



Sugerencia Didáctica “Dra. Motus y los Cordis”

Curso: 4to Básico.

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Eje: Comunicación Oral

Competencia Socioemocional:

Conciencia Social



Características generales del juego:

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

LE 04 OA 29: Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 29	Se propone la siguiente actividad como pieza central usando la versión cooperativa del juego con algunas modificaciones en sus instrucciones. Se les solicita a los y las estudiantes que conformen grupos de 4 personas. Luego, en las instrucciones se les indica que la partida se realizará de la siguiente manera: - Para iniciar el juego un integrante del grupo será Dra. Motus y cuando le toque ser ella <u>deberá caracterizarla contando una breve historia respecto a su vida, forma de ver el mundo, etc.</u> Luego sacará una carta de placa de imagen y los Cordis (los demás integrantes del grupo) deberán llegar a un acuerdo en base a las características dadas por la Dra. para indicar que emoción creen que le provoca la carta expuesta. - Si los Cordis logran adivinar se llevarán la placa de imagen la cual será equivalente a un punto y la emoción que indicaron será reemplazada por otra carta de emoción. - Si no logran adivinar se dejarán en el mazo de descarte tanto la placa imagen sacada como las tres emociones que se encontraban en juego, siendo reemplazadas por otras. - Una vez jugada la primera ronda a cada jugador le corresponderá ser la Dra. Motus al menos tres veces, realizando cada uno la caracterización de su personaje, la Dra Motus. - Para finalizar, se cuentan la cantidad de cartas obtenidas, se puntúa y se revisa la tabla de puntajes. Se recomienda enfatizar la reflexión respecto a la importancia de mirar al otro para lograr un objetivo en común y de mirarse a uno mismo para comprender la perspectiva individual.



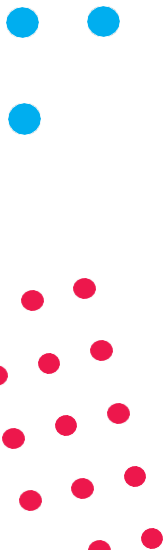
Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 dan atributos característicos a la Dra. Motus.		
Los estudiantes llegan a un consenso respecto a la emoción que escogerán de la Dra. Motus.		
Los estudiantes respetan los turnos y roles determinados de cuando les corresponde ser Dra. Motus o parte de los Cordis.		
Los estudiantes trabajan cooperativamente para lograr el objetivo de descifrar las emociones de Dra. Motus.		

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