

Comunicación Asertiva

3° Básico

La mejor forma

Eje

Relaciones
Interpersonales

Resolver conflictos entre pares en forma guiada y aplicando estrategias diversas de resolución de problemas, tales como escuchar, describir los sentimientos del otro y buscar un acuerdo que satisfaga a ambas partes.

Objetivo
de
Aprendizaje



Ministerio de
Educación

Trabajo en Equipo

Actividad

Inicio (7 minutos)

Se presenta el objetivo de aprendizaje a los alumnos y el tutor les pregunta a los alumnos, ¿Si, se acuerda del videojuego Kinytron? ¿De qué se trató el videojuego? ¿Como fue la comunicación entre Athom y el Capitán o Jefe?

Desarrollo (33 minutos)

El tutor les debe mostrar en la pizarra diálogos donde se expresan de manera agresiva o pasiva.

Dialogo 1: Jefe: Athomii debes ir a buscar las crystalitas.

Aathom: Pero jefe, es muy peligroso, a que vaya solo.

Jefe: ¡Que te dije, es una orden!

Aathom: Esta bien jefe.

Dialogo 2: Athom: Ya no quedan crystalitas, no queda nada en el desierto, solo quedan los robots malos.

Jefe: ¡No me interesa! Tendrás que ir a buscar.

Aathom: Es muy arriesgado, es contra mi vida.

Jefe: ¿Crees que me interesa, tu vida?

El tutor forma parejas al azar.

Los alumnos deben corregir los diálogos de forma asertiva.

Deben colocar los nombre de autores bajo de la hoja.

Cierre (5 minutos)

Finalizando la actividad, el tutor retira las hojas y va nombrando por grupos para que vayan exponer sus diálogos, uno debe ser Athom y el otro el Jefe. Se les pregunta a sus alumnos(as) ¿Sí es fácil expresarse de manera asertiva?

Recursos

Pizarra, Plumones, Hoja y Lápiz.

