



Comunicación Asertiva



7° Básico

Eje

Relaciones
Interpersonales

Resolver conflictos y desacuerdos a través del diálogo, la escucha empática y la búsqueda de soluciones en forma respetuosa y sin violencia, reconociendo que el conflicto es una oportunidad de aprendizaje y desarrollo inherente a las relaciones humanas.

Objetivo
de
Aprendizaje

¿Qué harías sí?



Ministerio de
Educación



Trabajo en Equipo



Actividad

Inicio (7 minutos)

Se presenta el objetivo de aprendizaje a los alumnos.

El tutor les pregunta a los alumnos ¿Qué comunicación se expresa y se presenta en el videojuego?

Desarrollo (33 minutos)

El tutor les hace recordar la escena entre Athom y el jefe, donde lo manda a buscar las krystalitas sabiendo que iba correr el riesgo de morir, en ese momento ¿Como fue la comunicación entre ellos?.

El tutor les indica a los alumnos que no hubo una comunicación asertiva en la escena del videojuego.

Se presenta la expresión pasiva por parte de Athom que se dejo llevar por las indicaciones que le dio su jefe. Por otra parte, se observa la expresión agresiva por parte del Jefe que no fue capaz de escuchar a Athom y no tubo piedad de que corriera riesgo la vida de Athom.

El tutor les pide a los alumnos después de reflexionar la escena, que deberán escribir en una hoja con situaciones que a todos nos costaría reaccionar. Por ejemplo: ¿Qué harías si... te toca hacer un trabajo con alguien que te cae mal?

Cierre (5 minutos)

Se finaliza con alumnos voluntarios que quieren compartir sus respuestas con los demás alumnos, escenificarla y los demás deberán adivinarla y la persona que acierte deberá dar una respuesta de cómo lo resolvería la situación.

Recursos

Obra, Hoja y Lápiz.

7° Básico

¿Qué harías sí?

