

Memorama de Valores y Decisiones: ¡Aprendiendo a Elegir con el Corazón!

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria comprendan y practiquen valores fundamentales como la prudencia, templanza, responsabilidad y asertividad a través de un juego interactivo de memorama. A partir de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas, los niños explorarán situaciones cotidianas donde deben tomar decisiones éticas, relacionando cada valor con acciones concretas. Así, desarrollarán pensamiento crítico y habilidades sociales en un contexto lúdico y significativo para su vida diaria, fortaleciendo su capacidad de actuar con responsabilidad y equilibrio emocional.

Este aprendizaje es importante porque en su día a día los niños enfrentan decisiones que afectan sus relaciones y bienestar, y reconocer estos valores les permite elegir de manera consciente y respetuosa. El memorama se convierte en una herramienta divertida que les ayuda a identificar, conectar y reflexionar sobre estas cualidades, fomentando un ambiente de respeto y colaboración en el aula.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y relacionar valores como prudencia, templanza, responsabilidad y asertividad mediante un juego didáctico.
- Analizar situaciones cotidianas para tomar decisiones basadas en valores éticos.
- Practicar la comunicación asertiva y la reflexión sobre las consecuencias de sus acciones.
- Demostrar responsabilidad y autocontrol al participar activamente en actividades grupales y en la toma de decisiones.

Recursos Necesarios

- Cartulinas o tarjetas impresas con pares de valores y ejemplos de decisiones (mínimo 20 pares).
- Marcadores, lápices de colores y hojas blancas para anotaciones.
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes y ejemplos (opcional).
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos.
- Ficha de registro para que cada alumno anote sus pares encontrados y reflexiones (una por estudiante).
- Espacio adecuado para formar grupos de 3-4 estudiantes.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de qué es un valor y ejemplos simples (aprendido en grados anteriores).
- Habilidades básicas para jugar memorama (reconocer pares y turnarse).
- Capacidad para escuchar y expresar ideas en grupo.
- Experiencias previas de toma de decisiones simples en su entorno familiar o escolar.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Valores y Decisiones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzarán a aprender sobre valores que les ayudan a tomar buenas decisiones en su vida diaria, y que usarán un juego para descubrirlos juntos.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta en voz alta: "¿Qué cosas hacen cuando quieren llevarse bien con sus amigos o familia? ¿Qué valores creen que son importantes para eso?"

Estudiantes: Responden con ideas como "ser amable", "decir la verdad", "esperar mi turno".

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que cuando tomamos decisiones pensando en valores como la prudencia y la responsabilidad, podemos evitar problemas y sentirnos bien con nosotros mismos?"

Luego anuncia que jugarán un memorama especial para descubrir esos valores y cómo aplicarlos.

Contextualización:

Docente: Explica cómo en su día a día enfrentan decisiones, como compartir sus juguetes o pedir permiso antes de hacer algo, y que los valores les ayudan a elegir lo mejor.

Estudiantes: Relacionan esta explicación con sus experiencias personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta las tarjetas del memorama, que contienen pares de valores y ejemplos de decisiones relacionadas. Explica que en grupos jugarán para encontrar los pares y discutirán por qué cada par es importante.

Actividad 1: Juego de Memorama de Valores y Decisiones

- **Objetivo:** Identificar y relacionar valores con decisiones concretas.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4.
 - Repartir las tarjetas boca abajo en forma de matriz.
 - Por turnos, cada estudiante voltea dos tarjetas tratando de encontrar la pareja de valor y decisión correspondiente (por ejemplo, "Prudencia" y "Esperar mi turno para hablar").
 - Cada vez que encuentren un par, deben explicar en su grupo por qué están relacionados.
 - Anotan en su ficha el par encontrado y la explicación breve.
 - El juego continúa hasta que se encuentren todos los pares.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Registro de pares encontrados con explicaciones breves.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Observar la participación, hacer preguntas guía como "¿Por qué creen que la templanza es importante en esa decisión?", "¿Qué pasaría si no actuamos con responsabilidad?" y apoyar a los grupos que tengan dudas.

Actividad 2: Reflexionando en Parejas

- **Objetivo:** Analizar la importancia de los valores en decisiones cotidianas.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes se ponen en parejas.
 - Cada pareja elige un par de valores y decisiones del memorama que les haya gustado.
 - Discuten entre ellos cómo aplicarían ese valor en una situación real de su vida.
 - Preparan una frase corta para compartir con el grupo grande.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Frase corta que refleja la aplicación del valor.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar las frases, motivar a que expresen con sus palabras y aclarar dudas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden crear una tarjeta adicional con un valor y decisión propia, dibujándola y explicándola al docente o compañeros.

- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente les proporciona ejemplos adicionales y los acompaña en la explicación, usando preguntas sencillas y apoyo visual.

Transición:

El docente invita a los estudiantes a escuchar con atención las frases de las parejas para preparar una pequeña actividad de resumen en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a tres parejas que compartan sus frases y destaca en voz alta los valores que mencionan.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué valor te pareció más importante y por qué?
- ¿Cómo te ayuda la prudencia o la responsabilidad en tus decisiones diarias?
- ¿Qué aprendiste hoy jugando el memorama?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, reconoce los ejemplos bien explicados y anima a seguir practicando estos valores en casa y en la escuela.

Transferencia:

Se les dice que en la próxima sesión aprenderán más sobre cómo usar estos valores para resolver problemas que se presentan en la escuela o en casa.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a observar durante la semana una situación en casa o en la escuela donde usen algún valor aprendido y estar listos para contarla en la siguiente sesión.

Sesión 2: Profundizando en Valores y Decisiones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda brevemente la sesión anterior con preguntas: "¿Quién recuerda qué es la prudencia? ¿Y la templanza?" y presenta el objetivo de hoy, que es usar esos valores para resolver un problema.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pide a algunos estudiantes que compartan la situación observada como tarea y qué valor usaron.

Motivación y enganche:

Docente: Propone un problema para resolver en grupo: "Un compañero está molesto porque no sabe compartir sus juguetes, ¿qué valores pueden ayudar a que todos estén felices?"

Contextualización:

Docente: Explica que usarán los valores para encontrar soluciones y mejorar sus relaciones.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta el problema y guía a los estudiantes a pensar en qué valores aplicarían para resolverlo.

Actividad 1: Resolviendo Problemas con Valores

- **Objetivo:** Analizar situaciones y proponer soluciones basadas en valores.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, leen la situación problema dada.
 - Discuten qué valores son necesarios (prudencia, templanza, responsabilidad, asertividad).
 - Elaboran una pequeña dramatización o diálogo mostrando la solución usando esos valores.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Dramatización o diálogo breve.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el análisis con preguntas como "¿Cómo muestra la asertividad este personaje?", "¿Qué pasa si no usamos templanza?" y apoya en la organización.

Actividad 2: Compartiendo Soluciones

- **Objetivo:** Practicar expresión oral asertiva y reflexión grupal.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su dramatización o diálogo al resto de la clase.
 - Los demás escuchan y comentan qué valores identificaron.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Presentación oral y retroalimentación entre compañeros.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Modera la retroalimentación, enfatiza los valores y fomenta el respeto en la escucha.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden crear un dibujo que represente un valor y su aplicación en la situación.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente les ayuda con preguntas guía y roles sencillos en la dramatización para que participen.

Transición:

El docente invita a reflexionar sobre lo aprendido y se prepara para una actividad final que resuma todo el proceso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante diga en voz alta un valor que usó o aprendió y cómo se siente al usarlo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué valor te ayudó más para resolver el problema?
- ¿Cómo podrías usar la asertividad con tus amigos?
- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de pensar antes de actuar?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce las ideas compartidas, resalta ejemplos claros y motiva a seguir aplicando estos valores.

Transferencia:

Explica que en la próxima sesión harán un repaso final y un juego para consolidar todo lo aprendido.

Tarea o reto:

Observar situaciones donde usen la asertividad o responsabilidad y estar listos para compartirlas.

Sesión 3: Memorama Final y Reflexión de Valores

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda las sesiones anteriores y explica que hoy harán un memorama final para demostrar lo que aprendieron y reflexionar en grupo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué valores recuerdan del juego? ¿Cuál creen que es el más importante para ustedes?"

Motivación y enganche:

Docente: Propone el reto: "Vamos a jugar un memorama especial para ver quién encuentra más pares y puede explicar mejor cada valor".

Contextualización:

Docente: Explica que este juego les ayudará a recordar todo lo aprendido y a sentirse seguros para usar estos valores en su vida diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Organiza nuevamente las tarjetas y divide a los estudiantes en grupos diferentes para jugar el memorama final.

Actividad 1: Memorama Final en Equipos

- **Objetivo:** Consolidar el conocimiento y la aplicación de valores a través del juego.
- **Instrucciones:**
 - En equipos de 4, cada estudiante por turno voltea dos tarjetas intentando formar pares.
 - Cuando alguien forma un par, debe explicar en voz alta qué valor es y cómo se usa en una decisión.
 - El equipo que más pares forme gana un reconocimiento simbólico (por ejemplo, una estrella de valores).
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Explicaciones orales y pares formados.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar las explicaciones, corregir suavemente si hay errores y motivar a todos a participar.

Actividad 2: Mapa Mental Colectivo de Valores

- **Objetivo:** Sintetizar y visualizar los valores aprendidos.
- **Instrucciones:**
 - En plenaria, el docente dibuja un mapa mental en cartel o pizarra con el título "Nuestros Valores".

- Los estudiantes nombran los valores y ejemplos de decisiones, y el docente los escribe y conecta con líneas.
- Se invita a los estudiantes a comentar cómo cada valor les ayuda a ser mejores amigos, compañeros y personas.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa mental visual en aula.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la participación, escribe y refuerza ideas positivas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden ayudar al docente a escribir en el mapa mental o a explicar un valor a un compañero.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente les ofrece apoyo individual para explicar un valor o dar ejemplos sencillos.

Transición:

El docente prepara el cierre reflexivo para consolidar el aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba o dibuje en una hoja una palabra o imagen que represente un valor aprendido y cómo lo aplicará en su vida.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué valor te gusta usar más y por qué?
- ¿Cómo te sientes cuando tomas decisiones responsables?
- ¿Qué aprendiste jugando el memorama y haciendo las dramatizaciones?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas respuestas en voz alta, felicita la participación y destaca el esfuerzo y crecimiento de todos.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir con su familia lo aprendido y a practicar estos valores en casa y la escuela diariamente.

Tarea o reto:

Observar y contar en la siguiente semana una situación donde hayan usado prudencia, templanza, responsabilidad o asertividad, para seguir fortaleciendo estos aprendizajes.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la activación de conocimientos previos de la Sesión 1 para conocer qué saben sobre valores.
- **Formativa:** Durante las actividades prácticas en todas las sesiones (juego de memorama, dramatizaciones, reflexiones), observando participación, comprensión y aplicación de valores.
- **Sumativa:** En la Sesión 3, mediante el desempeño en el memorama final, las explicaciones orales y el mapa mental colectivo.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente valores y decisiones relacionadas (objetivo 1).
- Analiza situaciones y propone soluciones basadas en valores (objetivo 2).
- Participa expresando ideas de forma asertiva en actividades orales y grupales (objetivo 3).
- Demuestra responsabilidad y autocontrol durante el juego y actividades (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y aplicación de valores en actividades.
- Rúbrica sencilla para evaluar explicaciones orales y dramatizaciones (claridad, relación con valores, participación).
- Portafolio con fichas de registro y dibujos o escritos realizados.
- Autoevaluación guiada con preguntas simples al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Fichas de pares encontrados y explicaciones en el memorama.
- Dramatizaciones o diálogos presentados en grupo.
- Frases y reflexiones compartidas en plenaria.
- Mapa mental colectivo de valores.
- Dibujos o escritos finales que reflejan la comprensión y compromiso con los valores.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Memorama de Valores y Decisiones"

Para trabajar los valores de prudencia, templanza, responsabilidad y asertividad a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), se plantean situaciones cotidianas y cercanas al mundo de los estudiantes de primaria (6-11 años). Cada ejemplo invita a los alumnos a analizar, discutir y proponer soluciones aplicando los valores mencionados.

Sesión 1: Introducción y exploración de prudencia y responsabilidad

- **Caso 1: El juego en el patio**

Durante el recreo, varios niños quieren jugar a correr y empujarse. Juan se da cuenta que esto puede causar accidentes, pero sus amigos insisten. ¿Qué debería hacer Juan para evitar problemas y cuidar a sus amigos?

Objetivos: identificar la prudencia para prevenir accidentes y la responsabilidad de cuidar a los demás.

- **Ejemplo práctico:** Los estudiantes hablan sobre cómo decidir si un juego es seguro para todos y qué hacer si alguien se lastima.

Sesión 2: Profundización en templanza y asertividad

- **Caso 2: Compartir el refrigerio**

Ana trajo un pastel que quiere compartir, pero algunos niños quieren más de lo que les corresponde y otros no quieren compartir nada. ¿Cómo puede Ana expresar lo que piensa sin pelear y mantener la calma?

Objetivos: practicar la templanza para controlar emociones y la asertividad para expresar opiniones respetuosamente.

- **Ejemplo práctico:** Roleplay donde los estudiantes representan la situación y proponen frases para expresar sus ideas de manera amable y calma.

Sesión 3: Integración de todos los valores en una situación real

- **Caso 3: El proyecto de limpieza en la escuela**

La maestra propone organizar un día para limpiar el aula y el patio. Algunos niños no quieren participar, otros quieren hacerlo pero no saben cómo. ¿Cómo pueden planear el proyecto aplicando responsabilidad, prudencia para usar materiales y asertividad para motivar a todos?

Objetivos: aplicar los cuatro valores para tomar decisiones en grupo y trabajar en equipo.

- **Ejemplo práctico:** En grupos, los estudiantes diseñan un plan sencillo para la limpieza y cómo invitarán a sus compañeros a participar, considerando los valores trabajados.

Notas para el docente

- En cada sesión se inicia con la presentación del caso, fomentando la observación y reflexión de los estudiantes.
- Se promueven discusiones guiadas para que los niños expresen sus ideas y escuchen a sus compañeros, desarrollando habilidades sociales y emocionales.
- Las soluciones propuestas deben ser concretas y aplicables, para luego llevarlas a la práctica o simularlas en clase.
- Se recomienda usar dibujos, tarjetas o el memorama para relacionar cada valor con las situaciones presentadas.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Memorama de Valores y Decisiones

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Identificación de Valores Reconoce y nombra los valores presentados en el memorama (prudencia, templanza, responsabilidad, asertividad).	Identifica correctamente todos los valores y puede explicar brevemente su significado con ejemplos.	Identifica la mayoría de los valores correctamente, con alguna dificultad para explicar su significado.	Reconoce pocos valores o confunde algunos, sin poder explicar su significado.
Aplicación de Valores en Decisiones Relaciona los valores con situaciones de toma de decisiones adecuadas.	Relaciona claramente cada valor con decisiones concretas y apropiadas, mostrando comprensión profunda.	Relaciona algunos valores con decisiones, pero con ejemplos limitados o poco claros.	No logra relacionar los valores con decisiones o los ejemplos no son adecuados.
Demuestra Prudencia y Responsabilidad Muestra comportamientos prudentes y responsables durante la actividad y en ejemplos dados.	Demuestra comportamientos prudentes y responsables en todas las actividades y ejemplos.	Demuestra comportamientos prudentes y responsables en la mayoría de las actividades.	No demuestra comportamientos prudentes ni responsables de forma consistente.
Expresión Asertiva Comunica ideas y opiniones respetando a los demás y usando un lenguaje apropiado.	Se expresa con claridad y respeto, escuchando y valorando opiniones de otros.	Se expresa con respeto, aunque a veces tiene dificultades para escuchar o explicar sus ideas.	No se expresa con respeto o tiene dificultad para comunicar sus ideas claramente.
Trabajo en Equipo y Responsabilidad Participa activamente en el grupo y cumple con las responsabilidades asignadas.	Participa activamente, ayuda a sus compañeros y cumple todas sus responsabilidades.	Participa y cumple la mayoría de sus responsabilidades, pero con poca iniciativa para ayudar a otros.	Participa poco o no cumple con sus responsabilidades en el grupo.

Instrucciones para el docente: Asigne puntajes en cada criterio y sume para obtener una evaluación general. Use esta rúbrica para orientar la retroalimentación y apoyar el desarrollo de valores y habilidades sociales en los estudiantes.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "El Rincón de las Decisiones"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes identifiquen y compartan situaciones cotidianas donde hayan tomado decisiones relacionadas con valores como la prudencia, la templanza, la responsabilidad y la asertividad, conectando

así con los objetivos de aprendizaje.

- **Materiales:** Cartulinas o pizarrón, marcadores o tizas.

- **Desarrollo:**

- 1. *Introducción breve (2 minutos):* El docente explica que antes de empezar a jugar y aprender con el memorama, todos tienen experiencias donde han tenido que tomar decisiones con el corazón y la cabeza, usando valores importantes.

- 2. *Dinámica grupal (5 minutos):* El docente pregunta en voz alta:

- “¿Recuerdan alguna vez en la escuela o en casa cuando tuvieron que decidir algo importante? ¿Qué hicieron?”

- “¿Qué valores crees que te ayudaron a tomar esa decisión?”

Se invita a varios estudiantes a compartir sus ejemplos brevemente.

- 3. *Registro visual:* Mientras los niños hablan, el docente escribe en la cartulina o pizarrón palabras clave como “prudencia”, “responsabilidad”, “templanza”, “asertividad” y “otros valores”, y anota ejemplos simples que los niños mencionen, para que puedan visualizar la conexión entre sus experiencias y los valores.

Esta actividad ayuda a que los niños reconozcan y conecten sus propias experiencias con los valores que explorarán durante el plan, preparando el terreno para el aprendizaje basado en problemas.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "El Rincón de las Decisiones"

Duración: 8 minutos

Objetivo: Que los estudiantes identifiquen situaciones cotidianas donde deben tomar decisiones relacionadas con valores y reflexionen sobre las posibles consecuencias de sus elecciones, conectando con los valores de prudencia, templanza, responsabilidad y asertividad.

Materiales: Pizarrón o rotafolio, marcador, hojas pequeñas o tarjetas para respuestas.

Desarrollo de la actividad:

- **Inicio (2 minutos):** El docente inicia una breve conversación para motivar a los niños preguntando: "¿Alguna vez han tenido que decidir algo importante? ¿Qué hicieron?" Esto invita a que los estudiantes recuerden decisiones diarias.

- **Exploración grupal (4 minutos):** El docente plantea 3 situaciones sencillas y cotidianas que involucran valores, ejemplo:

- Si ves a un amigo que está triste, ¿qué podrías hacer?

- Si tienes una tarea y prefieres jugar, ¿qué decides hacer primero?

- Si alguien te invita a hacer algo que no te gusta, ¿cómo respondes?

Los niños responden en voz alta y el docente anota en el pizarrón las opciones y valores que identifican (como

responsabilidad, asertividad, prudencia).

- **Reflexión rápida (2 minutos):** El docente pide a los estudiantes que en una tarjeta o papelito escriban o dibujen una situación donde tuvieron que elegir algo y el valor que les ayudó a decidir bien. Luego, algunos voluntarios comparten su experiencia.

Conexión con el plan: Esta actividad prepara a los niños para el memorama de valores y decisiones, activando su pensamiento sobre los valores clave y su aplicación en la vida diaria, facilitando el aprendizaje basado en problemas en las sesiones siguientes.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "Memorama de Valores y Decisiones"

Estas herramientas están diseñadas para monitorear el progreso de los estudiantes en cada una de las 3 sesiones de 1 hora, asegurando que se avanza hacia los objetivos de valores, prudencia, templanza, responsabilidad y asertividad de forma dinámica, rápida y adecuada para niños de 6 a 11 años.

Sesión 1: Introducción a los Valores y la Prudencia

- **Mini Ronda de Preguntas Orales (5 minutos):** Al inicio y al final de la sesión, hacer preguntas rápidas para que los estudiantes expliquen con sus propias palabras qué entienden por valores y prudencia. Ejemplo: “¿Qué es la prudencia? ¿Por qué es importante pensar antes de actuar?”
- **Tarjetas de Autoevaluación Visual (10 minutos):** Al finalizar la sesión, entregar pequeñas tarjetas con caritas (feliz, neutral, triste) para que los estudiantes indiquen cómo se sienten respecto a su comprensión de la prudencia y valores. Esto permite al docente identificar quién necesita más apoyo.
- **Observación Directa durante el Juego de Memorama (durante la sesión):** Observar y anotar comportamientos que evidencien la aplicación inicial de la prudencia al tomar decisiones en el juego (ej. pensar antes de voltear cartas, respetar turnos).

Sesión 2: Templanza y Responsabilidad en las Decisiones

- **Mini Diario de Reflexión (5 minutos):** Al final de la sesión, los estudiantes escriben o dibujan una decisión donde hayan aplicado la templanza o la responsabilidad, explicando brevemente cómo lo hicieron.
- **Checklist de Comportamientos Observados (durante la sesión):** El docente usa una lista rápida para marcar comportamientos como esperar turno, controlar impulsos (templanza) y cumplir con responsabilidades asignadas en el juego.
- **Preguntas en Parejas (10 minutos):** En parejas, los niños se hacen preguntas sobre ejemplos de templanza y responsabilidad y comparten sus respuestas con el grupo. El docente evalúa la comprensión con base en las respuestas dadas.

Sesión 3: Asertividad y Aplicación Integral de Valores

- **Role-Playing Rápido (15 minutos):** Los estudiantes representan situaciones donde deben tomar decisiones asertivas relacionadas con valores aprendidos. El docente evalúa la expresión verbal y corporal, así como el uso correcto de la asertividad.
- **Rúbrica Simplificada para Autoevaluación (5 minutos):** Con ayuda del docente, los estudiantes califican su participación y uso de valores en el memorama usando una rúbrica con criterios simples (por ejemplo: “Pienso antes de actuar”, “Expreso mis ideas con respeto”).
- **Preguntas de Cierre en Círculo (10 minutos):** En círculo, cada estudiante comparte qué valor y habilidad ha aprendido y cómo lo aplicaría fuera del aula. El docente toma nota para medir comprensión y actitud.

Resumen de Herramientas para las 3 Sesiones

Sesión	Herramientas de Evaluación Formativa	Tiempo Aproximado	Objetivo Evaluado
1	Preguntas orales, tarjetas de autoevaluación visual, observación durante memorama	15 minutos total	Valores, prudencia
2	Mini diario de reflexión, checklist de comportamientos, preguntas en parejas	20 minutos total	Templanza, responsabilidad
3	Role-playing, rúbrica simplificada de autoevaluación, preguntas de cierre en círculo	30 minutos total	Asertividad, aplicación integral de valores

Estas herramientas permiten al docente realizar un seguimiento continuo, adaptando la enseñanza según las necesidades y fomentando un aprendizaje significativo y experiencial acorde con la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Cuento de Valores y Decisiones"

Duración: 20 minutos

Objetivo: Consolidar los aprendizajes sobre valores (prudencia, templanza, responsabilidad, asertividad) y verificar que los estudiantes puedan identificar y aplicar estos valores en situaciones cotidianas.

- **Materiales:** Tarjetas con imágenes y palabras de los valores trabajados, hojas para dibujar, colores o crayones.
- **Descripción de la actividad:**
 1. El docente divide a los estudiantes en grupos pequeños de 4 o 5 niños.
 2. Cada grupo elige al azar, o se le asigna, una tarjeta con uno de los valores: prudencia, templanza, responsabilidad o asertividad.
 3. Los grupos crean un pequeño cuento o una historia corta (puede ser oral, con ayuda del docente) que muestre una situación donde ese valor es importante para tomar una buena decisión.

4. Los estudiantes pueden apoyarse dibujando una escena del cuento en una hoja para facilitar la expresión y comprensión.
5. Cada grupo comparte su cuento con el resto de la clase, explicando qué valor eligieron y cómo ayuda a tomar decisiones correctas.
6. El docente refuerza los conceptos, haciendo preguntas para verificar la comprensión y relacionando las historias con los valores y decisiones en la vida diaria.

Indicadores de logro:

- Los estudiantes identifican correctamente el valor asignado.
- Explican de forma sencilla cómo ese valor ayuda a tomar buenas decisiones.
- Muestran creatividad y comprensión al crear y compartir su cuento.
- Participan activamente y escuchan a sus compañeros.

Esta actividad fomenta la reflexión, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo, además de integrar los valores vistos en las sesiones anteriores de forma lúdica y significativa para niños de primaria.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué valores aprendimos a identificar en el memorama? ¿Puedes explicar con tus propias palabras qué significa cada uno?
- ¿Cómo te ayudó el juego del memorama a entender mejor cómo tomar decisiones con prudencia y responsabilidad?
- ¿Recuerdas alguna situación en la que hayas tenido que usar la templanza o la asertividad? ¿Qué hiciste y cómo te sentiste?
- ¿Por qué crees que es importante pensar antes de actuar cuando tomamos decisiones?
- ¿Qué aprendiste sobre cómo podemos cuidar nuestras emociones y actuar con el corazón al tomar decisiones?
- ¿Cómo puedes usar lo que aprendiste hoy en tu vida diaria, en la escuela o en casa?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de Valores:** Cada estudiante dibuja o escribe una decisión que haya tomado esta semana donde aplicó alguno de los valores aprendidos (prudencia, responsabilidad, templanza, asertividad). Después, comparte con un compañero o en grupo qué valor usó y cómo se sintió.
- **Rueda de Opiniones:** En círculo, cada estudiante dice qué valor cree que es más importante para tomar buenas decisiones y por qué. El docente guía para relacionar las respuestas con los objetivos de la sesión.
- **Cartel de Compromisos:** En grupo, elaboran un cartel donde cada niño escribe o dibuja un compromiso personal para practicar un valor en sus decisiones diarias. Este cartel se puede colocar en el aula como recordatorio.
- **Role-Play Corto:** En parejas, los estudiantes representan una situación donde deben tomar una decisión usando uno de los valores. Luego, reflexionan sobre qué valor aplicaron y cómo ayudó a resolver el problema.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
1. Identificación y Análisis de Valores en Situaciones Cotidianas	En grupos pequeños, lean un pequeño cuento o situación que presenta un dilema relacionado con valores (por ejemplo: ayudar a un amigo, elegir entre decir la verdad o mentir). Discútanla y enlistad qué valores pueden aplicarse para tomar una buena decisión. Luego, cada grupo explicará su razonamiento al resto de la clase.	45 minutos	• Lista de valores identificados para cada situación. • Explicación grupal de por qué esos valores son importantes para resolver el problema.	Comprender valores como prudencia y responsabilidad para la toma de decisiones.
2. Creación de Tarjetas para el Memorama con Valores y Decisiones	En pareja, elaboren tarjetas para el memorama. Una tarjeta tendrá escrito un valor (por ejemplo: templanza) y la otra una situación o decisión relacionada con ese valor (por ejemplo: “Esperar tu turno sin interrumpir”). Usen colores y dibujos para que las tarjetas sean fáciles de identificar y divertidas.	60 minutos	• Un conjunto completo de tarjetas para memorama (mínimo 8 pares) con valores y sus decisiones correspondientes. • Tarjetas visualmente claras y relacionadas con los valores estudiados.	Aplicar la comprensión de valores y su relación con decisiones concretas (templanza, asertividad, etc.).
3. Juego de Memorama y Reflexión sobre Decisiones	Con las tarjetas creadas, jueguen en grupos pequeños el memorama. Cada vez que un grupo encuentre un par, debe explicar por qué el valor y la situación están relacionados y cómo aplicarían ese valor en su vida diaria. Al final, cada grupo compartirá una decisión que aprendió a tomar mejor gracias al juego.	60 minutos	• Juego de memorama completado con participación activa. • Reflexiones orales sobre la aplicación de valores en situaciones reales.	Fomentar la asertividad y responsabilidad en la toma de decisiones mediante el reconocimiento de valores.

Notas para el docente

- Estas tareas están diseñadas para que los estudiantes aprendan a través de la exploración y solución de problemas reales o hipotéticos, en línea con la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas.
- Las actividades fomentan el trabajo colaborativo, la reflexión personal y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- Es importante que el docente guíe las discusiones para asegurar que los niños comprendan los valores y su importancia en las decisiones cotidianas.

Cierre - Reflexionar

Preguntas para la reflexión metacognitiva en el cierre

- ¿Qué valor aprendimos hoy y cómo crees que te puede ayudar en tu vida diaria?
- ¿Puedes contarme una situación en la que usaste la prudencia para tomar una buena decisión?
- ¿Cómo te sentiste cuando tuviste que esperar o controlar tus ganas (templanza) para hacer algo que querías mucho?
- ¿Qué significa para ti ser responsable? ¿Has hecho algo responsable esta semana?
- ¿Qué es ser asertivo y cómo crees que puedes decir lo que piensas sin hacer sentir mal a los demás?
- ¿Qué parte del juego del memorama te ayudó a entender mejor los valores y las decisiones?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez que tengas que tomar una decisión importante?

Actividades de reflexión metacognitiva para el cierre

- **El círculo de ideas:** Sentados en círculo, cada estudiante comparte una cosa nueva que aprendió sobre un valor y cómo piensa aplicarlo en su vida. El docente refuerza las conexiones entre los valores y las decisiones diarias.
- **Dibuja tu valor favorito:** Los niños dibujan una situación en la que usaron uno de los valores aprendidos (prudencia, templanza, responsabilidad o asertividad) y luego explican su dibujo al grupo.
- **Mini dramatización:** En pequeños grupos, los estudiantes representan una situación donde deben tomar una decisión usando alguno de los valores. Después, reflexionan sobre cómo se sintieron y qué aprendieron.
- **Diario de valores:** Cada estudiante escribe o dibuja en una hoja una decisión que tomó durante la semana y qué valor usó para hacerla, explicando cómo fue la experiencia y qué aprendió.
- **Preguntas para pensar en pareja:** Los estudiantes se ponen en parejas y se hacen mutuamente preguntas sobre los valores y decisiones, ayudándose a recordar y entender mejor los conceptos.