



Sugerencia Didáctica “Doctora Motus y los Cordis”

Curso: 2do básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

Competencia Socioemocional: Conciencia Social



Características generales del juego:

En Dra. Motus y los cordis representarás a uno de sus cordis, unos inquietos robots que buscan aprender a sentir y a expresar emociones como los seres humanos. Para ello utilizarán placas de imágenes, chips de emociones y cartas de situación, y así interpretar las emociones de la Dra. Motus. ¿Estas listo para identificar tus emociones e interpretar las del resto?

Objetivo de aprendizaje

OR02 OA06 Identificar conflictos entre pares, reconocer y gestionar las emociones asociadas, y practicar formas de solucionar los conflictos de manera constructiva.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA06	Se sugiere utilizar la actividad como estímulo inicial. Muestre a sus estudiantes una serie de placas de imagen que representen situaciones de conflicto entre pares (se aconseja proyectarlas para que todo el grupo curso las pueda visualizar con claridad). Pídales que observen las imágenes y reflexionen sobre los posibles conflictos y las emociones que podrían surgir en cada situación. Luego, pida a los y las estudiantes que seleccionen una tarjeta de emoción asociada a alguna de las situaciones conflictivas y que la expresen a través de una breve representación, dibujo o descripción escrita. Los demás estudiantes deben adivinar la emoción expresada. Esto fomentará la habilidad de reconocer y expresar las emociones de manera adecuada. En grupos pequeños (3 a 4 personas), solicite a niños y niñas que discutan las situaciones de conflicto presentadas y las emociones asociadas. Pida a cada estudiante que comparta una experiencia personal relacionada con un conflicto y la emoción que experimentaron en ese momento. Motíuelos a reflexionar sobre cómo las emociones pueden influir en la forma en que se manejan los conflictos. Finalmente, cada grupo propone formas de solucionar los conflictos presentados teniendo en cuenta la gestión emocional. A modo de reflexión, anímelos a pensar en estrategias para calmarse y expresar sus emociones de manera asertiva durante un conflicto y sobre cómo el grupo curso puede practicar formas constructivas para afrontar y solucionar los conflictos.



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 Doctora Motus y los Cordis:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes observan las placas de imagen y reflexionan sobre los posibles conflictos y las emociones que podrían surgir en cada situación.		
Los estudiantes expresan a través de una representación, dibujo o descripción escrita la emoción de una tarjeta seleccionada.		
Los estudiantes son capaces de expresar una experiencia personal y reconocer la emoción que sintieron en ese momento.		
Los estudiantes proponen formas de solucionar los conflictos presentados teniendo en cuenta la gestión emocional.		



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