



Sugerencia Didáctica “El monstruo de colores”

Curso: Kinder.

Asignatura: Comunicación integral.

Eje: Lenguaje verbal.

Competencia Socioemocional:

Conciencia de sí mismo.



Características generales del juego:

El Monstruo de Colores es un juego de mesa cooperativo para niños a partir de los 4 años, basado en el cuento de Anna Llenas. Su objetivo es ayudar a los jugadores a identificar y expresar sus emociones. Durante el juego, los jugadores guían al Monstruo moviéndolo por el tablero y recolectan fichas que representan distintas emociones. Para guardar las fichas en los frascos correspondientes, los jugadores deben contar una historia relacionada con la emoción. El juego promueve el manejo emocional y la empatía de manera lúdica y colaborativa.

Objetivo de aprendizaje

CI OA 01: 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 01	El juego se usa como pieza central de la clase. Explicar brevemente el objetivo de la clase: aprender a expresar claramente las emociones, utilizando oraciones completas y conjugaciones verbales adecuadas. Recordar cómo las emociones se pueden expresar utilizando diferentes tiempos verbales (pasado, presente, futuro) y cómo ajustamos nuestro lenguaje para distintas intenciones (por ejemplo, contar, preguntar, explicar). Los y las estudiantes juegan a El Monstruo de Colores en grupos pequeños. Al avanzar por el tablero y obtener fichas de emociones, cada jugador/a debe contar una historia relacionada con la emoción que ha recogido. La historia debe cumplir con los siguientes criterios: Utilizar oraciones completas y claras. Conjuguar correctamente los verbos según el tiempo verbal adecuado (pasado para contar una experiencia, presente para describir cómo se sienten ahora, futuro para lo que harán en esa emoción). Expresar claramente la emoción y explicar la situación que la provocó. Cada grupo selecciona a un portavoz que cuenta la historia más destacada que se compartió durante el juego. El resto de la clase escucha y comenta si la historia fue clara y comprensible. Pueden hacer preguntas para practicar diferentes intenciones comunicativas (como pedir más detalles o aclaraciones). El/la docente ofrece retroalimentación sobre la estructura oracional y la conjugación verbal empleada.



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 El monstruo de colores:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes comunican sus ideas de manera clara y comprensible.		
Los estudiantes conjugan los verbos correctamente en pasado, presente o futuro según el contexto de la historia que cuenta.		
Los estudiantes expresan con claridad la emoción y la situación que la provoca.		
Los estudiantes escuchan atentamente las historias de los demás y proporciona retroalimentación constructiva.		

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