



Sugerencia Didáctica **“Emotio”**

Curso: 1ro medio

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional: Conciencia
de sí mismo.



Características generales del juego:

Con el juego Emotio las niñas y niños se convertirán en unos expertos en inteligencia emocional. A través de sus cartas y del pequeño librito que las acompaña aprenderán a identificar y comunicar 40 emociones diferentes.

¡Una gran oportunidad de ampliar el vocabulario emocional a través del juego!

Objetivo de aprendizaje:

OR01M OA 02. Analizar de manera fundamentada temáticas y situaciones relacionadas con la sexualidad y los vínculos afectivos, en función de valores como el respeto hacia todo ser humano, la responsabilidad y el cuidado de sí mismos y de los demás, considerando el resguardo de la salud, la intimidad, la integridad física y emocional.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02 ● ● ●	Se propone la siguiente actividad para ser utilizada como estímulo inicial, en donde jugarán formando grupos de 4 personas, compitiendo los grupos entre sí. A cada grupo se le entrega un set de tarjetas de situaciones asociadas a la sexualidad y vínculos afectivos, diseñadas por el/la docente, además de un dado y un mazo de cartas de emociones del juego. Por grupo, un integrante lanza el dado y, eligiendo al azar una carta de emoción y luego relacionándola con una carta de situación, realizan la acción indicada por el dado (por ejemplo, si al lanzar sale una bombilla, el grupo deberá inventar una historia en la cual se exprese la carta de emoción elegida al azar relacionándola con la carta de situación que mejor les parezca asociarla). Los grupos participan por turnos, hasta que todos los grupos hayan lanzado una vez el dado y hayan realizado la acción indicada. Con esto, luego se desarrolla la clase proponiendo una reflexión respecto a la importancia de reconocer las emociones que nos provoca las temáticas asociadas a la sexualidad para el cuidado de sí mismo y de los otros.

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 de Emotio

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican las distintas emociones propuestas a partir de situaciones asociadas a la sexualidad y vínculos afectivos.		
Los estudiantes distinguen distintas formas de expresar las emociones a partir de situaciones asociadas a la sexualidad y vínculos afectivos.		
Los estudiantes participan activamente de los desafíos propuestos por los dados.		
Los estudiantes reflexionan respecto de las temáticas abordadas durante el juego.		

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 asociados a la temática de la sexualidad y el vínculo afectivo.