



Sugerencia Didáctica “Rhino hero”

Curso: 3º Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

Rhino Hero Super Battle es un emocionante juego de apilamiento y equilibrio en el que los jugadores deben construir una torre en constante crecimiento mientras intentan ganar la batalla por el nivel más alto. Cada jugador controla un héroe animal que escala pisos y se enfrenta en divertidos combates de dados para llegar a la cima. Con habilidades estratégicas y un poco de suerte, evita que la torre se derrumbe. Ideal para toda la familia, fomenta habilidades motrices y trabajo en equipo.

Objetivo de aprendizaje

OR03 OA 02: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	El juego se usa como pieza central de la clase. Divide a los y las estudiantes en pequeños grupos y explícale las reglas de Rhino Hero Super Battle. Durante el juego, anima a los y las estudiantes a reflexionar sobre sus emociones en momentos críticos (como cuando su turno implica un riesgo de derrumbe o enfrentan una derrota). Introduce pausas de reflexión, en las que los y las estudiantes deben expresar cómo se sienten (por ejemplo, frustración o emoción) y practicar estrategias para manejar esas emociones. Pueden respirar profundamente, esperar unos segundos antes de actuar o expresar sus sentimientos en voz baja. Al final de la partida, realiza una puesta en común para que compartan cómo manejaron sus emociones y cómo influyó en el desarrollo del juego en equipo. Discute con el grupo la importancia de reconocer sus emociones y considerar cómo sus reacciones pueden afectar a los demás, resaltando el valor de la paciencia, la escucha activa y el respeto mutuo durante el juego y en otras situaciones cotidianas.

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 Rhino hero:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes verbalizan cómo se siente en diferentes momentos del juego (como emoción, frustración, alegría, nerviosismo).		
Los estudiantes describen las emociones de sus compañeros, mostrando empatía y comprensión.		
Los estudiantes controlan sus reacciones inmediatas (como actuar de manera precipitada o enojarse) y esperar antes de tomar una decisión.		
Los estudiantes aplican alguna estrategia de manejo emocional, como respirar profundamente, esperar su turno o hablar con calma al expresar sus emociones.		

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