



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: 1ro Básico.

Asignatura: Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

Eje: Historia

Competencia Socioemocional:

Conciencia de sí mismo



Características generales del juego:

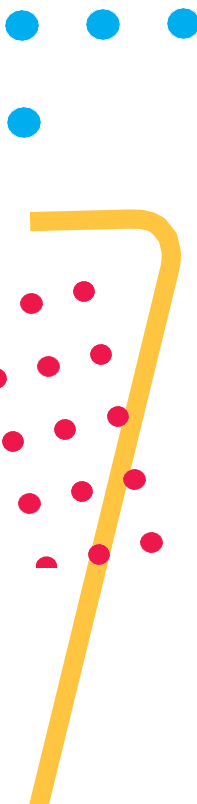
EMOTIO es un juego de cartas que permite identificar nada menos que 40 emociones y sentimientos a través de diferentes y divertidas ilustraciones que nos enseñan situaciones reales con las que los niños y niñas empatizarán e identificarán en su día a día.

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

HI02 OA2: Secuenciar acontecimientos y actividades de la vida cotidiana, personal y familiar, utilizando categorías relativas de ubicación temporal, como antes, después; ayer, hoy, mañana; día, noche; este año, el año pasado, el año próximo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	Se les indica a los y las estudiantes que jugarán con las cartas de Emotio, sin usar el dado. Y que deberán, además, un papel dividirlo en tres secciones, siendo cada una: Ayer, Hoy y Mañana. Luego, disponen todas las cartas de emociones en el centro de la mesa y eligen una para cada sección. Así, en cada sección dibujan alguna situación de su vida personal en la que hayan tenido la emoción respectiva en la temporalidad indicada. Por ejemplo, para la sección Ayer, un estudiante podría elegir la carta de emoción Alegría y entonces dibujar la situación que le ocurrió ayer y en la que sintió alegría. Y luego, para la sección Mañana, podría elegir la carta de emoción Sorpresa y dibujar alguna situación que cree que ocurrirá mañana y en la que sentirá sorpresa. Al finalizar, cada estudiante describe al grupo lo dibujado usando las expresiones Ayer, Hoy y Mañana correctamente. Al finalizar, se sugiere que, por cada ubicación temporal, los y las estudiantes puedan ir comentando de forma voluntaria las situaciones y emociones personales respectivas.



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 reconocen emociones en las cartas del juego.		
Los estudiantes asocian alguna situación vivida o por vivir con una emoción.		
Los estudiantes dibujan la situación que representa una emoción.		
Los estudiantes expresan de forma oral las situaciones en la temporalidad correcta y con la emoción descrita.		



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