



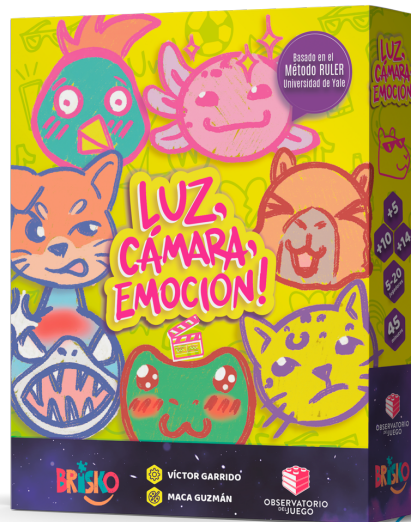
Sugerencia Didáctica “Luz, cámara, emoción”

Curso: Séptimo Básico

Asignatura: Lengua y literatura

Eje: Escritura

Competencia Socioemocional: Conciencia Social



Características generales del juego:

El mundo de *Luz, cámara, emoción* está lleno de animales de distintas formas, tamaños y costumbres que intentan comunicarse y convivir entre ellos, pero que al igual que nosotros, se enfrentan a muchos desafíos y problemas que desatan sus emociones más profundas...

¡Un juego para actuar, expresar emociones y ganarse el preciado “Animaloscar”!

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Expresarse en forma creativa por medio de la escritura de textos de diversos géneros (por ejemplo, cuentos, crónicas, diarios de vida, cartas, poemas, etc.), escogiendo libremente:
El tema.
El género.
El destinatario.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	Se sugiere utilizar esta actividad como estímulo inicial. Introduzca el juego “Luz, Cámara, Emoción”, destacando su enfoque en la creatividad y la improvisación. Cada estudiante selecciona al azar una tarjeta de emoción y una de situación antes de comenzar el juego. Durante el juego, los estudiantes en grupos participarán en improvisaciones y representaciones basadas en las indicaciones del juego. Estas experiencias servirán como inspiración para la escritura posterior. Después de la fase de juego, guíe una discusión sobre las emociones vividas y las situaciones creativas experimentadas. Conecte estas experiencias con la tarea de escritura. Utilizando las tarjetas previamente seleccionadas, los estudiantes redactarán una carta, teniendo libertad en la redacción y en la selección del destinatario. A continuación, invite a los estudiantes que lo deseen a compartir su creación. Después de cada presentación, fomente la discusión en el grupo sobre las decisiones creativas y refuerce positivamente, agradeciendo la confianza para compartir el texto redactado. Facilite una reflexión final sobre la relación entre el juego y el proceso de escritura. Pregunte a los estudiantes cómo la experiencia influyó en su creatividad y expresión personal.

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 Luz, cámara, emoción:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes son capaces de adaptarse a las distintas situaciones y emociones generadas por el juego, evidenciando flexibilidad en su enfoque creativo.		
Los estudiantes demuestran la capacidad de relacionar las emociones vividas y las situaciones creativas experimentadas en el juego con la tarea de escritura.		
Los estudiantes contribuyen activamente a la discusión sobre las experiencias emocionales, situaciones creativas y decisiones de escritura, mostrando capacidad para expresar y analizar sus elecciones.		
Los estudiantes participan en las discusiones grupales posteriores a las presentaciones, ofreciendo comentarios constructivos y mostrando aprecio por las decisiones creativas de los compañeros.		

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