



Sugerencia Didáctica “Juego de Roles”

Curso: 3ro Medio.

Asignatura: Lengua y Literatura

Eje: Comprensión Lectora

Competencia Socioemocional:

Habilidades para relacionarse



Características generales del juego:

Los juegos de roles pueden contener elementos como: títeres, antifaces y figuras de animales; o sombreros, accesorios y pintacaras. Con estos puedes simular experiencias en las que desempeñas un determinado rol, papel o personalidad, y/o representas una situación real o espontánea.

Objetivo de aprendizaje

LE3M OA 04: Analizar críticamente los géneros discursivos surgidos en diversas comunidades digitales (post, tweet, fotografías y videos, comentarios en foros, memes, etc.), considerando: influencia del contexto sociocultural, intereses y motivaciones, posicionamiento del enunciador, etc.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 24	Se propone la siguiente actividad como reflexión y mejora. Se les señala a los y las estudiantes que conformen grupos de 4 a 6 personas donde podrán generar una representación respecto a un estímulo inicial (tweet, fotografía, video, meme, etc), del cual podrán ampliar la situación a través de un juego de roles utilizando los elementos que estimen convenientes (pintacaras u otros). En esta representación se sugiere que los y las estudiantes se enfoquen en el estímulo escogido, desarrollando la situación demostrando el contexto, motivaciones, intereses, etc. que se encuentran tras el enunciador o el estímulo mismo. A continuación, cada grupo presenta frente al curso y este analiza críticamente la representación propuesta. Para finalizar, se incentiva la reflexión respecto a las perspectivas propias adoptadas en el rol escogido, pero también la mirada que pueden tener los demás frente a un mismo estímulo.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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 Juego de Roles:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes realizan una representación a partir del estímulo inicial seleccionado.		
Los estudiantes profundizan respecto al contexto, influencia, ideología, etc. detrás del estímulo inicial.		
Los estudiantes representan ante el curso de modo claro y conciso usando los elementos del juego.		
Los estudiantes analizan de forma crítica cada representación.		



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