



Sugerencia Didáctica “Emotio”

Curso: Kinder.

Ámbito: Desarrollo Personal y Social

Núcleo: Identidad y Autonomía (IA)



Características generales del juego:

EMOTIO es un juego de cartas que permite identificar nada menos que 40 emociones y sentimientos a través de diferentes y divertidas ilustraciones que nos enseñan situaciones reales con las que los niños y niñas empatizarán e identificarán en su día a día.

Con el dado podrás inventar una historia, una situación, adivinar una emoción, representarla o dibujarla o incluso empatizar con los jugadores y valorar las experiencias positivas que te han pasado durante la jornada.

Objetivo de aprendizaje

IA OA 01: Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
  OA 01	La profesora o profesor debe previamente seleccionar aproximadamente unas 10 cartas de imágenes que puedan representar al menos las emociones de amor, miedo, alegría e ira. La idea es escanearlas para digitalizarlas y poder mostrarlas al grupo completo de una sola vez cada carta. Los estudiantes van viendo cada una de las cartas y en conjunto van indicando qué emoción creen que la imagen representa, o qué emoción les hace sentir. Se busca dar cabida al diálogo y la libre expresión de cada estudiante, validando las emociones identificadas. Para finalizar, los estudiantes eligen una emoción de las trabajadas y hacen un dibujo que la represente.

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 identifican diversas emociones en las cartas.		
Los estudiantes identifican las emociones relacionándolas con alguna carta del juego.		
Los estudiantes relacionan diversas emociones con diversas situaciones.		
Los estudiantes representan las emociones a través de dibujos.		

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