



OBSERVATORIO
DEL JUEGO

Sugerencia Didáctica “Arma caritas y emociones”

Curso: Kínder.

Asignatura: Comunicación integral

Eje: Lenguaje Verbal

Competencia Socioemocional:

Conciencia de sí mismo



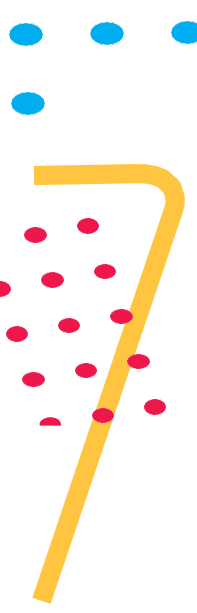
Características generales del juego:

Arma Caritas y Emociones es un juego didáctico que permite a los niños explorar y reconocer emociones a través de la construcción de rostros con piezas magnéticas. Incluye partes del rostro (ojos, bocas, cejas) que se combinan para representar diversas expresiones faciales como alegría, tristeza, enojo, y sorpresa. Este material promueve el desarrollo emocional y el vocabulario relacionado con las emociones, ayudando a los niños a identificar y expresar sentimientos de manera lúdica y creativa.

Objetivo de aprendizaje

LV OA 1: Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 1	Este juego se usa como pieza central de la clase. Cada estudiante arma una carita usando las piezas del juego que refleje una emoción (alegría, tristeza, sorpresa, etc.), así observa la carita que creó y dice en voz alta qué emoción representa. Luego, el/la estudiante debe inventar y contar una historia breve donde el personaje de su carita experimenta esa emoción. Por ejemplo: "Este personaje está feliz porque fue al parque con sus amigos." Al contar su historia, se les motivará a usar oraciones completas, empleando tiempos verbales correctos, conectores y detalles. Ejemplo: "Ayer, fuimos al parque y jugamos. Después, fuimos a tomar helado y él se puso muy feliz." Luego de escuchar cada historia, el grupo puede hacer preguntas al/la narrador/a sobre su relato, fomentando el uso de preguntas y respuestas con conjugaciones verbales adecuadas. Los y las estudiantes comparten sus experiencias de cómo se han sentido de manera similar a la emoción creada en el juego y describen con precisión lo que sucedió, usando oraciones completas.



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 Arma caritas y emociones:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes hablan de forma clara y comprensible.		
Los estudiantes construyen oraciones con sujeto, verbo y complemento.		
Los estudiantes emplean correctamente los tiempos verbales en pasado, presente y futuro.		
Los estudiantes siguen una estructura lógica (inicio, desarrollo y cierre) al contar sus historias.		

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