



Sugerencia Didáctica “Puzzle Dra. Motus”

Curso: 3°básico.

Asignatura: Orientación.

Eje: Crecimiento personal

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables

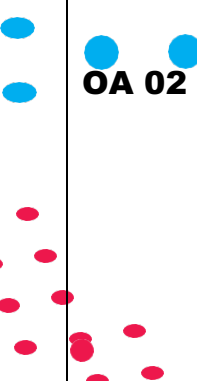


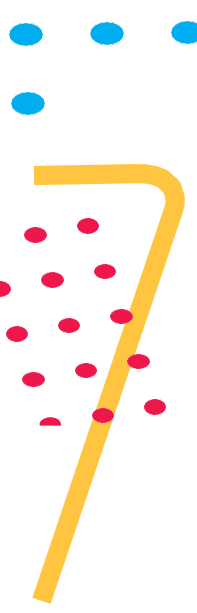
Características generales del juego:

"Puzzle Dr. Motus" es un juego educativo recomendado para niños mayores de 4 años que combina un rompecabezas de 96 piezas con actividades de desarrollo emocional. Los jugadores deben armar la imagen de Dr. Motus y los Cornis, unos robots que exploran emociones humanas, disfrutando de un paseo en el parque. Además, incluye personajes armables con misiones que promueven la empatía, la atención y el razonamiento, permitiendo que los niños trabajen diversas habilidades emocionales mientras se divierten completando desafíos.

Objetivo de aprendizaje

OR03 OA 02: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 02	El juego se utiliza como pieza central de la clase. Los y las estudiantes, en grupos pequeños, arman el rompecabezas de Dra. Motus y los Cordis. Una vez armado el puzzle, los y las estudiantes deben observar las expresiones de los personajes en la imagen y elegir la emoción que cada uno representa (alegría, tristeza, enojo, sorpresa, etc.). Utilizar las cartulinas de colores para asociarlas con las emociones observadas. Explicar por qué eligieron esa emoción para cada personaje. Luego de identificar las emociones, cada grupo escoge un personaje y analiza una situación que podría haber generado esa emoción. Posteriormente, seleccionan una tarjeta de estrategias de manejo emocional y explican cómo podrían aplicar esa estrategia si ellos estuvieran en la misma situación. Al final de la actividad, los y las estudiantes comparten las emociones que ellos mismos han experimentado recientemente y cómo podrían aplicar alguna de las estrategias aprendidas.



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 Puzzle Dra. Motus:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes nombran correctamente las emociones de los personajes del juego y las propias.		
Los estudiantes se ponen en el lugar de los demás al interpretar las emociones de los personajes y compañeros.		
Los estudiantes aplican estrategias personales de manejo de emociones, como esperar un tiempo, respirar profundo o escuchar antes de reaccionar.		
Los estudiantes expresan de manera clara y respetuosa las emociones propias y ajenas.		



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