



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: 5to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal



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

OR05 OA 05: Reconocer y describir causas y consecuencias del consumo de drogas (por ejemplo, tabaco, alcohol, marihuana), identificar factores que lo previenen y proponer estrategias para enfrentarlo, como mantener hábitos de vida saludable y aprender a manejar el stress.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 05	A grupos de 5 estudiantes se les reparte un set de cartas del juego. Se les pide que en grupo elijan 9 cartas que representen emociones que podrían sentir los adolescentes antes, durante y después de consumir alcohol o cigarro. Luego, el profesor o profesora explica los efectos biológicos del consumo de alcohol o cigarro, respecto, por ejemplo, de los neurotransmisores liberados y sus efectos biológicos. Esto se puede trabajar de forma transversal con la asignatura Biología CN05 OA 06. En conjunto relacionan las cartas elegidas por grupo con los efectos biológicos vistos. El objetivo es identificar qué emociones podrían estar siendo efectos del alcohol o cigarro y cómo su consumo afecta también a nivel socioemocional. Finalizan reflexionando sobre las creencias correctas y erradas relacionadas con el consumo de alcohol o cigarro, aclarando las dudas que surjan.

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 dialogan y analizan posibles efectos del consumo del alcohol o cigarro.		
Los estudiantes relacionan las cartas con emociones asociadas a las temáticas planteadas.		
Los estudiantes reflexionan sobre las emociones propias y de otros en diversas situaciones dada la temática planteada.		

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