

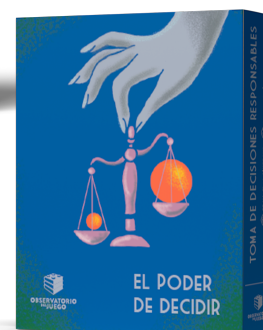
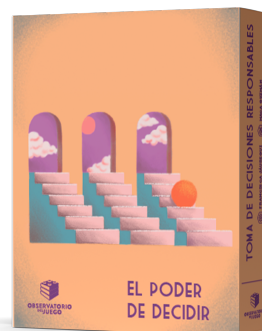
Sugerencia Didáctica “El poder de decidir”

Curso: Cuarto Básico

Asignatura: Lenguaje y comunicación

Eje: Comunicación oral.

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Sus participantes deben responder preguntas sobre situaciones éticas y morales hipotéticas. A través del juego, los/as participantes deberán imaginar estar en estas situaciones y tomar una decisión sobre cómo actuarían ante ello. Así los participantes estarán ejercitando su toma de decisiones responsables ante diversos escenarios cotidianos y excepcionales. Para ganar, los participantes deberán pensar en cómo responderán los demás a estas preguntas y ganar puntos en función de sus razonamientos.

Objetivo de aprendizaje

OA 25: Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés: manteniendo el foco de la conversación, expresando sus ideas u opiniones y fundamentándolas, formulando preguntas para aclarar dudas y verificar la comprensión, demostrando interés ante lo escuchado, mostrando empatía frente a situaciones expresadas por otros respetando turnos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 25	Se sugiere que utilice la actividad como refuerzo. Inicie la sesión explorando junto a sus estudiantes el juego "El Poder de Decidir" y discutiendo la importancia de la toma de decisiones responsables en la vida diaria y la convivencia. Luego entregue cartas de preguntas para que los estudiantes participen en varias rondas del juego. Después de cada ronda, se fomentarán discusiones sobre las decisiones tomadas y sus consecuencias. Comenten estrategias de comunicación efectiva relacionándolas con las decisiones tomadas en el juego. A continuación, divida a los estudiantes en grupos pequeños, discutiendo temas asignados a partir de una pregunta del juego. Los grupos decidirán las posibles decisiones para llegar a un consenso y luego compartirán sus conclusiones. Se llevará a cabo una conversación final sobre la conexión entre las decisiones en el juego y la participación en conversaciones grupales. Para finalizar, se recapitulan los aprendizajes clave, enfocándose en la relación entre el juego y las habilidades necesarias para las conversaciones grupales efectivas.

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 El poder de decidir

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes expresaron comprensión sobre la importancia de la toma de decisiones responsables en la vida diaria y la convivencia.		
Se observó una participación activa de los estudiantes en las discusiones posteriores a cada ronda, expresando opiniones sobre las decisiones tomadas y sus consecuencias.		
Los estudiantes participaron en la reflexión sobre estrategias de comunicación efectiva, vinculándolas con las decisiones tomadas en el juego.		
En los grupos, los estudiantes tomaron decisiones y llegaron a consensos sobre las posibles respuestas a las situaciones asignadas.		
Durante la conversación final, los estudiantes pudieron conectar las decisiones en el juego con las habilidades necesarias para participar en conversaciones grupales.		

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