



Sugerencia Didáctica “Dra Motus y los cordis”

Curso: 3ro 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

OR03 OA07. Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas y asumiendo responsabilidades, respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	Se sugiere utilizar la actividad como motivación inicial. Explique a los y las estudiantes que trabajarán en su participación activa en la comunidad escolar utilizando las cartas de situación escolar del juego Dra. Motus y los cordis. Se sugiere digitalizar y proyectar al grupo curso algunas cartas para que conozcan los componentes del juego. Comente que el objetivo de la actividad es proponer iniciativas, asumir responsabilidades y respetar los derechos de los demás. Forme grupos de 4 o 5 estudiantes y entregue una carta de situación escolar a cada grupo. Explique que deberán leer su carta de situación y discutir acerca de cómo podrían abordarla, considerando distintas perspectivas y posibles soluciones. Luego de la discusión, solicite a cada equipo que proponga una iniciativa o acción concreta para abordar la situación analizada de manera positiva y respetuosa. Solicite que escriban su propuesta en una hoja de block para luego compartir su propuesta con el resto del grupo curso. Reúna al grupo curso para que cada equipo pueda compartir sus propuestas de solución frente a la situación escolar analizada. Oriente la discusión hacia la importancia de respetar los derechos de los demás para solucionar diversas situaciones y el rol que cada uno puede asumir frente a éstas. Una vez analizada las propuestas y a modo de finalización, pida al grupo curso crear en conjunto un afiche con “normas de convivencia escolar”, considerando los roles, deberes y derechos que cada miembro del grupo curso debe asumir para evitar o solucionar ciertas situaciones.

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, durante el trabajo colaborativo, analizan las situaciones escolares y proponen posibles soluciones.		
Los estudiantes exponen sus respuestas al grupo curso y reflexionan frente al rol que se puede asumir frente a una situación.		
Los estudiantes participan activamente de las reflexiones y conclusiones finales, considerando roles, deberes y derechos que cada miembro del grupo puede asumir.		

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