qué aprendizajes pueden aplicar en su vida diaria? Reflexione con toda la clase sobre la importancia de resolver conflictos de manera autónoma y pacífica. Los y las estudiantes pueden escribir en su cuaderno una estrategia que usarán en el futuro para resolver conflictos.



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 La polilla tramposa:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes reconocen y describen los conflictos que surgieron durante el juego.		
Los estudiantes aplican adecuadamente estrategias como negociación, escucha activa o mediación para resolver conflictos.		
Los estudiantes mantienen una actitud respetuosa al expresar opiniones o responder a acusaciones.		
Los estudiantes proponen soluciones de manera independiente sin depender completamente del adulto guía.		

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