



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 4to Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal



Características generales del juego:

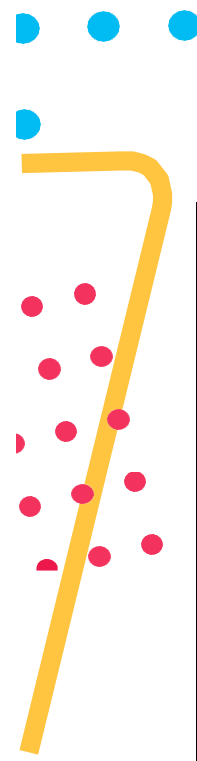
Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

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 04 OA 02: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 02	Se invita a jugar en grupos una partida del juego. Una vez conocida la mecánica, cada estudiante creará dos cartas de situaciones que describan eventos que le hayan ocurrido en las últimas semanas. Luego, juegan una partida usando estas nuevas cartas de situación, incluyendo un momento de reflexión entre cada turno de la siguiente manera: Por cada nueva carta de situación jugada, si el creador de esa carta lo desea, puede comentar cómo se sintió cuando le ocurrió esa situación, y así analizar entre todos si comparten las emociones sentidas frente a esa situación.



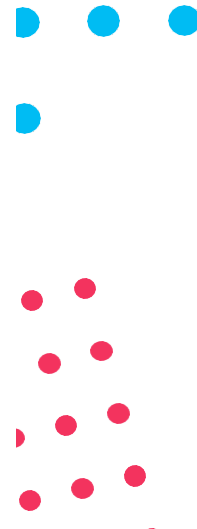
Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 emociones en las cartas de imágenes.		
Los estudiantes identifican situaciones de su vida para crear nuevas cartas.		
Los estudiantes identifican asocian cartas de imágenes a las nuevas cartas de situaciones creadas.		
Los estudiantes relacionan sus propias emociones con las de los demás frente a una misma situación.		

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