



Sugerencia Didáctica

“Luz, cámara, emoción”

Curso: Séptimo básico

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento Personal

Competencia Socioemocional: Conciencia social



Características generales del juego:

El mundo de *Luz, cámara, emoción* está lleno de animales de distintas formas, tamaños y costumbres que intentan comunicarse y convivir entre ellos, pero que al igual que nosotros, se enfrentan a muchos desafíos y problemas que desatan sus emociones más profundas...

¡Un juego para actuar, expresar emociones y ganarse el preciado “Animaloscar”!

Objetivo de aprendizaje

OA 01: Construir, en forma individual y colectiva, representaciones positivas de sí mismos, incorporando sus características, motivaciones, intereses y capacidades, considerando las experiencias de cambio asociadas a la pubertad y adolescencia.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 01	Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Inicie la clase con una breve discusión sobre las emociones que los estudiantes experimentan durante la pubertad y adolescencia. Presente el juego “Luz, Cámara, Emoción” y explique cómo se relaciona con el objetivo de explorar emociones. Forme equipos y realice la Fase de Inicio del juego, distribuyendo cartas de Situación y Emoción. Anime a los estudiantes a discutir cómo representarán las emociones asignadas y la situación en el contexto de la adolescencia. Permita que cada equipo presente sus historias actuadas según las cartas asignadas. Anime a los estudiantes a ser creativos y a incorporar elementos relacionados con sus experiencias personales. Después de cada presentación, utilice las Cartas de Reflexión del juego para guiar la discusión sobre las emociones representadas. Fomente la reflexión individual y colectiva sobre cómo estas emociones se relacionan con sus propias experiencias en la adolescencia. Pida a los estudiantes que elijan una emoción significativa para ellos en la adolescencia y la representen visualmente en una cartulina. Incentive la inclusión de elementos que reflejen sus características personales, motivaciones e intereses. Permita que los estudiantes que lo desee compartan sus obras y expliquen las elecciones realizadas. Fomente un ambiente de respeto y empatía mientras escuchan las experiencias de los demás.



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 Luz, cámara, emoción:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes participan activamente en las discusiones sobre emociones y desarrollo personal.		
Los estudiantes muestran originalidad en la representación de emociones a través del juego y las actividades artísticas.		
Los estudiantes demuestran capacidad para reflexionar sobre sus propias experiencias y emociones durante la adolescencia.		
Los estudiantes participan de manera constructiva en las discusiones grupales sobre las representaciones.		
Los estudiantes respetan las emociones, opiniones y perspectivas de sus compañeros.		



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
- 