

UNIDAD 2

Aprender Jugando con “Derribando: los mitos tienen muchas formas”

ACTIVIDAD 5

La democracia nos invita a conversar

DISEÑADO POR HOGAR DE CRISTO EN CONJUNTO CON MOMENTO CERO S.A. ©

Material descargado de academy.ludutech.com - Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos de esta ficha citando las fuentes.

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

Contribuir al desarrollo moral, intelectual y ético, entendiéndolo como un principio fundamental de la época en que vivimos, en todos los ámbitos de la sociedad.

Los temas a debatir, son tópicos relevantes en la actualidad en todos sus ámbitos: en el trabajo, en el deporte, en la familia, y amistades entre otras. Por lo mismo, la experiencia de jugar “Derribando: los mitos tienen muchas formas” favorece y estimula, por un lado el clima necesario para generar discusiones en clases, y por otro lado también propicia que los estudiantes formen sus propias opiniones y puedan expresarlas en libertad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

• Haber jugado al menos una vez “Derribando: los mitos tienen muchas formas”

PALABRAS CLAVES

• Democracia • Derechos • Sociedad • Empatía • Respeto • Escucha activa • Opinión • Discusión.

ASIGNATURAS RELACIONADAS

“Derribando: los mitos tienen muchas formas” es un juego que aborda temas de mitos e interacciones sociales por lo que es una temática que se puede abordar en: Formación Ciudadana, Orientación, Lenguaje y Comunicación, Filosofía, Artes Visuales, Ciencias Sociales, Educación Física, Tecnología, Música e Historia y Geografía.

OBSERVACIONES PARA EL PROFESOR

- Los participantes deben tener 12 años o más.
- El profesor debe saber jugar "Derribando: los mitos tienen muchas formas".
- La actividad está diseñada idealmente para 5 jugadores por mesa con un mínimo de tres.
- El ideal es que se tengan mesas redondas de 1,5 metros de diámetro aproximadamente. En el caso de no tener, se puede realizar igual la actividad juntando las mesas de los estudiantes. No debe haber nada sobre la mesa aparte del juego.

- Dado que el desarrollo de competencias es un proceso, es fundamental que el profesor observe lo que ocurre en las mesas de juego, para que con determinadas acciones y reflexiones dirigidas, favorezca la metacognición en los estudiantes.
- Tener leído lo que aparece en los siguientes link:
 - <http://www.agenciaeducacion.cl/noticias/estudiantes-chile-se-definen-favor-la-igualdad-genero-derechos-distintos-grupos-etnicos-raziales/>
 - http://archivos.agenciaeducacion.cl/PRESENTACION_EDUCACION_CIVICA.pdf

OBJETIVO	COMPETENCIA	EVALUACIÓN
OBJETIVO DE APRENDIZAJE Los estudiantes valorarán la democracia como un espacio que nos invita a conversar. Desarrollando conciencia social y cultural a través del respeto y la honestidad en la forma que se tiene de mirar el mundo.	CONOCIMIENTOS • La democracia como espacio de conversación.	INDICADORES DE EVALUACIÓN • Comunica lo que quieren decir de manera asertiva y respetuosa. • Participa activamente en el desarrollo de la actividad. • Describe las características de una democracia.
	HABILIDADES • Autoconcepto positivo. • Conciencia social y cultura.	SUGERENCIA DE EVALUACIÓN • Reflexión y plenario.
	ACTITUDES • Honestidad. • Respeto.	

INICIO 5 Min.	IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES Y MATERIALES
<p>➤ MOTIVACIÓN</p> <p>Chile es un país democrático, por lo cual todas las personas tienen derecho a opinar en libertad. Sin embargo, para que una opinión sea considerada, debe ser sostenida con sólidos argumentos y en un clima de respeto.</p> <p>Ahora bien, entendiendo que en una sociedad no todos poseen el mismo punto de vista respecto a variados temas, hay mitos que no pueden ser aceptados, por lo que deben ser derribados con discursos válidos y acertados. Por ejemplo, que “Los viejos no son un aporte para el mundo</p>	

de hoy” o “Los pobres quieren todo gratis”. ¿Qué opinan al respecto?, ¿conocen otro mito que atente al desarrollo social de las personas?	
---	--

DESARROLLO 70 Min.	IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES Y MATERIALES
<p>➤ INSTRUCCIONES ANTES DE JUGAR <i>Ya que es una actividad que promueve el dialogo, la idea es que antes de la clase el profesor determine los integrantes de los grupos de trabajo para que queden heterogéneos respecto a las características personales de los que lo componen.</i></p> <p><i>Formar grupos de 5 personas y pedirles que aleatoriamente elijan a una persona del equipo, que será el encargado de devolver el juego tal como se lo entregaron. Pasarle al integrante designado el mazo avanzado del juego “Derribando: los mitos tienen muchas formas”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy jugaremos con el mazo avanzado. - Tienen 30 minutos para jugar desde ahora ya. - ¡Ya! Paren de jugar y busquen en el mazo los siguientes mitos “Los viejos no son un aporte para el mundo de hoy” y “Los pobres quieren todo gratis”. - Determinen en forma grupal qué mito defienden y cual será derribado por ustedes. - Ahora que eligieron preparen los argumentos tanto para defender como para derribar según corresponda ya que tendrán que exponerlo al curso y debatir. Para ello los mismos grupos de 5 personas son un equipo para defender su postura. Cada equipo tiene 2 minutos para exponer su postura y 1 minuto para responder los argumentos posteriores del otro equipo. <p>➤ INSTRUCCIONES DESPUÉS DE JUGAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar los juegos ordenados. - Ordenar la sala. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un mazo avanzado del juego “Derribando: los mitos tienen muchas formas” por cada grupo.

CIERRE 15 Min.	IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES Y MATERIALES
<p>Para reforzar la idea que en democracia todo ciudadano puede opinar y tener visiones distintas, se recomienda finalizar con la siguiente actividad: En un papelógrafo o en la pizarra, se dibuja la siguiente tabla y se llena con</p>	

la votación de los estudiantes.

Mito	El mito es muy perjudicial para la sociedad	El mito es perjudicial para la sociedad	El mito no afecta en gran medida a la sociedad
-------------	--	--	---

Realice un plenario respecto a la información obtenida en la tabla trabajada.

Cómo poner el juego en la mesa

