



Sugerencia Didáctica “Feelinks”

Curso: 8º Básico.

Asignatura: Orientación

Eje: Relaciones interpersonales

Competencia Socioemocional:

Conciencia de sí mismo.



Características generales del juego:

Feelinks es un juego que fomenta la exploración y el reconocimiento de emociones de manera divertida y colaborativa. Los jugadores responden a situaciones escogiendo una emoción y luego intentan adivinar las emociones de sus compañeros. Cada acierto otorga puntos, y las rondas incluyen discusiones sobre las elecciones emocionales. Este juego, apto para 3 a 8 personas mayores de 8 años, incentiva la empatía y el respeto hacia las perspectivas emocionales de los demás, ideal para entornos familiares y educativos.

Objetivo de aprendizaje

OR08 OA06: Resolver conflictos y desacuerdos a través del diálogo, la escucha empática y la búsqueda de soluciones en forma respetuosa y sin violencia, reconociendo que el conflicto es una oportunidad de aprendizaje y desarrollo inherente a las relaciones humanas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 06	El juego se usa como pieza central en la clase. Explica el objetivo de la actividad: "Hoy utilizaremos el juego Feelinks para aprender a reconocer y resolver conflictos de manera empática, respetando las emociones de los demás". Revisa brevemente las reglas del juego Feelinks, destacando la importancia de identificar emociones y entender cómo se sienten los demás. Divide a los y las estudiantes en grupos de 3 a 6 personas. Cada grupo juega una ronda del juego Feelinks, seleccionando cartas del mazo de "escuela" o "familia", que pueden contener situaciones donde típicamente podrían surgir conflictos (por ejemplo, desacuerdos entre amigos, conflictos familiares). Después de cada ronda, eligen la emoción que más se acerque a cómo se sentirían en la situación presentada y tratan de adivinar la emoción de sus compañeros/as. Al final de cada ronda, cada grupo discute brevemente por qué eligieron determinadas emociones y cómo podrían resolver el conflicto o desacuerdo que surgió en la situación utilizando el diálogo y la empatía. Después de varias rondas, reúne a todos los grupos para compartir experiencias: ¿Qué emociones se destacaron durante el juego? ¿Cómo el reconocimiento de las emociones ayudó a resolver los conflictos presentados? ¿Qué estrategias utilizaron para entender las emociones de los demás? Pide a los y las estudiantes que escriban una reflexión breve sobre lo que aprendieron acerca de la resolución de conflictos y cómo pueden aplicar esas habilidades en su vida diaria.



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 Feelinks:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y expresan sus emociones de manera clara y precisa.		
Los estudiantes comprenden las emociones de sus compañeros y logran adivinarlas correctamente.		
Los estudiantes prestan atención a las emociones y explicaciones de los demás.		
Los estudiantes se comunican y expresan desacuerdos sin confrontaciones.		

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
- 