



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 6to Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Número y Operaciones

Competencia Socioemocional:

Conciencia Social



Características generales del juego:

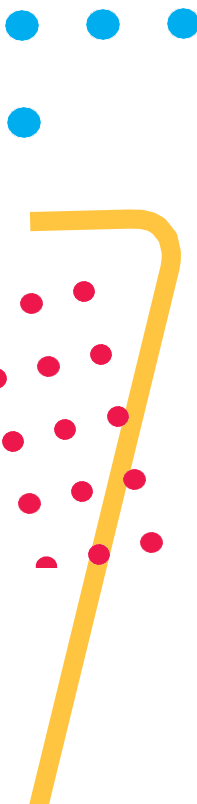
Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

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

MA 06 OA 04: Demostrar que comprenden el concepto de porcentaje de manera concreta, pictórica y simbólica, de forma manual y/o usando software educativo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 04	Se trabaja sólo con las cartas de situación y las de emociones. En parejas, eligen una carta de situación y 3 cartas de emociones al azar. Cada pareja encuesta a al menos 20 personas de su curso, preguntando según la carta de situación elegida “cómo te sentirías si...”, y registrando la emoción que cada persona elige. Registran en una tabla los datos obtenidos y representan de forma concreta, pictórica y simbólica qué porcentaje de los encuestados eligió cada carta de emoción. Algunas parejas voluntarias pasan al frente y en un plenario muestran sus resultados. Al finalizar, reflexionan sobre las emociones más representadas por los encuestados en las distintas situaciones.



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 asocian emociones a la carta de situación elegida.		
Los estudiantes preguntan a otros sobre sus emociones en las diversas situaciones elegidas.		
Los estudiantes registran las emociones expresadas por el resto.		
Los estudiantes reflexionan sobre las emociones expresadas en las diversas situaciones.		

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