

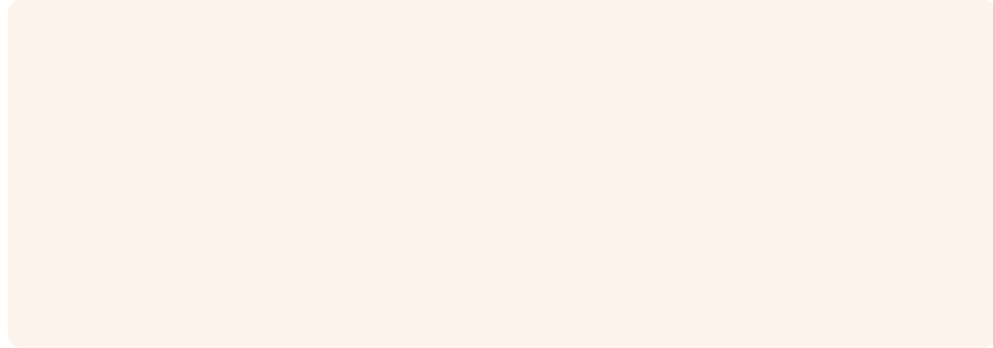
**CUARTA  
SESIÓN ORDINARIA**

**CONSEJO**

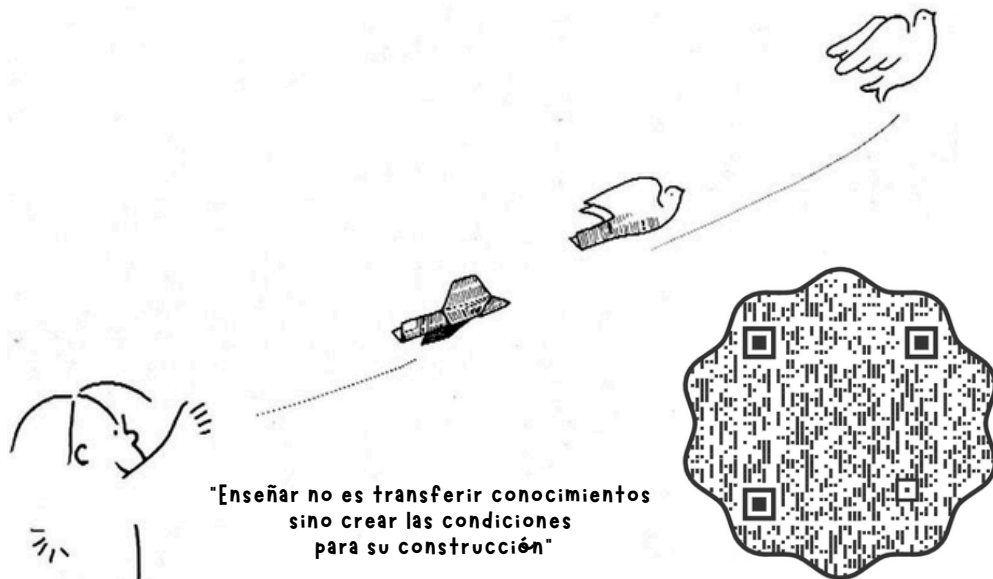
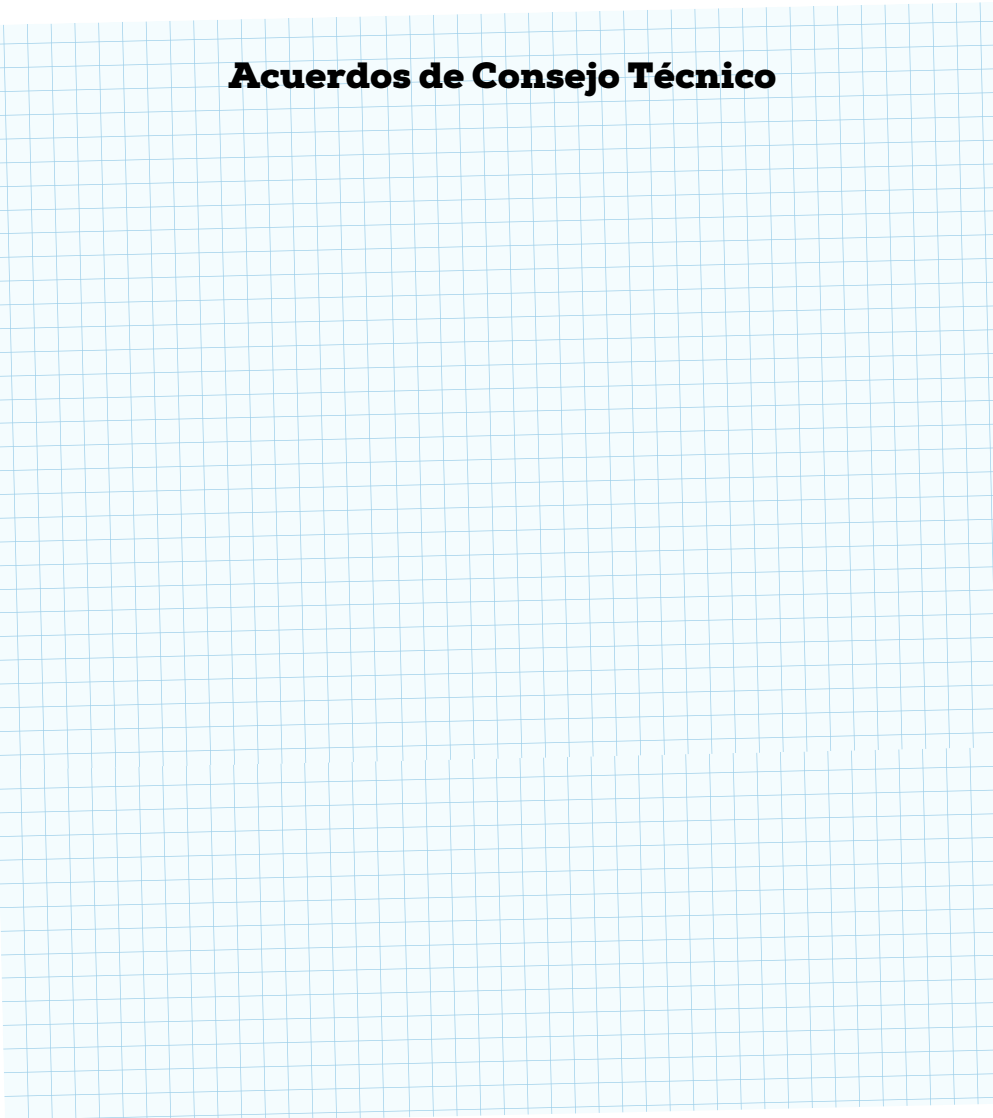
**TÉCNICO ESCOLAR**



**CICLO ESCOLAR 2024-2025**



## Acuerdos de Consejo Técnico



"Enseñar no es transferir conocimientos  
sino crear las condiciones  
para su construcción"

**MATERIALES DE CONSULTA**



# TEMA 6



## El papel del juego

En el desarrollo de los aprendizajes



### ¿ Qué es el juego

#### Relacionemos algunas ideas centrales

Existe una estrecha relación entre la capacidad de jugar y...

favorece la creatividad, la integración y la inclusión, así como procesos de aprendizaje.

El juego es una actividad creativa, natural y espontánea...

en tanto facilitan el aprendizaje, fomentan la colaboración y convivencia pacífica.

El juego, además de ser una distracción o actividad placentera...

el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo.

Las actividades lúdicas son una estrategia didáctica pertinente...

no es exclusivo de estas Fases, todos disfrutan de aprender mediante el juego.

Como estrategia didáctica el juego responde a ...

con la que NNA aprenden de su entorno y establecen relaciones con sus pares

Si bien el juego se considera fundamental en la Educación Inicial y Preescolar...

una intencionalidad educativa, la cual surge de los contenidos y PDA de los Campos formativos



**JUGAR ES UNA FORMA DE APRENDER**



# ¿ Qué son los juegos tradicionales?

## ¿ Cuáles conoces ?



"Entre todas las actividades humanas el juego es una de las manifestaciones más antiguas, la más íntima, libre dinámica y la más creativa, surge en el origen mismo de su propia cultura."

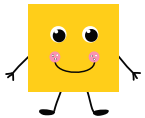
Desarrollo de habilidades.

# MAT3MÁTICA5

$1+2=3$   
 $3+5=$



### ACTIVIDAD 1

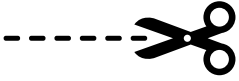
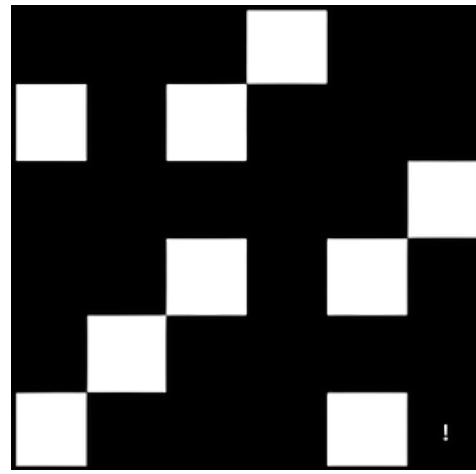


### DECODIFICA EL MENSAJE

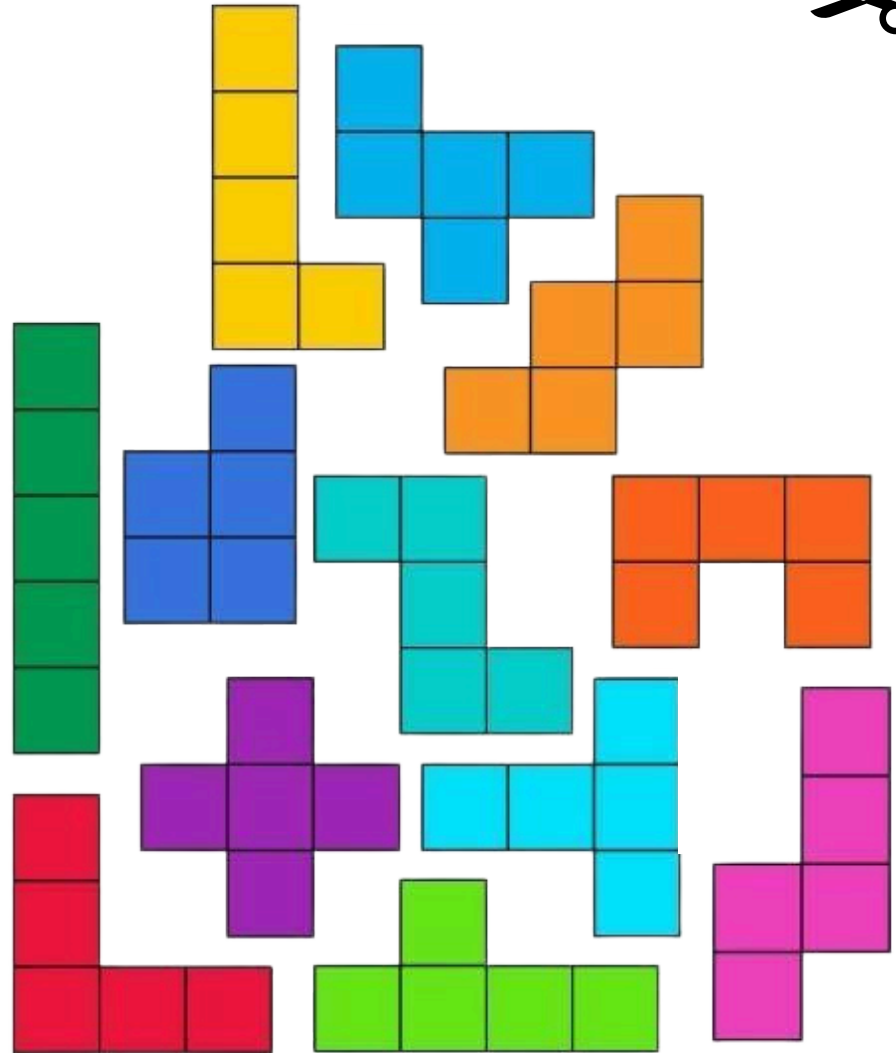


N	D	E	S	N	A
I	O	N	N	D	D
I	E	H	R	A	E
O	Z	M	A	O	Y
V	C	E	A	J	P
I	E	R	R	O	!

MATERIAL PARA LA ACTIVIDAD 1



MATERIAL PARA LA ACTIVIDAD 2



## Por fases

Leamos las Orientaciones para favorecer el desarrollo de las habilidades del Campo formativo a partir del estudio de contenidos de matemáticas



## Elijamos una actividad

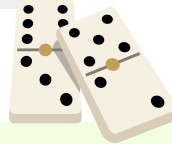
### Contenido elegido



La importancia del estudio del contenido

Aspecto importantes de tomar en cuenta para favorecer el desarrollo de habilidades

### ACUERDOS



[Blank light green bar]

[Blank light pink bar]

[Blank light purple bar]

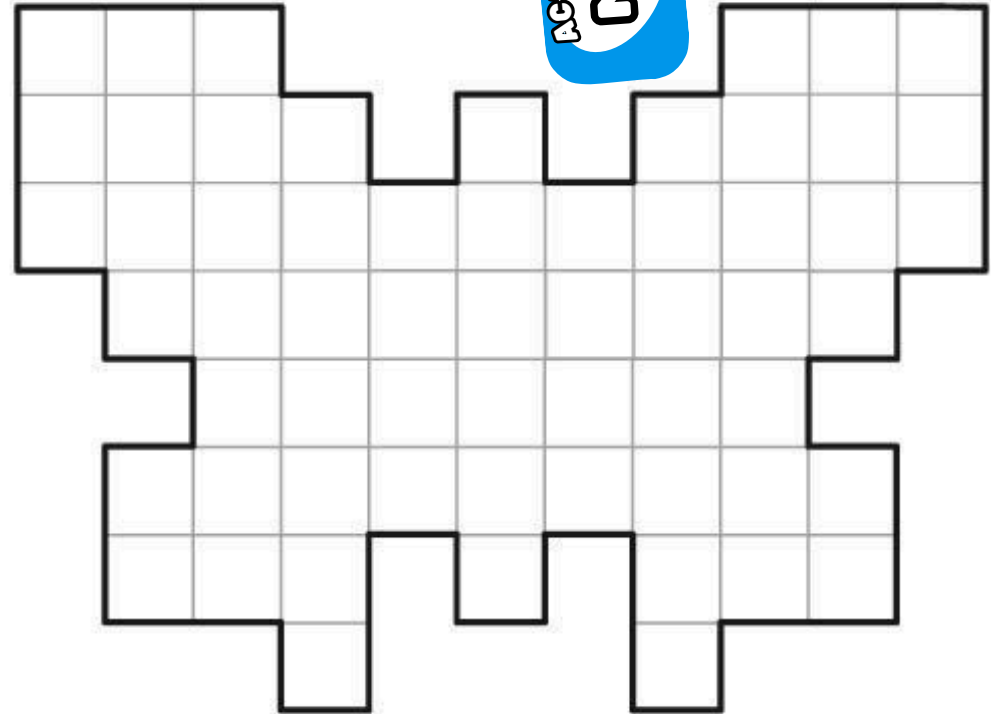
Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender

## Encuentros y desencuentros con las matemáticas



Los alumnos aprenden matemáticas a partir de lo que tienen oportunidad de hacer en relación con el conocimiento. Aprenden matemáticas trabajando frente a las situaciones que el maestro ha seleccionado y les plantea. Aprenden actuando. Aprenden pensando sobre lo que hacen y sobre lo que imaginan.

### COMPLETEN LA FIGURA



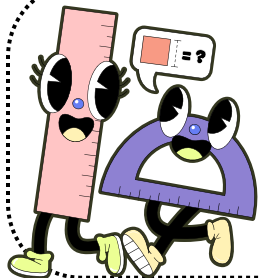
Los alumnos aprenden matemáticas a raíz de lo que tienen oportunidad de hacer con relación al conocimiento. Se compone de \_\_\_\_\_, intentos, \_\_\_\_\_, hallazgos, \_\_\_\_\_, certezas, \_\_\_\_\_, formulaciones, nuevas búsquedas, y es precisamente esa sinuosidad la que constituye su riqueza.

**ACTIVIDAD 3**

**¿Qué es un problema?**



YJKEGs9ssPFy43RvylKXJaXvs3EiRjbxwtc  
 OWu2hiMatHlocU9ocibój6IMWnJkmTA4e1LNy  
 nPusXTdlmElarQwPq2upHtQTeYrcMK823hrb  
 ayyVThya8tS8Ml1lg5UYVtoDy21yrql3JsBua  
 3refiOnhoFuy53asmekHaIRtds3majdQgbJAE  
 KE,Gif55jpxeqwPir8poRFZKQsteZroe41rwGu  
 pRbluzARey09ds9Ug2ezkT2jMVJnGah4dx8v  
 1oWFeHYDWRl7zei9g4LuadZaPrv5W3.Mk8L  
 dB1NtXou36l14a0KshK05Le1rdeTodpxNb2iaX  
 s03poMo0EnkpcZe9a4da6egWCBEUvl8Ka0I  
 4Sjzsi03YUwluaujcEh8cTDiZ8óW1vn0ibqV,G  
 3hEppmVeqip3rE0Qox0klgs3Caxe bhwlUGcP  
 wCRhapuc50ejBJGn1khtgaRJPfgBoic1XoXaG  
 LpnP9Ke2xxjhe018leyBNkr0XrE08l7aNEYtm  
 Y5Pivcecri9nk1Jtdausm3oiBQ1quwpmJuesmj  
 fDEkpJNeVrGm1Gioyt0a6YWeCnvljNiunmxM1  
 aGg40SdEi9AYnoWgaEHWkresgWJityumK7V  
 0wAxeULphmFOWpmrweF1nXddeAk18vr2aXZ  
 sZeaajc2c70iF6um6o6lsd9n86gSKeVGVzsC7  
 u6Mpla7greayGnoMsR7r3L1HAeak7shkPRio4  
 zk5VlNKv0eJkyrulno



**Descifra el mensaje oculto**

**ACTIVIDAD 4**

**GUERRA DE CARTAS**

Equivocarse está bien...  
 y cuánto más te equivoques, más vas a aprender.

**REALICEMOS LAS ACTIVIDADES EN EQUIPO**

A



1. FORMEN EL NÚMERO MÁS ALTO

2. FORMEN EL NÚMERO MÁS PEQUEÑO

3. CUÁNTAS CARTAS ROJAS TIENEN

4. CUÁNTAS CARTAS NEGRAS TIENEN

5. CUÁNTO SUMAN TODAS SUS CARTAS



**¿QUÉ CONTENIDO PODEMOS VINCULAR CON ESTA ACTIVIDAD?**



"Puedes conocer más de una persona  
 en una hora de juego  
 que en un año de conversación".

**Platón**