**UNIDAD 2**

Aprender Jugando con “El Plan: la aventura de emprender Bilingüe”

**ACTIVIDAD X**

Ffghf ghdfgdfg dfghdfgs dfgsdgf dgfdfgdgf

DISEÑADO POR XX EN CONJUNTO CON MOMENTO CERO S.A. ©

RPI (Registro de Propiedad Intelectual): Inscripción N° A - 282163

*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**

El eje fundamental de la unidad se basa en el desarrollo de habilidades sociales y en la adquisición de competencias a través de estrategias lúdicas. El desarrollo de dichas competencias se logra por medio de la interacción que es promovida y desarrollada fundamentalmente en ambientes lúdicos, dando lugar al desarrollo de aprendizajes significativos.

“El Plan: la aventura de emprender Bilingüe”, busca por medio de esta modalidad intencionar el desarrollo del trabajo colaborativo, el liderazgo y la escucha activa entre otras habilidades, junto con la adquisición de conceptos relacionados al emprendimiento y a la creación de valor entre otros.

|  |  |
| --- | --- |
| **CURSO** | . |
| **PROGRAMA DE ESTUDIO** | Asignatura | Actualización 20XX | Edición 20XX. |
| **UNIDAD** | Unidad X. |
| **APRENDIZAJES ESPERADOS** | AE 0X. |
| **OBJETIVOS FUNDAMENTALES TRANSVERSALES RELACIONADOS** | • |
| **INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS** | • |
| **APRENDIZAJE VINCULADO**  **A EMPRENDIMIENTO** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CONOCIMIENTOS PREVIOS**  • | **PALABRAS  CLAVES**  • |

**ASIGNATURAS RELACIONADAS**

**OBSERVACIONES PARA EL PROFESOR**

* Los participantes deben tener 12 años o más.
* El profesor debe saber jugar "El Plan: la aventura de emprender Bilingüe".
* La actividad está diseñada idealmente para 6 jugadores por mesa. En el caso de que sean menos, el mínimo para llevar a cabo la experiencia es 3 jugadores. Si son 7, uno debe ser el monitor, es decir, tiene que llevar los tiempos de juego, velar por el uso del lenguaje correcto, que se cumplan las reglas y entregar los recursos durante la sesión de juego.
* 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 después la metacognición tenga un sentido más profundo.
* PONER ACÁ SI ES QUE EL PROFESOR TIENE QUE PREPARAR ALGÚN MATERIAL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBJETIVO** | **COMPETENCIA** | **EVALUACIÓN** |
| **OBJETIVO**  **DE APRENDIZAJE**  Redactar en infinitivo: habilidad + conocimiento + actitud. | **CONOCIMIENTOS**  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet. | **INDICADORES**  **DE EVALUACIÓN**  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet. |
| **HABILIDADES**  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet. |
| **SUGERENCIAS**  **DE EVALUACIÓN**  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet. |
| **ACTITUDES**  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet.  • Lorem ipsum dolor sit amet. |

|  |  |
| --- | --- |
| **INICIO**  **5 Min.** | **IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES**  **Y MATERIALES** |
| * **MOTIVACIÓN**   Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **DESARROLLO**  **70 Min.** | **IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES**  **Y MATERIALES** |
| * **INSTRUCCIONES ANTES DE JUGAR**   *Para hablarle directamente al profesor, utilizar letra cursiva.*   * **INSTRUCCIONES DESPUÉS DE JUGAR** * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit*.* * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. | • Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.  • Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit (anexo 1).  • Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit (anexo 2) por grupo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CIERRE**  **15 Min.** | **IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES**  **Y MATERIALES** |
| Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa.  Compartir en parejas las siguientes preguntas:   * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. |  |