



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: 3ro 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

OR03 OA 06: Resolver conflictos entre pares en forma guiada y aplicar estrategias diversas de resolución de problemas, tales como escuchar, describir los sentimientos del otro y buscar un acuerdo que satisfaga a ambas partes.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 06	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 10 min aprox. para introducir y motivar a desarrollar el tema de la clase activando conocimientos previos sobre escucha activa, empatía, identificación de emociones propias y del otro, todo esto para luego identificar estrategias para resolver conflictos entre pares.

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 escuchan activamente a sus compañeros de juego.		
Los estudiantes relacionan el juego con conocimientos previos sobre escucha, empatía y emociones.		
Los estudiantes reflexionan sobre la escucha, empatía y emociones relacionándolo a la resolución de conflictos.		

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