



Sugerencia Didáctica “Dra Motus y Los Cordis”

Curso: 1ro Medio

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional: Conciencia Social.



Características generales del juego:

La Doctora Motus es una destacada científica que ha creado “robots” capaces de comportarse como seres humanos: Los Cordis. Para comprobar las habilidades emocionales de los Cordis, la Dra. Motus ha diseñado una serie de preguntas que, al ser respondidas, permitirán a los Cordis demostrar sus capacidades para comprender las emociones humanas.

Diviértete con este juego que trae una modalidad Cooperativa y Competitiva donde los jugadores tendrán que expresar sus emociones a través de imágenes que los demás deberán interpretar.

Objetivo de aprendizaje

OR01M OA01. Comparar distintas alternativas posibles de sus proyectos de vida, en los ámbitos laboral, familiar u otros, considerando sus intereses, condiciones, capacidades y la manera en que las propias decisiones y experiencias pueden influir en que estas alternativas se hagan realidad.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01 ● ● ●	Se propone la siguiente actividad como pieza central. Se les solicita a los y las estudiantes que conformen grupos de 4 personas y jueguen una partida en la modalidad colaborativa. En esto, agregarán una variación. Al momento de que cada integrante a la Dra Motus, ésta deberá elegir una placa de imagen y, con ésta, contar una breve historia sobre la Dra que se relacione con su proyecto de vida personal (ámbito laboral, familiar u otro). Luego de contar la historia y mostrar la placa de imagen, los Cordis (los demás integrantes del grupo) deberán llegar a un acuerdo en base a la historia contada para indicar que emoción creen que le provoca la placa de imagen expuesta en relación al proyecto de vida. Así, se siguen al menos una partida por integrante del grupo. Al finalizar las partidas, los grupos reflexionan respecto a la importancia de conocer las emociones y acciones que permiten darle coherencia e ir construyendo su proyecto de vida.

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 caracterizan a la Dra Motus considerando su proyecto de vida en distintos niveles.		
Los estudiantes consensúan la emoción escogida para 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 cooperan para lograr el objetivo de descifrar las emociones de Dra. Motus.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y explicación de instrucciones.
- ✓ Monitorear y retroalimentar el proceso.
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la conciencia de los otros y de sí mismos.