



Sugerencia Didáctica “Dra Motus y los cordis”

Curso: 2do Medio.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal.

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

OR02M 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 sugiere utilizar la actividad como motivación inicial. Pida a cada estudiante que tome una hoja de papel y anote tres posibles proyectos de vida que les interesen. Pueden ser en el ámbito laboral, familiar u otros. Luego, solicite describir brevemente cada proyecto, considerando sus intereses, condiciones y capacidades actuales. En esta versión adaptada del juego, los y las estudiantes deben seleccionar una o varias placas de imagen y reflexionar sobre cómo esas tarjetas se relacionan con sus proyectos de vida y cómo podría influir en sus decisiones futuras. Pueden hacer una breve descripción escrita o compartirla de forma oral en grupos pequeños. Una vez realizada la descripción, solicite que se reúnan en grupos y comparen las alternativas de proyectos de vida que han propuesto. Pueden discutir acerca de las similitudes y diferencias entre sus proyectos, así como las influencias y decisiones que podrían llevar a la realización de cada uno. Motíuelos a compartir ideas y a considerar diferentes perspectivas. Para finalizar, pida a cada estudiante tomar unos minutos para reflexionar individualmente sobre lo que han compartido y las posibles influencias que podrían llevar a la realización de sus proyectos de vida. Pueden escribir una breve conclusión de manera individual o comprometerse a tomar acciones específicas para acercarse a sus objetivos.

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 escriben 3 posibles proyectos de vida que les interesen.		
Los estudiantes seleccionan una o más placas de imagen y las relacionan con sus proyectos de vida propuesto.		
Los estudiantes analizan sus diferentes proyectos de vida en conjunto, compartiendo ideas y diferentes perspectivas.		
Los estudiantes realizan una reflexión individual sobre acciones específicas para acercarse a sus objetivos.		

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