

REVISEMOS

CUÁNTO APRENDIMOS

COMERCIO INTERNACIONAL EN EL MUNDO



La siguiente actividad te permitirá poner a prueba lo que has aprendido en relación a los conceptos revisados hasta ahora. Podrás aclarar dudas, corregir errores y estar más preparado para enfrentar la actividad práctica.



INSTRUCCIONES:

Realiza la actividad Cuánto Aprendimos de forma individual o en parejas:

1	Realiza la actividad ¿Cuánto Aprendimos? de forma grupal con no más de 4 integrantes.
2	Para comenzar, cada grupo elegirá un sobre donde estarán indicados números que según estos les dará el orden para comenzar a jugar.
3	El juego contiene un tablero el cual puede ser dibujado en el pizarrón o bien tener uno físico como mejor acomode al docente.
4	Comenzará el primer grupo que haya sacado el número 1, sacando una carta de las que se dispondrán con las preguntas del juego y la leerá en voz alta y deberá contestar la consigna.
5	Cada consigna nueva que tenga el grupo, le corresponderá contestar a un nuevo integrante, distinto del que contestó por última vez. Puede suceder: <ul style="list-style-type: none"> • En caso que su respuesta sea correcta, debe avanzar de acuerdo a lo que determina la tarjeta. • En caso que no sepa, pierde el turno, y se queda en el casillero donde está, produciendo ineludiblemente el turno del siguiente grupo.

COMERCIO INTERNACIONAL EN EL MUNDO

6	<p>El juego se va desarrollando de acuerdo a las indicaciones de las cartas. En el tablero hay casilleros especiales, los que tienen indicaciones particulares. En caso que la ficha caiga en algunos de estos, las indicaciones serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Otra oportunidad: el grupo juega de nuevo. Solo en esta oportunidad el grupo puede volver a jugar y decidir que conteste el mismo participante que estaba jugando.• Retrocede 2: cuando la ficha cae en este casillero. Lamentablemente hay que volver 2 casilleros.• Pasa el turno: en esta casilla el participante pierde la oportunidad de contestar y pasa al grupo que le sigue.
7	<p>El equipo que llega primero a la meta tendrá una recompensa que determine el docente, y el resto de los jugadores seguirá jugando hasta llegar a la meta.</p>



¡MUY BIEN! AHORA PRACTIQUEMOS