



Sugerencia Didáctica “Dra Motus y los cordis”

Curso: 2do Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Participación y pertenencia

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

OR2 OA07: Reconocer, describir y valorar sus grupos de pertenencia (familia, curso, pares), las personas que los componen y sus características y participar activamente en ellos (por ejemplo, ayudando en el orden de la casa y sala de clases).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	Reúna a los y las estudiantes en un círculo y comente que trabajarán en explorar y valorar sus grupos de pertenencia. Muestre las placas de imágenes y los chips de emociones a nivel general y explique que utilizarán estas herramientas para reconocer, describir y valorar sus grupos de pertenencia, además las emociones relacionadas con ellos. Vuelva a mostrar las placas de imagen una por una y pida a sus estudiantes que clasifiquen cada imagen de acuerdo al grupo de pertenencia correspondiente (familia, curso, pares). A medida que los y las estudiantes identifiquen los grupos de pertenencia, promueva la discusión sobre las características y roles de las personas que los conforman. Se sugiere utilizar el pizarrón o un papel grande para anotar las características clave de cada grupo de pertenencia. Entregue a cada estudiante los chips de emociones con la intención de que niños y niñas muestren el chip de emoción correspondiente a cómo se sienten en cada grupo de pertenencia. Invite a los y las estudiantes a expresar sus emociones y a compartir sus experiencias, fomentando la empatía y la comprensión entre niños y niñas al escuchar las emociones de los demás. Finalmente, reúna a los niños y niñas en el círculo nuevamente y realice una reflexión grupal sobre lo aprendido durante la actividad y las conclusiones finales.



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 Dra. Motus y los cordis:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican y clasifican la placa de imagen de acuerdo al grupo de pertenencia (familia, curso, pares).		
Los estudiantes aportan ideas sobre las características y roles de las personas que conforman sus grupos de pertenencia.		
Los estudiantes son capaces de identificar el sentimiento o emoción que les produce participar en cada grupo de pertenencia.		
Los estudiantes participan activamente de las reflexiones y conclusiones finales.		

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