

### PLANIFICACIÓN PROGRAMA DE ORIENTACIÓN

<b>COMPETENCIA</b>	Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándolos en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.			<b>NIVEL</b>	4° Básico	<b>UNIDAD</b>	<b>Gestión de Sí Mismo</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE AL FINAL DE CICLO</b>	Los estudiantes identifican y valoran sus principales áreas de interés como aportes desde un marco valórico.			<b>OBJETIVO DE NIVEL</b>	Valorar las áreas de interés y recursos como un aporte para sí mismo y para el entorno social desde un marco valórico.		
<b>VALOR SELLO BELÉN</b>	Esperanza	<b>INDICADORES DE LA VIRTUD DEL VALOR</b>	Capacidad de asombro	Se interesa y admira la vida valorando el aporte de los otros a su vida, busca instancias para explorar y descubrir cosas nuevas reflejando alegría.			
Confianza			Identifica sus fortalezas y las posibilidades que le ofrecen sus capacidades frente al aprendizaje y de transformación, mediante una actitud de apertura y altas expectativas, mostrando su fe en Dios y su capacidad de colaboración con sus pares.				
Creatividad			Busca nuevas y productivas formas de hacer las cosas a través de distintos elementos y metodologías de manera constante, reconociendo el aporte de la belleza, vitalidad y valor a su vida y a la de los demás que le ofrece esta actitud.				
Gratitud			Agradece, mediante el reconocimiento y la valoración a quienes le han ayudado o hecho un bien de forma oral o escrita, manifestando por qué ese acto fue importante para él o ella e insta a otros a hacerlo.				

SESIÓN N° 1 “ME GUSTA Y ME APORTA”		4º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar los aportes que las áreas de interés y recursos asociados generan a sí mismo desde un marco valórico.	Gustos, áreas de interés, escucha activa.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Esperanza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Motivación de logro	
Gestión de sí mismo: Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándose en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.		
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>		
Descubren y comparten nuevos aspectos acerca de su área de interés e identifican los beneficios personales de ello.		
INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda con entusiasmo a sus estudiantes y les pregunta cuál es su área de mayor interés, es decir, ¿Cuál es la actividad que más te interesa realizar? Por ejemplo: las matemáticas, el arte, la medicina, los videojuegos, los deportes, el fútbol, etc. Se les indica que en 10 segundos dibujen cuál es la herramienta que se necesita para realizar esa actividad. Por ejemplo, para el fútbol dibujan una pelota, para la medicina puede un estetoscopio, etc.	Pueden compartir sus dibujos y sus áreas de interés con sus compañeros. Se les desafía a que piensen en las herramientas que necesitan para realizar su actividad. Se puede repetir la actividad más de una vez, incorporando más herramientas	Escrito <input type="checkbox"/> Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral x Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico x Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN

<p>Se reúnen en grupos pequeños de acuerdo a sus áreas de interés, y buscan información (por internet o se solicita previamente), acerca de su área, para responder las siguientes preguntas:          -¿En qué consiste su área o actividad?          -¿Qué se requiere para desarrollar esa área o actividad?          -¿Qué se estudia para poder ejercer en esa área o actividad?          -Nombrar representantes que se hayan desarrollado en esa área.          Luego, en plenario, comparten con el resto del curso lo que descubrieron de su actividad.          ¿cómo te sentiste con esta actividad?          ¿Qué aspectos importante descubriste con esta actividad?</p>	<p>En esta clase se fomentará la capacidad de asombro como valor por desarrollar. A través del descubrimiento de sus capacidades y de los caminos a los cuales pueden llegar a través de las actividades de su interés.</p>	<p>Escrito x          Visual/Audiovisual <input type="checkbox"/>          Oral X          Musical <input type="checkbox"/>          Teatral <input type="checkbox"/>          Uso de Objetos <input type="checkbox"/>          Experimental <input type="checkbox"/>          Artístico <input type="checkbox"/>          Otro: <input type="checkbox"/>          ¿Cuál?</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>	<p><b>MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO</b></p>
<p>Para cerrar la sesión, contestan en su bitácora          ¿Cómo se sienten haciendo esa actividad? ¿Qué beneficios personales te entrega?          Se les da el tiempo para responder de forma personal y voluntariamente pueden compartirlo con el resto del curso.</p>	<p>Hacen uso de su bitácora.          Pueden participar voluntariamente activando su micrófono. Si es presencial levantan su mano para opinar.</p>	<p>Actividades grupales x          Pregunta inicial que motive a la clase x          Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/>          Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/>          Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/>          Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes          X          Otro: <input type="checkbox"/>          ¿Cuál?</p>

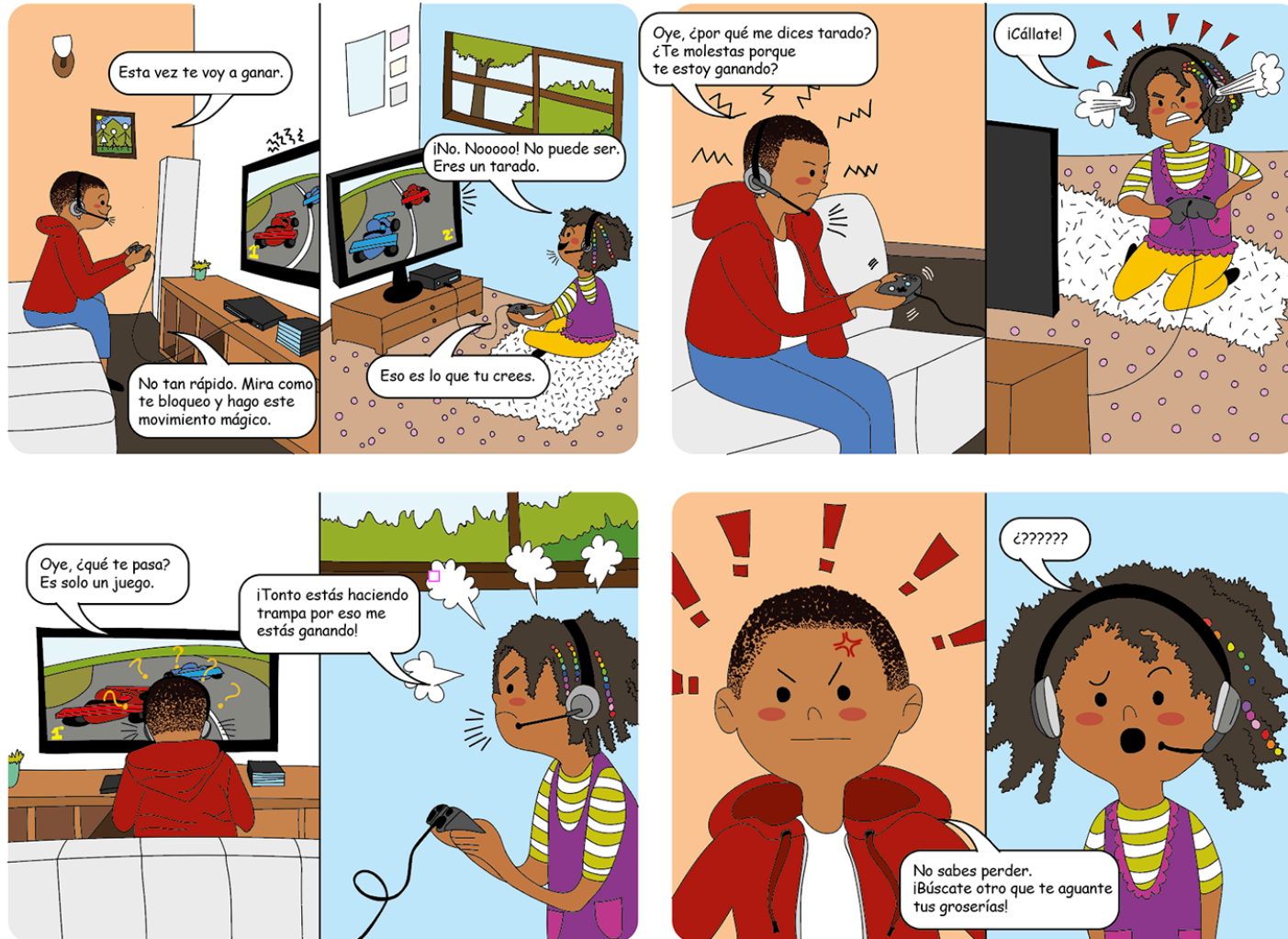
SESIÓN N° 2 "DE LO QUE ME GUSTA, APRENDO".		4º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar aprendizajes personales generados a partir de las áreas de interés y recursos asociados desde un marco valórico.	Áreas de interés, creatividad, aprendizajes, experiencias.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Esperanza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Motivación de logro	
Gestión de sí mismo: Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándose en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.		
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>		
Reconocen aprendizajes personales a partir del desarrollo de sus áreas de interés y lo expresan a través de la creatividad y el dibujo.		
INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda con entusiasmo a sus estudiantes y les pregunta ¿Lees comics? ¿Cuáles te gustan?  Comparten gustos referentes a los comics.	Pueden responder por el chat y algunos abrir su micrófono para compartir. La idea de empezar con esta pregunta es motivarlos a través de un tema de su interés.	Escrito <input type="checkbox"/> Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input checked="" type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/>

		Experimental <input type="checkbox"/> Artístico <input type="checkbox"/> Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
<b>DESARROLLO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MEDIOS DE EJECUCIÓN</b>
<p>El docente les muestra un comics (Anexo 1) referente a los videojuegos. Se les proyecta a los estudiantes para luego reflexionar:</p> <p>¿De qué se trata el comics?            ¿Te ha ocurrido una situación similar?            ¿Qué podrían aprender los personajes de esta situación vivida al jugar videojuegos?</p> <p>Luego de responder las preguntas en plenario, se les indica que realicen su propio comics, pero en relación a una actividad de su interés (Ej. basquetbol, dibujo, baile K-Pop, canto, etc.), pero en una historia personal de la cual hayan obtenido un aprendizaje. Teniendo como ejemplo el comics que leyeron como curso.</p> <p>Luego comparten sus comics y sus historias de aprendizaje.</p>	<p>El comics presentado (Anexo 1) es un apoyo para que comprendan cómo a través de las experiencias que les puede brindar la realización de sus actividades de interés, se pueden obtener aprendizajes significativos. En el caso del comics, tiene relación con gestionar la ira, entendiendo que más allá de ganar, lo más importante es poder disfrutar del juego; lo cual la protagonista no lo entiende, ofende a su contrincante, quedando sin compañeros contra quien jugar.</p> <p>En esta clase se fomenta la creatividad, en favor del valor de la esperanza. A través de la creatividad logran visibilizar aprendizajes que les deja su área de interés, logrando resignificar experiencias vividas, en favor de su desarrollo personal.</p>	Escrito x Visual/Audiovisual x Oral X Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico x Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
<b>CIERRE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO</b>
<p>Para finalizar la clase, reflexionan en torno a la actividad realizada:</p> <p>¿Cómo te sentiste con la actividad?            ¿Cuál es el aprendizaje más relevante que obtuviste de esta clase?</p>	<p>Pueden compartir activando el micrófono o escribiendo en el chat. Si la clase es presencial, levantan la mano para responder. Hacen uso de su bitácora.</p>	Actividades grupales <input type="checkbox"/> Pregunta inicial que motive a la clase x Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/> Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/> Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/>

		Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
--	--	--

Anexo 1:

## USO DE LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN



SESIÓN N° 3 “DE LO QUE ME GUSTA, LO ENSEÑO”		4º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar contribuciones personales derivadas de las áreas de interés y recursos asociados al entorno cercano desde un marco valórico.	Áreas de interés, aprendizaje, contribuciones personales.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Esperanza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Motivación de logro	
Gestión de sí mismo: Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándose en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.		
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>		
Demuestran sus conocimientos y talentos en torno a su área de interés en pro del desarrollo de sus compañeros.		
INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda a sus estudiantes y los invita a jugar a los colores. El docente dice un color y los estudiantes en menos de 10 segundos deben mostrar un objeto con ese color.	<p>Muestran en su pantalla los objetos. Si la clase es presencial levantan el objeto para demostrar que ya lo tienen.</p> <p>La cantidad de colores depende del tiempo disponible y de si los estudiantes alcanzan a motivarse y dar un clima de aula necesario para comenzar.</p>	<p>Escrito <input type="checkbox"/></p> <p>Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/></p> <p>Oral x</p> <p>Musical <input type="checkbox"/></p> <p>Teatral <input type="checkbox"/></p> <p>Uso de Objetos <input type="checkbox"/></p> <p>Experimental <input type="checkbox"/></p> <p>Artístico <input type="checkbox"/></p> <p>Otro: x</p> <p>¿Cuál? Lúdico</p>

DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN
<p>El docente invita a los estudiantes a reunirse nuevamente en grupos pequeños de acuerdo a sus áreas de interés. Se les indica a los estudiantes que tendrán que enseñar en 3 minutos a sus compañeros a ejecutar su actividad de interés. Por ejemplo, si es el canto, enseñarles técnicas para cantar o una canción en particular; si es el fútbol, enseñarles como dominar el balón; si son las matemáticas, enseñarles algún ejercicio matemático complejo, etc.</p> <p>La manera de compartir estos conocimientos es a través del Círculo de Expertos, que consiste en dividir cada grupo por la mitad: una mitad será mensajero, irá de grupo en grupo enseñando su actividad; y la otra mitad son embajadores y se quedan en su puesto recibiendo a los mensajeros de los otros grupos y aprendiendo de ellos.</p>	<p>El Círculo de Expertos, es una metodología que permite que un grupo grande de estudiantes se pueda beneficiar del conocimientos de todo el grupo curso. Además de ese objetivo este ejercicio también logra empoderar a los estudiantes, potenciando sus fortalezas y adquiriendo aprendizajes significativos al ser ellos quienes enseñan a su compañeros. Y a su vez los que reciben el aprendizaje deben relevar la escucha activa y la capacidad de adaptarse a las distintas disciplinas para aprenderlas.</p> <p>Se fomenta la confianza en favor del valor de la esperanza. Tener la confianza en sí mismos y sus compañeros para exponer sus conocimientos y talentos en pro del desarrollo de sus compañeros.</p>	<p>Escrito x            Visual/Audiovisual <input type="checkbox"/>            Oral X            Musical <input type="checkbox"/>            Teatral <input type="checkbox"/>            Uso de Objetos <input type="checkbox"/>            Experimental <input type="checkbox"/>            Artístico <input type="checkbox"/>            Otro: <input type="checkbox"/>            ¿Cuál?</p>
CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO
<p>Para cerrar la clase, reflexionan:            ¿Cómo te sentiste con la actividad?            ¿Con tus conocimientos y talentos, en que contribuyes en el bienestar de tus personas cercanas?</p>	<p>Voluntariamente pueden compartir sus respuestas.            Hacen uso de su bitácora.</p>	<p>Actividades grupales x            Pregunta inicial que motive a la clase x            Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/>            Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/>            Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/>            Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X            Otro: <input type="checkbox"/>            ¿Cuál?</p>

SESIÓN N° 4 “TRANSFORMEMOS NUESTRO MUNDO”		4º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar contribuciones personales derivadas de las áreas de interés y recursos asociados a la sociedad desde un marco valórico.	Empatía, comunicación, comportamiento prosocial.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Esperanza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Establecimiento de metas	
Gestión de sí mismo: Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándose en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.		
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>		
Identifican y acuerdan acciones que contribuyen a una mejor sociedad. Escriben sus acuerdos.		
INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda a sus estudiantes y les presenta un globo terráqueo. Se les puede preguntar ¿Dónde te gustaría viajar? ¿Por qué? ¿Qué necesita el mundo hoy en día? Dan sus ideas.	Los niños pueden activar su micrófono para hablar o escribir en el chat. Si la clase es presencial, levantan su mano. Comparten ideas con respecto a qué ellos creen que necesita hoy en día el mundo.	Escrito <input type="checkbox"/> Visual/ Audiovisual x Oral x Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/>

		Artístico <input type="checkbox"/> Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
<b>DESARROLLO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MEDIOS DE EJECUCIÓN</b>
<p>Se invita a los estudiantes a reunirse en grupos pequeños y dibujan un gran planeta tierra en un papelógrafo o cartulina grande. Se les plantea la siguiente pregunta: Considerando sus conocimientos y talentos en distintas áreas, y las necesidades del mundo ¿Cómo podrían contribuir para una sociedad más feliz y justa? Lo conversan como grupo y luego escriben su respuesta dentro del dibujo del planeta tierra.</p> <p>Luego, en plenario, cada grupo presenta su dibujo y respuesta al curso y se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste con la actividad? ¿Cuál fue tu contribución personal para una sociedad más feliz y justa? ¿Qué descubres de tus compañeros con la actividad?</p>	<p>Para esta actividad requieren cartulina grande y plumones de colores.</p> <p>En esta clase nuevamente se fomentará la capacidad de asombro en pro del valor de la esperanza. A través del descubrimiento de sus capacidades y de los caminos a los cuales pueden llevarlos para contribuir como agentes transformacionales para un mundo mejor.</p> <p>Para responder las preguntas hacen uso de su bitácora.</p>	<p>Escrito x Visual/Audiovisual x Oral X Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico x Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?</p>
<b>CIERRE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO</b>
<p>Para finalizar la clase, después de haber escuchado a sus compañeros acuerdan como curso, un compromiso para una sociedad más feliz y justa. Un compromiso que de aquí en adelante puedan cumplir.</p>	<p>Se plantea en este cierre un compromiso como curso, puede ser algo muy sencillo, como comprometerse a ser amables entre ellos, como también, podría ser diseñar durante el año un proyecto ecológico para cuidar el planeta.</p>	<p>Actividades grupales x Pregunta inicial que motive a la clase x Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/> Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/> Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/> Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?</p>

SESIÓN N° 5 “DIARIO ARTÍSTICO”		4º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Relacionar necesidades a nivel país con las áreas de interés y recursos asociados, de manera de visualizar posibles soluciones desde un marco valórico.	Creatividad, gratitud, empatía, resiliencia, comportamiento prosocial.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Esperanza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Motivación personal	
Gestión de sí mismo: Regula adecuadamente las emociones, los pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, afrontando eficazmente el estrés, controlando los impulsos y motivándose en distintos escenarios y situaciones, para trabajar, desde la esperanza, en la consecución de metas personales y académicas con compromiso social.		
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>		
Expresan a través del arte soluciones a las necesidades que consideran importantes a nivel país.		
<b>INICIO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MEDIOS DE PRESENTACIÓN</b>

<p>El profesor/a saluda a sus estudiantes y los invita a revisar los diarios y revistas que tienen en su poder, y que después de mirar las fotografías, leer los titulares y algunas noticias reflexionen ¿Cuáles son las necesidades más importantes y/o urgentes de nuestro país?</p>	<p>Se les solicita previamente que tengan en la clase diarios y revistas de esa semana.</p> <p>El/la docente puede preparar algunas noticias online y proyectarlas en caso de que no exista mucho material.</p>	<p>Escrito <input type="checkbox"/></p> <p>Visual/ Audiovisual x</p> <p>Oral x</p> <p>Musical <input type="checkbox"/></p> <p>Teatral <input type="checkbox"/></p> <p>Uso de Objetos <input type="checkbox"/></p> <p>Experimental <input type="checkbox"/></p> <p>Artístico <input type="checkbox"/></p> <p>Otro: <input type="checkbox"/></p> <p>¿Cuál?</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>	<p><b>MEDIOS DE EJECUCIÓN</b></p>
<p>Después de revisar los diarios y revistas y pensar en las necesidades del país, los estudiantes se reúnen en grupos pequeños y eligen una de las necesidades que han discutido. Luego, piensan en cuáles podrían ser las soluciones a ese problema o necesidad (pueden hacer una lluvia de ideas) y eligen una de las soluciones. La solución la representarán a través de una obra de arte (escultura, dibujo, collage, etc,) teniendo como material, sólo los diarios y revistas.</p> <p>Después de finalizar sus obras de arte, las presentan al curso y explican qué quieren expresar. Reflexionan: ¿Cómo te sentiste con la actividad? ¿Qué descubriste con ella?</p>	<p>Necesitan para realizar su obra de arte diarios, revistas, tijeras y pegamento, sólo eso. La idea es desafiarlos que sólo con esos materiales puedan crear un objeto artístico que represente la solución que necesita nuestro país para sus necesidades.</p> <p>A través de la creatividad y la gratitud se fomenta el valor de la esperanza, para que se observen a sí mismos como agentes de cambio y logren valorar sus capacidades para ello.</p>	<p>Escrito x</p> <p>Visual/Audiovisual x</p> <p>Oral x</p> <p>Musical <input type="checkbox"/></p> <p>Teatral <input type="checkbox"/></p> <p>Uso de Objetos <input type="checkbox"/></p> <p>Experimental <input type="checkbox"/></p> <p>Artístico X</p> <p>Otro: <input type="checkbox"/></p> <p>¿Cuál?</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>RECURSOS</b></p>	<p><b>MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO</b></p>
<p>Para cerrar la clase, escriben en su bitácora cuál fue su aporte personal a la actividad.</p> <p>El/la docente los invita a mirar todo lo trabajado en el módulo de Gestión de sí mismos, con el fin de invitarlos a poner sus talentos (áreas de interés y recursos personales) al servicio del país hoy y en un futuro.</p> <p>Luego, hacen un ejercicio de agradecimiento personal ¿Qué agradezco de lo vivido el día de hoy?</p>	<p>Los niños pueden activar su micrófono para hablar o escribir en el chat. Si la clase es presencial, levantan su mano. Hacen uso de su bitácora.</p> <p>Este ejercicio final tiene por objetivo que aprecien sus fortalezas desplegadas en la actividad, y a su vez, empaticen con la realidad de otros, potenciando su gratitud hacia la vida. Si algún estudiante está pasando por momentos difíciles y le cuesta ver qué agradecer,</p>	<p>Actividades grupales x</p> <p>Pregunta inicial que motive a la clase x</p> <p>Ejemplos cercanos a los estudiantes x</p> <p>Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/></p> <p>Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/></p> <p>Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X</p> <p>Otro: <input type="checkbox"/></p> <p>¿Cuál?</p>

	<p>se le puede explicar que pueden ser cosas muy sencillas, como poder vivir, respirar o tener amigos, etc. Que este ejercicio, no implica que estemos siempre felices, pero sí nos permite ver el lado bueno de las cosas.</p>	
--	---	--