



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: 2do Básico.

Asignatura: Lenguaje y comunicación

Eje: Escritura y producción

Competencia Socioemocional: Conciencia de sí mismo



Características generales del juego:

“Emotio” es un juego de cartas previsto para trabajar las emociones de niños y niñas. Con este sencillo juego, se fomentará la comunicación entre ellos, su empatía y se facilitará el desarrollo de una buena autoestima. Está diseñado para potenciar la Inteligencia Emocional.

Objetivo de aprendizaje

LE02 OA16. Planificar la escritura, generando ideas a partir de:

- observación de imágenes
- conversaciones con sus pares o el docente sobre experiencias personales y otros temas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	Se sugiere utilizar la actividad como motivación inicial. Presente el juego de mesa Emotio a los estudiantes y coménteles que aprenderán a reconocer y expresar emociones a través de las expresiones faciales. Destaque que el juego les ayudará a generar ideas para la escritura y a tener conversaciones significativas sobre experiencias personales y otros temas. Muestre a los y las estudiantes una tarjeta de expresión facial (se sugiere digitalizar y proyectar las de ejemplo), pídales que observen y describan la emoción que representa. Intencione el uso de palabras y frases para expresar lo que ven y cómo se sienten al observar la tarjeta. En esta dinámica de conversación, los y las estudiantes pueden compartir experiencias personales relacionadas con esa emoción, contar historias o reflexionar sobre situaciones en las que han experimentado dicha emoción. Fomente la escucha activa y el respeto hacia las experiencias y perspectivas de los demás. En un trabajo personal, cada estudiante elige una tarjeta de expresión facial que les inspire una idea para la escritura. Pueden relacionarla con una experiencia personal de las ya mencionadas, crear una historia ficticia o expresar sus pensamientos sobre la emoción representada. Los y las estudiantes deben anotar sus ideas en una hoja de papel o en su cuaderno. Para finalizar, invite a sus estudiantes a compartir voluntariamente sus escritos con el resto del curso. Motíuelos a reflexionar sobre cómo la actividad les ayudó a generar ideas para su proceso de escritura y a tener conversaciones significativas. Pregunte cómo se sintieron al expresar y compartir emociones con sus compañeros. Aliéntelos a continuar explorando y expresando sus emociones a través de la escritura.

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 Emotio:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes observan y describen la emoción asociada a las tarjetas de expresión facial presentadas como ejemplo.		
Los estudiantes son capaces de compartir experiencias personales basadas en la emoción representadas en las tarjetas de expresión facial ejemplificadas.		
Los estudiantes planifican su escritura individual a partir de la tarjeta de expresión facial seleccionada.		
Los estudiantes participan de la reflexión final sobre cómo la actividad les ayudó a generar ideas para su proceso de escritura y a tener conversaciones significativas.		

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