



Sugerencia Didáctica “Dra Motus y los Cordis”

Curso: II° MEDIO

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

Competencia Socioemocional: Conciencia Social.



Características generales del juego:

Dra. Motus es un juego de empatía e identificación de emociones. Debes tratar de ponerte en el lugar del otro en función de ciertas situaciones, pero no responder solo con palabras, sino que las cartas e imágenes te ayudan a poder expresar las emociones de mejor manera.

El modelo lúdico de Dra Motus puede ser tomado como ejemplo para crear nuevas cartas con temáticas diversas asociadas a la asignatura.

Objetivo de aprendizaje

OR 02M OA 06: Discriminar alternativas para la resolución de conflictos en un marco de derechos, que promuevan la búsqueda de acuerdos que beneficien a las partes involucradas y que impliquen el compromiso recíproco.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 06	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial. 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 interprete a la Dra Motus, esta deberá elegir una placa de imagen y, con ésta, contar una breve historia sobre la Dra que se relacione con una problemática, ya sea familiar, escolar 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 a la problemática propuesta. Así, se siguen al menos una partida por integrante del grupo. Al finalizar las partidas, los grupos proponen un listado de distintas alternativas para resolver los conflictos presentados desde una perspectiva de un marco de derecho donde todos se vean beneficiados. Así, también se propone reflexionar respecto a la importancia de conocer las emociones y acciones que permiten dar soluciones considerando el sentir y valoración del otro.

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

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes presentan conflictos que hayan vivenciado o visto en distintos entornos.		
Los estudiantes vinculan los conflictos comentados con una emoción acorde.		
Los estudiantes discriminan alternativas de resolución de conflicto acorde a un marco de derecho.		
Los estudiantes cooperan para lograr el objetivo de descifrar las emociones de Dra. Motus.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Explicación de las instrucciones.
- ✓ Monitorear y retroalimentar el proceso.
- ✓ Propiciar la reflexión respecto a la conciencia de sí mismo y conciencia de los otros.