



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 8vo Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal



Características generales del juego:

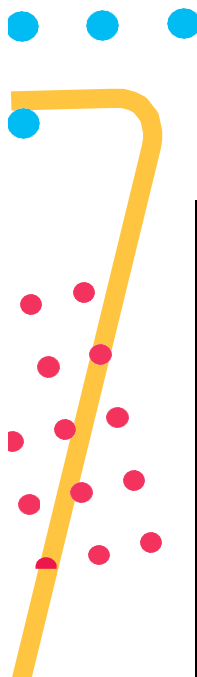
Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

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 08 OA 01: Construir, en forma individual y colectiva, representaciones positivas de sí mismos, incorporando sus características, motivaciones, intereses y capacidades, considerando las experiencias de cambio asociadas a la pubertad y adolescencia.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 01	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial. Al inicio de la clase se da a conocer el juego a los estudiantes y se les explican las instrucciones, bien puede ser a través de la explicación directa o mediante el uso de estudiantes monitores que previamente hayan aprendido a jugar. Luego, se les permite jugar una ronda del juego para introducir y motivar a desarrollar el tema de la clase activando conocimientos previos sobre identificación de emociones y empatía, para luego reflexionar sobre las características propias individuales y colectivas asociadas a la pubertad y adolescencia.

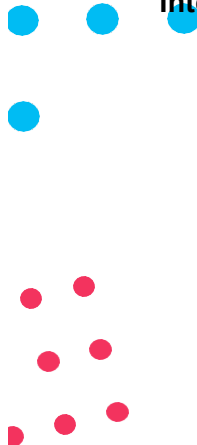


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 identifican que en el juego es posible expresar emociones propias individuales y conocer las de los demás.		
Los estudiantes relacionan sus propias emociones y las de los demás con características propias de la pubertad y adolescencia.		
Los estudiantes reflexionan sobre las emociones en la adolescencia y pubertad.		



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