



Sugerencia Didáctica “Juego de roles”

Curso: 4to medio

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

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:

OR04M OA06. Discriminar alternativas para la resolución de conflictos en un marco de derechos, que promuevan la búsqueda de acuerdos que beneficien a las partes involucradas y que impliquen el compromiso recíproco.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 06	Se propone la siguiente actividad como pieza central. Se les señala a los y las estudiantes que conformen grupos de 4 a 6 personas a fin de crear una representación respecto a un estímulo inicial dado por el/la docente. Para esto se sugiere el el/la docente prepare previamente cartas de situaciones que describan, conflictos en un marco de derechos. Luego, al azar, cada grupo elige una carta de situación con la cual deberán crear la representación usando diversos elementos puestos a disposición como antifaces, sombreros, títeres, pintacaras, u otro. En esta representación se sugiere que los y las estudiantes se enfoquen en el estímulo escogido desarrollando la situación demostrando acuerdos que beneficien a las partes involucradas y que impliquen compromisos. A continuación, cada grupo presenta frente al curso y los que se encuentran de espectadores analizan críticamente la representación propuesta, señalando los acuerdos y compromisos alcanzados, y qué factores influyeron para que estos se llevaran a cabo o no. Para finalizar, se sugiere incentivar la reflexión respecto a que estas situaciones pueden ocurrir en cualquier momento y lugar, por lo que tener una idea de posibles reacciones enmarcadas en un enfoque de derecho contribuye a un bienestar personal y colectivo.

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 Juego de roles

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes discriminan soluciones para la resolución de conflictos desde un marco de derecho.		
Los estudiantes representan mediante juego de roles situaciones problemáticas que reflejen problemáticas de su entorno.		
Los estudiantes proponen alternativas de actuar ante la problemática planteada.		
Los estudiantes caracterizan a los personajes de las situaciones propuestas.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Explicación de las instrucciones.
- ✓ Monitorear el proceso de representación y análisis.
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la conciencia de sí mismos, social y la toma de decisiones responsables.