



## Sugerencia Didáctica “Emo Park”

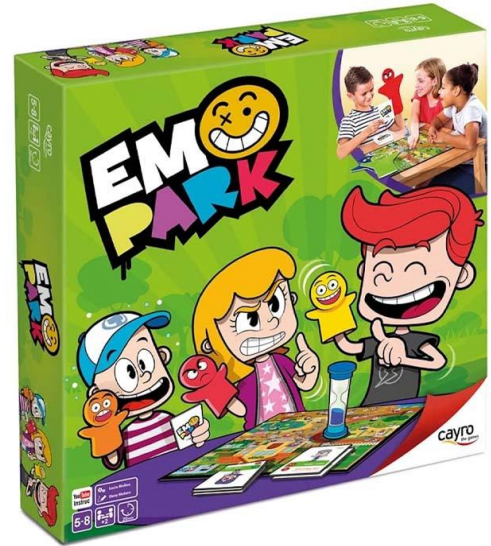
**Curso:** Prekinder.

**Asignatura:** Lenguaje Artístico

Eje: Comunicación Integral

Competencia Socioemocional:

Conciencia Social.



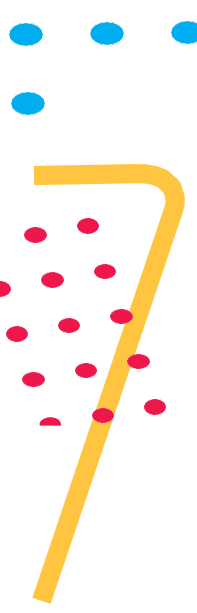
### Características generales del juego:

Emopark es un juego de observación y emociones para niños a partir de 5 años. Incluye un tablero, un reloj de arena, 40 tarjetas y tres marionetas de fieltro reversibles. Los jugadores deben describir las emociones representadas en las tarjetas, evitando palabras prohibidas, y encontrar en el tablero los elementos correspondientes. El primer jugador en identificarlos se queda con la tarjeta. Además, el juego ofrece recomendaciones para adultos como padres y educadores.

### Objetivo de aprendizaje

**LA OA 04:** Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas juegos teatrales, mímica y danza.

| Objetivo de aprendizaje | Sugerencia didáctica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>OA 04</b>            | <p>El juego se usa como pieza central de la clase. Divide a los y las estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo recibe una tarjeta de emociones de Emopark.</p> <p>Los y las estudiantes deben interpretar corporalmente la emoción de la tarjeta usando mímica o gestos, evitando palabras.</p> <p>Los otros grupos intentarán adivinar la emoción representada. Alterna los turnos y permite que todos los grupos participen.</p> <p>Para finalizar, realiza una ronda en la que cada grupo exprese una emoción a través de baile o ronda, basada en la tarjeta que les tocó.</p> |



### 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 Emo Park:

| Técnicas de aplicación y uso del juego                                                | Si | No |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| Los estudiantes usan el cuerpo de manera creativa para representar emociones.         |    |    |
| Los estudiantes reconocen y entienden las emociones representadas por sus compañeros. |    |    |
| Los estudiantes tienen sensibilidad y comprensión al interpretar emociones de otros.  |    |    |
| Los estudiantes esperan su turno y respetar los turnos de otros.                      |    |    |

### 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