



Sugerencia Didáctica

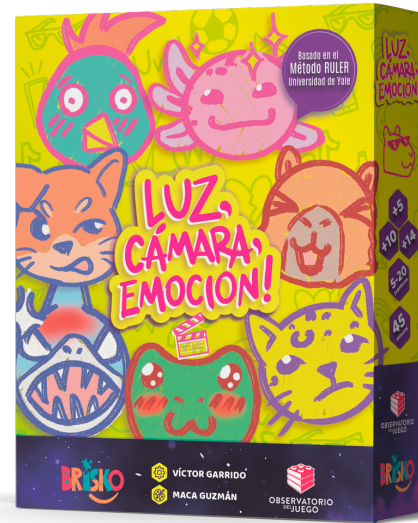
“Luz, cámara, emoción”

Curso: Octavo 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 02: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Se sugiere utilizar esta actividad como estímulo inicial. Inicie la sesión presentando el juego "Luz, Cámara, Emoción" y sus componentes. Destaque la conexión entre el juego y las experiencias humanas, señalando cómo las emociones y situaciones del juego pueden relacionarse con la vida real y la literatura. Luego, presente a los estudiantes una selección de obras literarias y/o textos sugeridos, seleccionados previamente por el o la docente, para el curso. Fomente una conversación con los estudiantes y asocien las emociones y situaciones del juego con temas presentes en las obras, vinculando la discusión con las diversas dimensiones de la experiencia humana que abordan. A continuación, divida a los estudiantes en grupos y distribuya las tarjetas de emoción y situación. Durante el juego, los grupos improvisarán situaciones que luego conectarán con elementos de las obras literarias. Al final de cada improvisación, propicie una breve reflexión sobre cómo las emociones y situaciones abordadas se relacionan con los temas de las obras seleccionadas. Invite a los estudiantes a crear conexiones personales entre las experiencias del juego, las obras literarias y sus propias vidas y fomente la expresión creativa al vincular emociones y situaciones del juego con sus experiencias cotidianas. Pida a los estudiantes que elijan una situación del juego y la utilicen como inspiración para redactar un breve texto reflexivo. Motíuelos a incorporar elementos de las obras literarias y a explorar diversas dimensiones de la experiencia humana. Finalmente, pida a los estudiantes que lo deseen compartir sus textos con el grupo, seguido de una breve reflexión. Concluya la actividad destacando la importancia de explorar las dimensiones humanas a través de diversas formas de expresión.

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.		
Los estudiantes demuestran habilidades creativas al redactar un texto reflexivo inspirado en una situación del juego, incorporando elementos de las obras literarias de manera coherente.		

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