



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 6to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones Interpersonales



Características generales del juego:

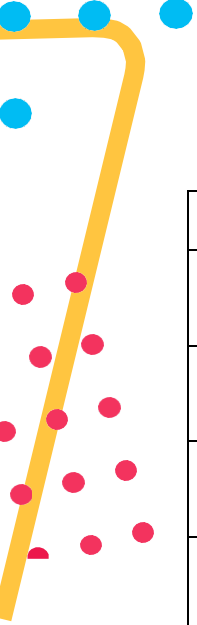
Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

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 06 OA 06: Identificar y Manifestar actitudes de solidaridad y respeto, que favorezcan la convivencia, como: actuar en forma empática (poniéndose en el lugar del otro); utilizar un buen trato (por ejemplo, saludar, despedirse, pedir por favor); 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 06	En parejas adoptan papeles de “A” y “B” respectivamente. “A” elige una anécdota para contar a “B” y viceversa. Mientras “A” cuenta su anécdota a “B”, “B” debe elegir una carta de imágenes del juego que represente lo que “A” pudo haber sentido en la anécdota que le contó. Una vez elegida la carta, se la muestra a “A” y verifican si “A” pudo haber sentido eso y conversan al respecto. Luego intercambian roles. Se realiza la misma dinámica intercambiando de parejas unas 3 veces. Luego, como grupo curso, realizan una lluvia de ideas sobre qué es la empatía y cómo se manifiesta, por ejemplo, a través de la escucha activa.



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 escuchan de forma activa al otro.		
Los estudiantes reconocen las emociones del otro y las validan.		

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