

DIDÁCTICA DE LA ESPECIALIDAD I - HISTORIA

TALLER N° 2

Construcción de un Juego de Mesa Didáctico



Pedagogía en Historia, Geografía y Educación Cívica
Universidad de Las Américas
www.historia1imagen.cl

Taller N° 2

Construcción de un Juego de
Mesa Didáctico



TEMARIO

1. Introducción
2. Reseña de la metodología
3. Instrucciones
4. Requerimientos de entrega

1. INTRODUCCIÓN

- **Nombre:** Construcción de un Juego de Mesa Didáctico
- **Tiempos de desarrollo:** 3 semanas (tiempo sugerido: 1 semana para el la planificación y dos para la construcción)
- **Descripción:** Se debe desarrollar un juego didáctico que se use de manera grupal y que permita comprender un contenido disciplinario. Se debe entregar junto a una planificación de clases y algunas fotos del mismo, y que explica como se usa el juego y exponerlo en clases durante 10 minutos

2. RESEÑA DE LA METODOLOGÍA

A) Sobre los Juegos de Mesa

- Nuestro juego debe ser básicamente un **juego de tablero** que los estudiantes (o grupos) **vayan avanzando en función de respuestas correctas** dejando espacio al azar bajo **contenidos curriculares**
- **Algunos ejemplos:**
 - Tipo juego de la OCA (avance por preguntas)
 - Tipo ludo pero con preguntas
 - Tipo Monopoly
 - Tipo espadas y serpientes
 - Tipo estrategia o del rol
 - Otros

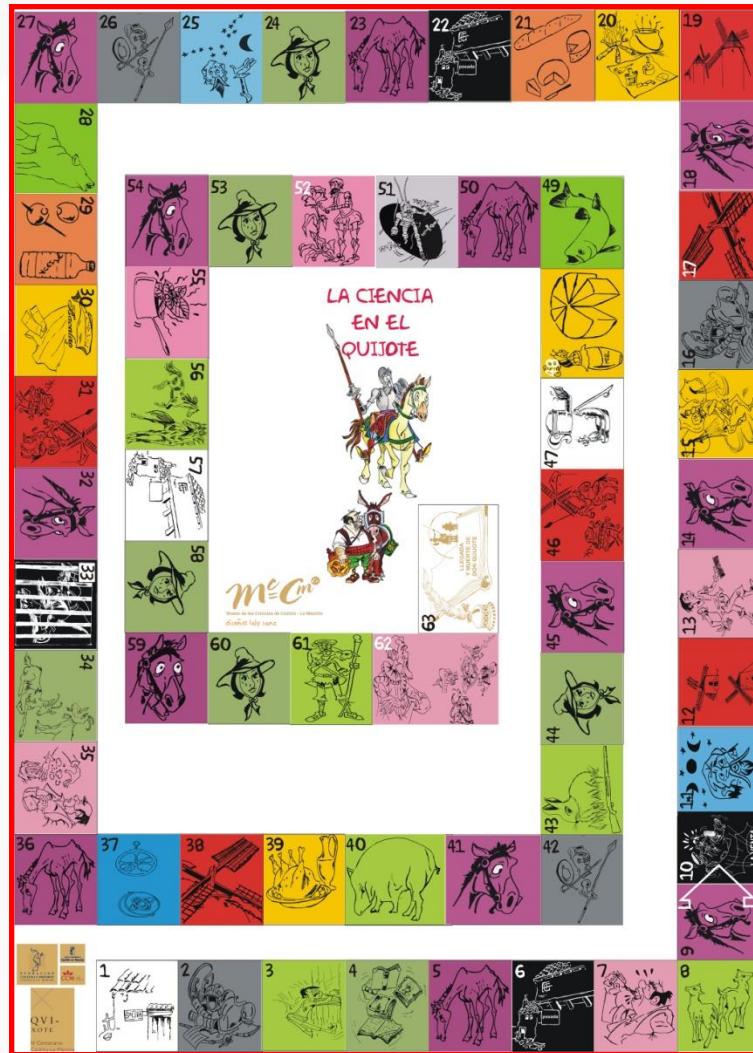
- Ejemplo 1:



• Ejemplo 2:



• Ejemplo 3:



• Ejemplo 4:

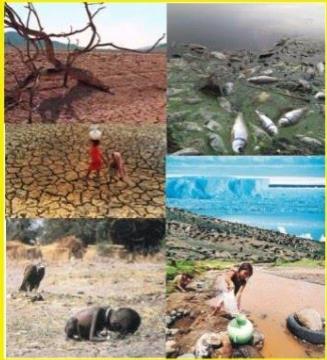
NUESTRO HOGAR



CAUSAS



CONSECUENCIAS



PRESERVACION



UDLA



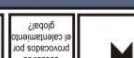
UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



UDLA



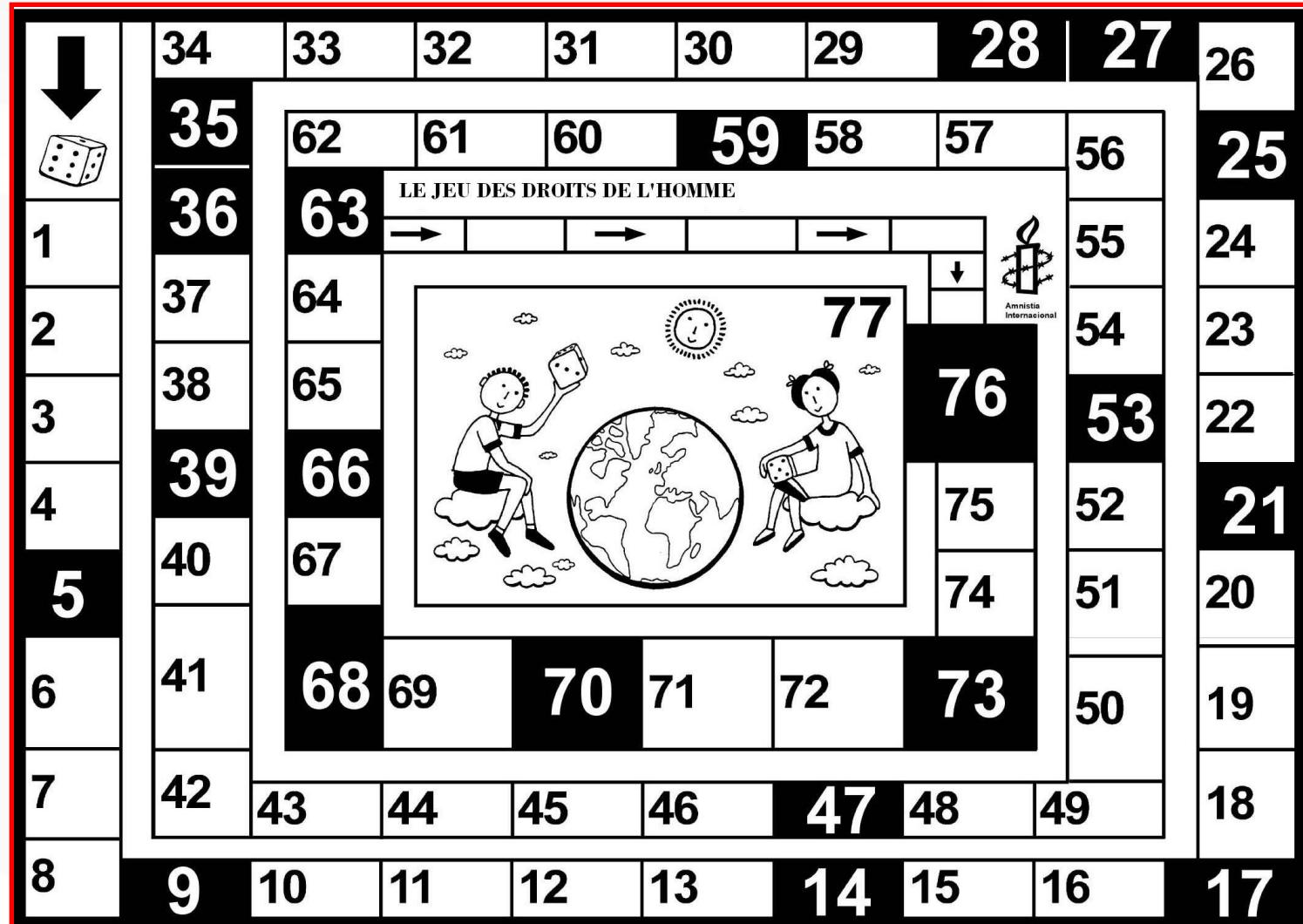
UDLA



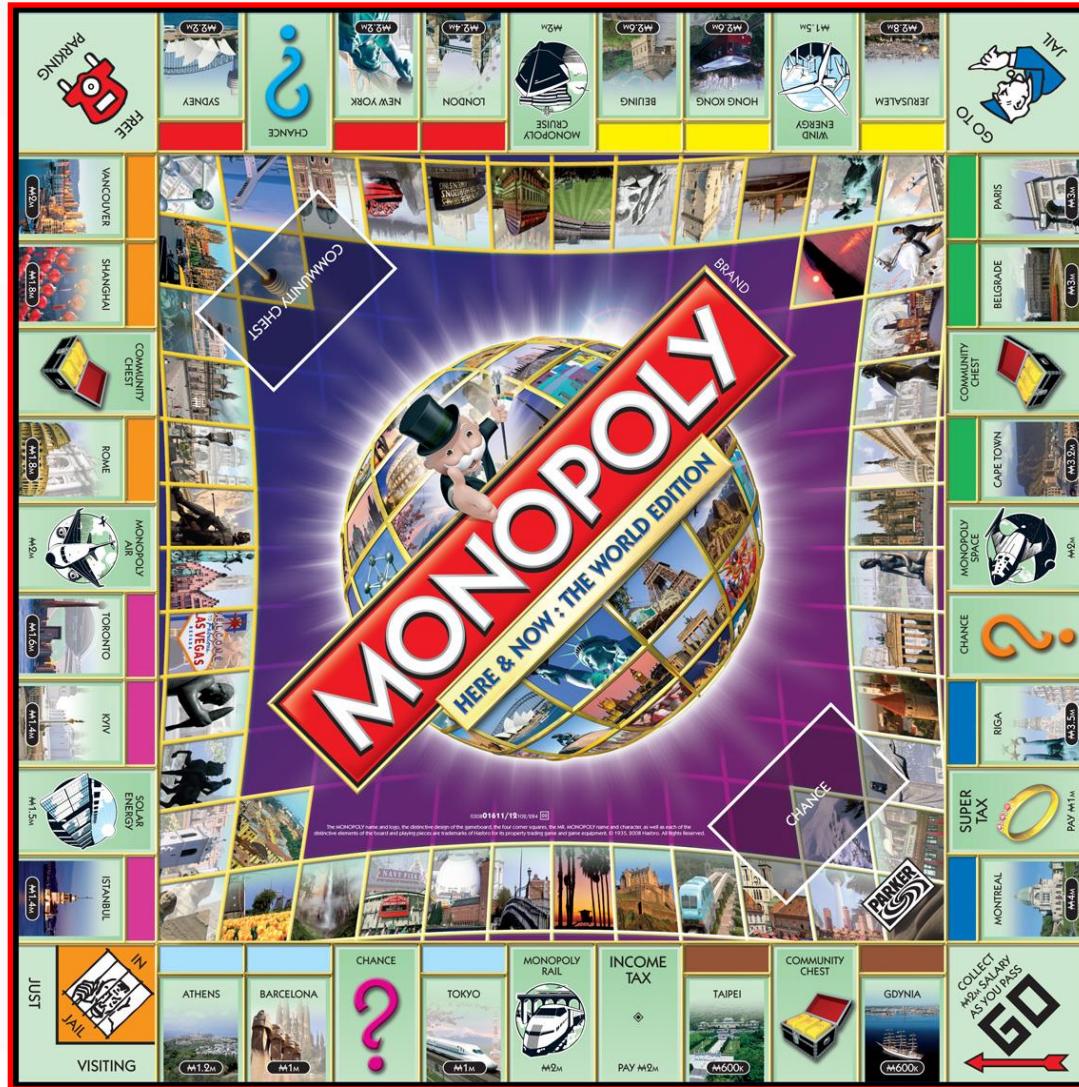
UDLA



- Ejemplo 5:



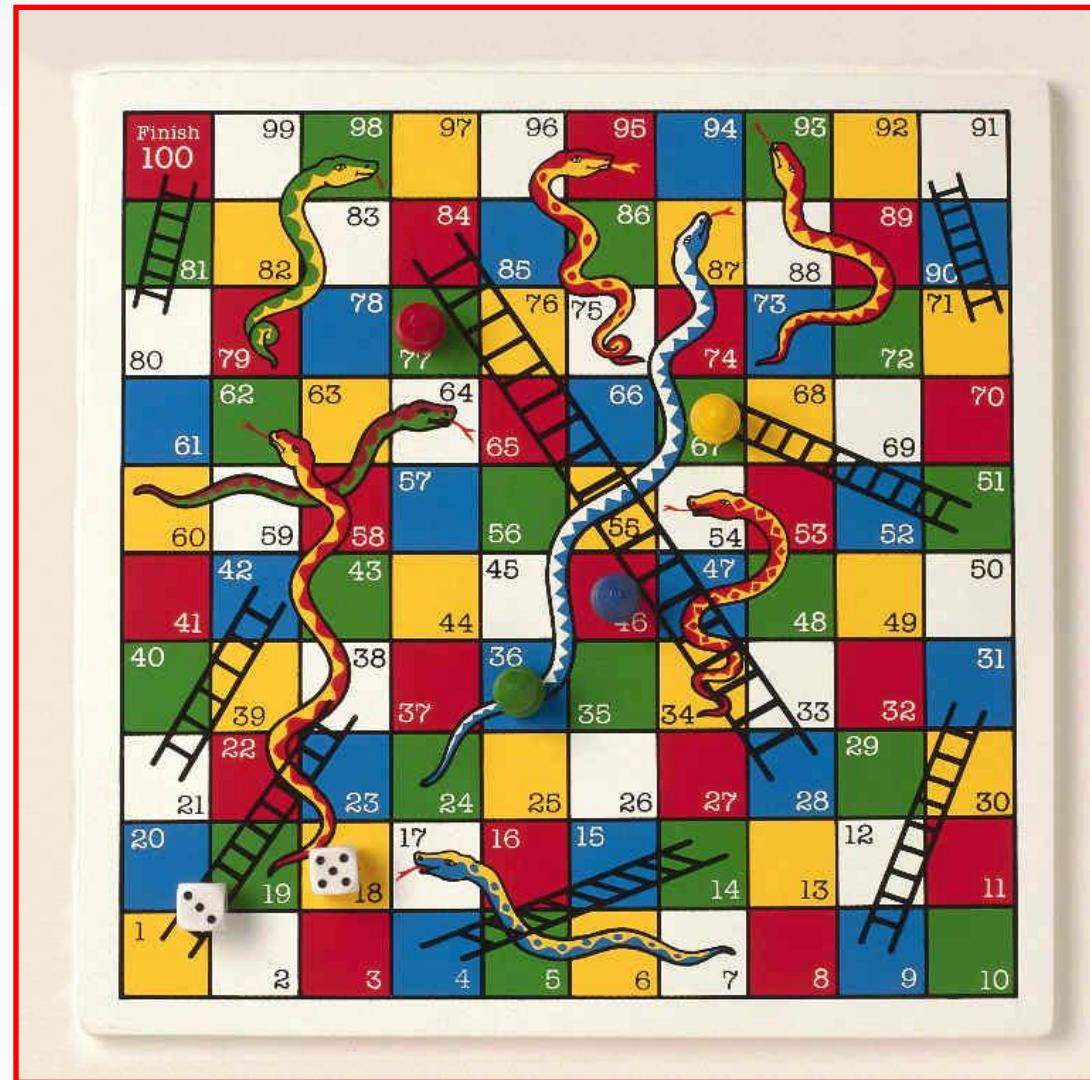
- Ejemplo 6:



• Ejemplo 7:



- Ejemplo 8:



- Ejemplo 9:



- Ejemplo 10:



3. INSTRUCCIONES

- Nuestro trabajo debe **contemplar**:
 - El **diseño y la validación** de la misma
 - El **juego didáctico de mesa completo** (tablero y piezas)
 - Debe **ser educativo** pero conservar el **componente lúdico**
 - El juego debe responder a una **temática curricular** de un sector y unidad de aprendizaje según disciplina
 - Sus **instrucciones de uso** a modo de **manual y su planificación**
 - La **exposición** del trabajo realizado contempla:
 - ✓ **Explicación y muestra** del juego desarrollado
 - ✓ **Reflexión** ante el proceso desarrollado
 - ✓ **Ánalysis** de los **aprendizajes de logro** de los estudiantes

- Rúbrica de evaluación:



Descargar: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/HIS603/rubricas/Taller N° 2 - Rúbrica.pdf>

4. REQUERIMIENTOS DE ENTREGA

- La entrega del plan de clases y guía del estudiante debe hacerse bajo los **siguientes parámetros**:
 - 1. Considerando todos los **puntos anteriores**
 - 2. Se debe trabajar de un **máximo de 3 personas**
 - 3. Se debe **respetar la fecha asignada** no aceptándose entregas posteriores
 - 4. El trabajo concluye con la **exposición**
 - 5. Se debe conservar el trabajo hasta el **fin del curso**
 - 6. Se debe enviar como archivo adjunto a través de la herramienta **«Envío del Taller N° 2»** dentro del Aula Virtual