



Sugerencia Didáctica

“Taco, gato, cabra, queso, pizza”

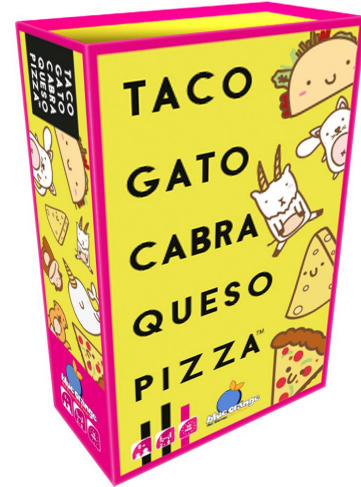
Curso: 6°Básico.

Asignatura: Historia

Eje: Formación ciudadana

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

"Taco, Gato, Cabra, Queso, Pizza" es un juego de cartas rápido y divertido, ideal para todas las edades. Los jugadores deben ir colocando cartas en el centro mientras repiten en orden las palabras del título. Cuando la carta coincide con la palabra, todos deben intentar colocar su mano sobre el mazo. El último en hacerlo recibe las cartas acumuladas. Gana quien se quede sin cartas primero. Este juego desafía la rapidez, la concentración y los reflejos, brindando risas garantizadas.

Objetivo de aprendizaje

HI06 OA 19: Proponer y fundamentar distintas formas en que la sociedad puede proteger a las personas de situaciones en las que no se respetan sus derechos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 19	El juego se usa de forma central en la clase, se necesita: Juego de cartas "Taco, Gato, Cabra, Queso, Pizza." y Fichas o tarjetas con situaciones de vulneración de derechos y formas de protegerlos. Comienza la actividad con una breve conversación sobre qué son los derechos humanos y por qué es importante protegerlos en diferentes situaciones. Explica que, así como en el juego de cartas, las personas deben reaccionar rápidamente para defender los derechos cuando estos están en riesgo. Juega una ronda de "Taco, Gato, Cabra, Queso, Pizza" con los y las estudiantes para que se familiaricen con el juego y practiquen sus reflejos. En la siguiente ronda, cada vez que alguien sea el último en poner la mano y deba recoger las cartas acumuladas, se le dará una ficha o tarjeta con una situación en la que no se respetan los derechos de las personas (por ejemplo: discriminación, falta de acceso a la educación, abuso laboral). Cada jugador deberá: Describir el problema que se le presentó. Proponer y explicar una forma en la que la sociedad podría actuar para proteger los derechos en esa situación. Cierra la actividad conversando sobre las diferentes propuestas que surgieron y discutiendo qué tan rápido reaccionaron los jugadores. Relaciona la rapidez del juego con la necesidad de actuar con prontitud cuando los derechos de las personas están en riesgo y la importancia de la conciencia social y la cooperación en estas situaciones.

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 Taco, gato, cabra, queso, pizza:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifica correctamente el tipo de vulneración de derechos en la situación presentada.		
Los estudiantes sugieren formas viables y efectivas para proteger los derechos en la situación descrita.		
Los estudiantes explican y justifican por qué su propuesta es adecuada para proteger los derechos de las personas.		
Los estudiantes relacionan el juego con la habilidad para actuar rápidamente en situaciones donde los derechos están en riesgo.		

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