



Sugerencia Didáctica “Unánimo”

Curso: 8° Básico.

Asignatura: Lenguaje

Eje: Lectura y Comprensión

Competencia Socioemocional:

Conciencia Social



Características generales del juego:

Unánimo es un dinámico juego de mesa donde la creatividad y la conexión mental son claves. Los jugadores deben pensar palabras asociadas a un tema específico, intentando coincidir con las respuestas de los demás para sumar puntos. Cuantas más coincidencias, más puntos obtienen. Es ideal para grupos, ya que fomenta la interacción y el trabajo en equipo. Con reglas sencillas y rondas rápidas, Unánimo garantiza diversión y risas para todas las edades, mientras desafía la imaginación y el pensamiento estratégico.

Objetivo de aprendizaje

LE087 OA 08: Formular una interpretación de los textos literarios leídos o vistos, que sea coherente con su análisis, considerando: Su experiencia personal y sus conocimientos; Un dilema presentado en el texto y su postura personal acerca del mismo; La relación de la obra con la visión de mundo y el contexto histórico en el que se ambienta y/o en el que fue creada.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	El juego se utiliza como pieza central de la clase. Elige un texto literario previamente trabajado en clase, como un cuento, poema o capítulo de una novela. Divide a los y las estudiantes en grupos de 4 a 6 personas. Entrega tarjetas temáticas del juego Unánimo, adaptadas para incluir conceptos relacionados con el texto, como personajes, dilemas, emociones y elementos del contexto histórico. Cada grupo recibe una tarjeta temática. Por ejemplo: Tema: "Dilema moral del protagonista" Tema: "Emoción central de la obra" Tema: "Relación con el contexto histórico". Los y las estudiantes deben escribir 8 palabras o frases relacionadas con el tema, intentando coincidir con las respuestas de los demás en su grupo. Después de completar la ronda, cada grupo comparte sus palabras clave. El docente guía una discusión para conectar las palabras con los aspectos analíticos del texto: ¿Cómo reflejan las palabras la experiencia personal de los y las estudiantes? ¿Qué dilemas del texto están representados en las palabras? ¿Cómo se relacionan las palabras con el contexto histórico y la visión de mundo de la obra? Cada grupo presenta una breve interpretación del texto basada en las palabras clave seleccionadas y la discusión generada.

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 Unánimo:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican los elementos centrales como personajes, conflictos, y contexto del texto.		
Los estudiantes son pertinentes y reflejan un análisis adecuado del tema asignado en el juego.		
Los estudiantes conectan el texto con sus propias experiencias y conocimientos, y cómo lo integran en su análisis.		
Los estudiantes identifican el dilema central del texto y pueden argumentar su postura personal frente al mismo.		

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