



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: 1ro Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales



Características generales del juego:

EMOTIO es un juego de cartas que permite identificar nada menos que 40 emociones y sentimientos a través de diferentes y divertidas ilustraciones que nos enseñan situaciones reales con las que los niños y niñas empatizarán e identificarán en su día a día.

Con el dado podrás inventar una historia, una situación, adivinar una emoción, representarla o dibujarla o incluso empatizar con los jugadores y valorar las experiencias positivas que te han pasado durante la jornada.

Objetivo de aprendizaje

OR01 OA 02: Identificar emociones experimentadas por ellos y por los demás (por ejemplo, pena, rabia, miedo, alegría) y distinguir diversas formas de expresarlas.

OR01 OA 06: Identificar conflictos que surgen entre pares y practicar formas de solucionarlos como escuchar al otro, ponerse en su lugar, buscar un acuerdo, reconciliarse.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02 OA06	La profesora o profesor debe previamente seleccionar un cuento o extractos de cuentos en que se describan situaciones en donde se logren identificar al menos 5 emociones en total. Los estudiantes trabajarán en grupos de 3-4 y la profesora irá relatando el cuento o los extractos. Mientras relata, los grupos deberán ir eligiendo y mostrando al resto del curso la carta que muestre la emoción que logran identificar. La profesora o profesor podrá ir facilitando y corrigiendo en caso de dudas. Luego, elegirán una de las situaciones descritas en la que se presente un conflicto y describe qué emoción identificaron en ella. Conversarán sobre cómo poder modificar la situación para que no se genere el conflicto y qué emoción se podría relacionar a esta nueva situación.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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 Emotio:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican diversas emociones en las cartas.		
Los estudiantes identifican las emociones relatadas relacionándolas con alguna carta del juego.		
Los estudiantes relacionan diversas emociones con diversas situaciones de la vida cotidiana.		
Los estudiantes reflexionan sobre cómo los conflictos y las formas de resolverlos pueden influir en las emociones.		

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