



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 3ero Básico.

Asignatura: Orientación

Unidad 3: Practicar estrategias personales de manejo emocional, apuntando a la resolución de conflictos



Características generales del juego:

Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

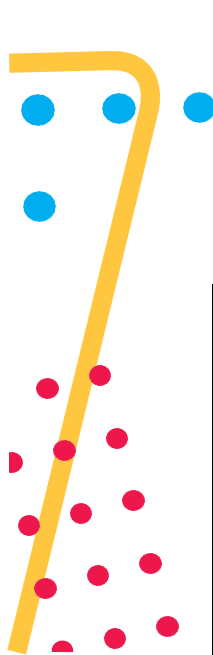
El modelo lúdico de Dra Motus puede ser tomado como ejemplo para crear nuevas cartas con temáticas diversas asociadas a la asignatura.

Objetivo de aprendizaje

OR 03 OA 02: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

OR 03 OA 05: Manifestar actitudes de solidaridad y respeto, que favorezcan la convivencia, como: actuar en forma empática; utilizar un buen trato; evitar y rechazar toda forma de violencia y discriminación, ya sea por etnia, género, religión, nacionalidad, etc; respetar el derecho de todos a expresar opiniones y ser diferente; prestar ayuda especialmente a quien lo necesite; respetar el ambiente de aprendizaje.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Dinámica utilizando componentes del juego: En grupos pequeños de 4 a 5 estudiantes, dispone sobre la mesa solo las “placas de imagen” (ilustraciones, con el retiro de color azul). Primera fase, cada jugador debe buscar 1 imagen que represente la emoción principal en; su casa, en el curso, de él mismo. Segunda fase, cada jugador, dentro del grupo muestra la imagen y explica porque escogió dicha imagen Tercera fase, el grupo en conjunto debe escoger cual es la respuesta que más les gustó.
OA 05	Dinámica utilizando componentes del juego: En grupos pequeños de 4 a 5 estudiantes, deben crear nuevas cartas de situaciones donde se evidencie situaciones de buen trato y solidaridad. (el juego presenta inicialmente situaciones; escolares, salud y autocuidado, situaciones sociales, familiares) Ejemplo: ¿Cómo me sentiría si se me quedo la colación en mi casa, pero un compañero de curso me da la mitad de su propia colación?

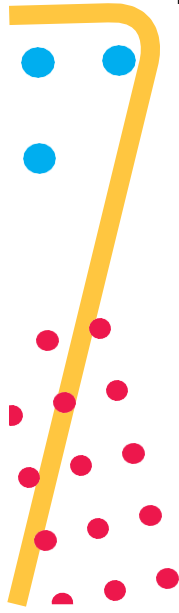


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Dra Motus y los Cordis:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican sus propias emociones.		
Los estudiantes realizan las diversas actividades propuestas por el juego, ejercitando las diferentes habilidades propuestas por este.		
Los estudiantes crean cartas nuevas incluyendo actitudes de solidaridad y respeto.		
Los estudiantes logran en un clima de solidaridad y respeto		



Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios