



Sugerencia Didáctica "Emociones magnéticas"

Curso: 1° Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional:

Conciencia de sí mismo



Características generales del juego:

"Emociones Magnéticas" es un juego educativo que permite a los niños identificar, explorar y representar diversas emociones de manera visual e interactiva. Utilizando piezas magnéticas con diferentes partes del rostro (ojos, bocas, cejas), los niños crean expresiones que reflejan emociones como alegría, tristeza, enojo o sorpresa. Pueden jugar de forma individual o grupal, desarrollando habilidades emocionales y empáticas mientras interpretan situaciones y dialogan sobre las emociones que experimentan en su vida diaria.

Objetivo de aprendizaje

OR1 OA 02: Identificar emociones experimentadas por ellos y por los demás (por ejemplo, pena, rabia, miedo, alegría) y distinguir diversas formas de expresarlas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 02	El juego se usa como pieza central. Se necesitan tarjetas con situaciones emocionales cotidianas (por ejemplo, "Perdiste tu juguete favorito", "Recibiste un regalo inesperado", "Te peleaste con un amigo", "Viste una película de miedo") y pizarras o espacios magnéticos donde puedan armar las caras y el juego. El/la docente explica qué son las emociones y enumera algunas comunes como la tristeza, rabia, miedo y alegría. Se pide a los y las estudiantes que compartan ejemplos de momentos en los que sintieron estas emociones y cómo las expresaron (por ejemplo, llorando, gritando, riendo). Se les entrega las piezas del juego y se les explica cómo armar caras que representen emociones. El/la docente selecciona una tarjeta con una situación emocional y la lee en voz alta (por ejemplo, "Te peleaste con un amigo/a"). Los y las estudiantes, en grupos o individualmente, deben armar una cara en la pizarra magnética que represente la emoción que creen que sentirían en esa situación. Después de armar las caras, comparten su creación con el grupo y explican por qué eligieron esas piezas para representar la emoción. El/la docente les invita a hablar sobre otras formas en que podrían expresar esa misma emoción. Por ejemplo, si alguien se siente triste, ¿cómo podría expresarlo además de llorar? ¿Qué podrían hacer o decir? Se genera una conversación grupal sobre cómo reconocemos las emociones en los demás y por qué es importante identificar cómo se sienten los otros. El/la docente refuerza la idea de que todas las emociones son válidas y que es importante reconocer tanto nuestras emociones como las de los demás, además de ser empáticos y respetuosos con las formas en que los otros las expresan.



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 Emociones magnéticas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes logran identificar correctamente las emociones presentadas en las tarjetas con situaciones.		
Los estudiantes pueden crear rostros que correspondan adecuadamente a las emociones indicadas.		
Los estudiantes tienen la capacidad para explicar por qué eligieron determinadas piezas magnéticas para representar una emoción específica.		
Los estudiantes entienden y relacionan las emociones con las situaciones propuestas, demostrando empatía y comprensión.		

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