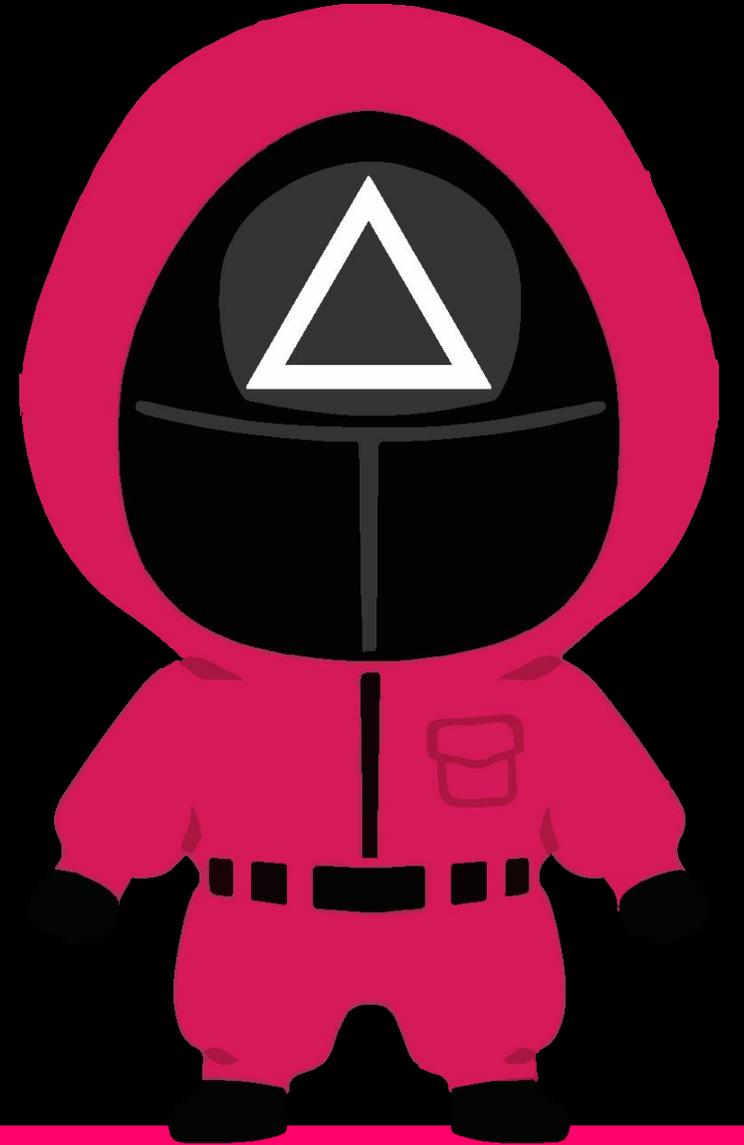


TEMA 6

EL PAPEL DEL JUEGO

EN EL DESARROLLO DE
LOS APRENDIZAJES





ADVERTENCIA

Los juegos que a continuación se proponen aunque son sanos, divertidos y educativos contiene referencias de una serie de televisión no apta para niños, por lo que se recomienda su uso únicamente para la sesión del CTE de supervisores, directivos y docentes.

Al momento de aplicar los juegos con sus alumnos deberá evitarse la referencia a la serie o, en su caso, adecuarlos a juegos infantiles tradicionales: por ejemplo: estatuas de marfil, rueda de San Miguel, Stop, etc.





PRESENTACIÓN

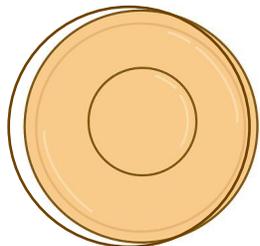
Como espacio auténtico en donde el colectivo docente **dialoga, comparte, reflexiona, toma acuerdos y asume decisiones** en torno a lo sustantivo del trabajo educativo, el CTE se convierte a la vez, en una comunidad de aprendizaje centrada en la formación de niñas, niños y adolescentes, que transforma pedagógica y socialmente a quienes participan en él.



SUGERENCIAS

PARA EL DESARROLLO DE LA SESIÓN

01



Planear el trabajo para la sesión con el colectivo docente

02



Analizar el propósito y las ideas centrales

03



Revisar los insumos que se proponen

04



Informar con anticipación a las y los docentes las actividades previas a la sesión

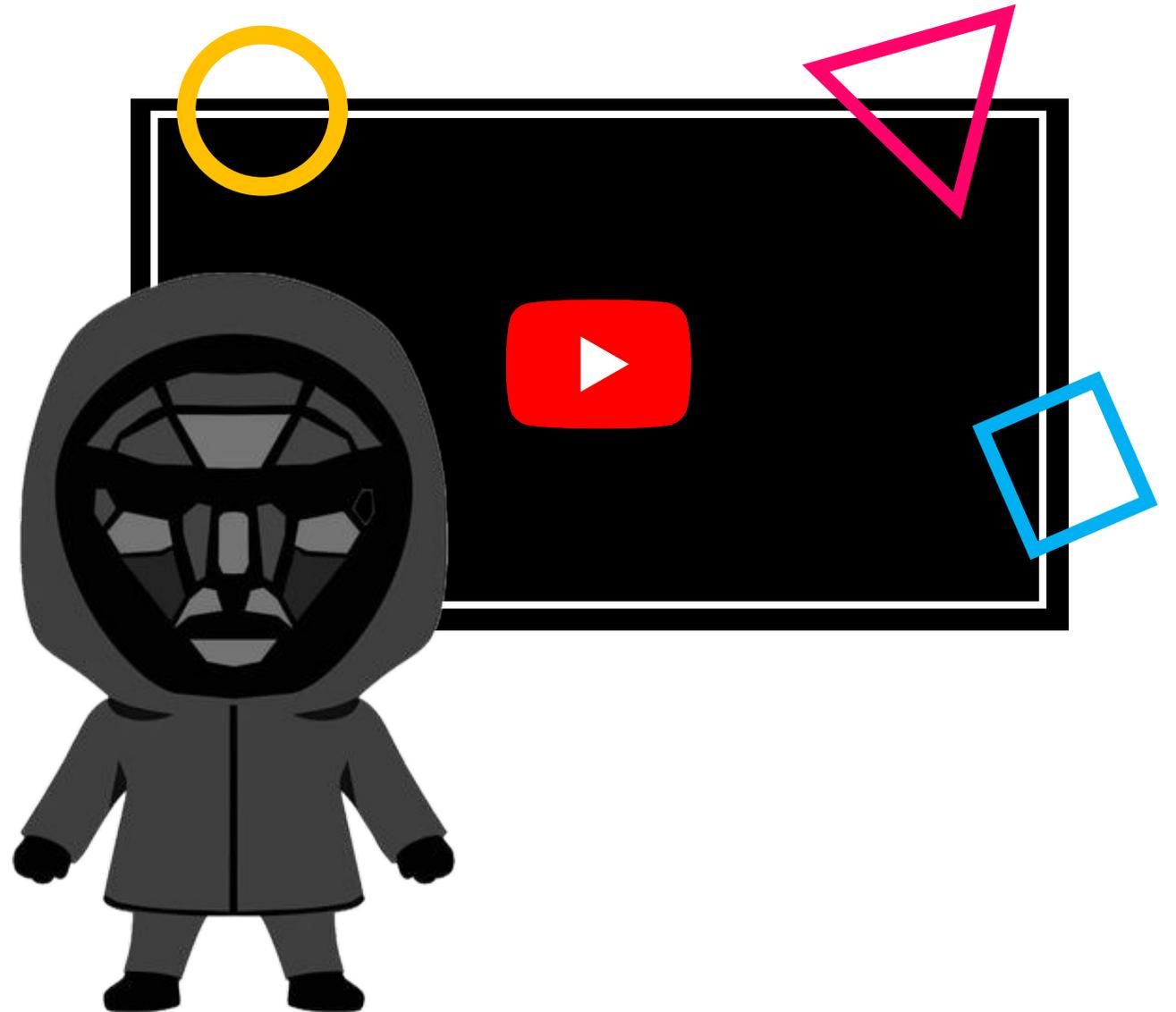
PROPÓSITO



Promover el conocimiento y la capacidad para desarrollar **el juego como una estrategia didáctica** a través de la cual niñas, niños y adolescentes se comunican, expresan, interpretan y resuelven situaciones que son parte de su vida cotidiana.

ACTIVIDAD SUGERIDA

Como primera actividad se les propone ver y comentar el mensaje del Maestro Mario Delgado Carrillo, Secretario de Educación Pública.



ENCUADRE



El taller consiste en vivir la experiencia de participar en las actividades lúdicas que se proponen en los insumos del **Tema 6: El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes.**

Al terminar cada juego (o al final de todos, según acuerden) se sugiere que los participantes analicen el **aporte pedagógico** de cada juego y propongan **alternativas para su implementación** en la escuela mediante la siguiente tabla:

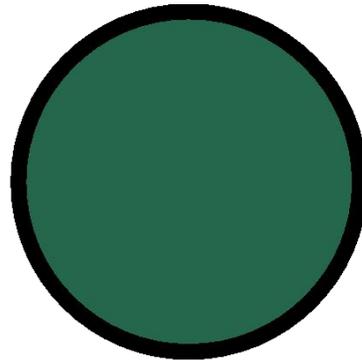




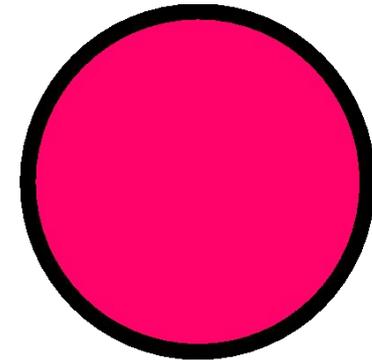
TABLA DE ANÁLISIS

Juegos	Contenidos/PDA que se trabajan	Fase o fases	Modificaciones para otras fases	Habilidades que se desarrollan
1. Luz verde – luz roja				
2. Dalgona con fracciones				
3. El tangram				
4. Ddakji del azar				
5. Jegi medidor				
6. Mingle de datos				

PRIMER JUEGO

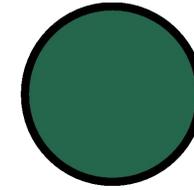


LUZ VERDE

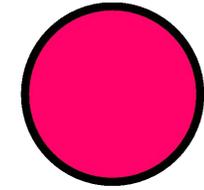


LUZ ROJA

INSTRUCCIONES



LUZ VERDE



LUZ ROJA

1. A cada integrante del grupo se le asigna un número.
2. En un espacio abierto, el juego comienza cuando el coordinador señale un número y muestre la tarjeta **luz verde** (por ejemplo: 97) los participantes deberán agruparse en parejas que sumen esa cantidad, por ejemplo: 50 y 47.
3. Tendrán aproximadamente 30 segundos para formarse y quedarse inmóviles antes de que salga la **luz roja**.
4. Los integrantes que no encuentren pareja o se muevan serán eliminados del juego.
5. El juego termina después de 5 o 6 rondas.



IDEAS CENTRALES



1

Niñas, niños y adolescentes a través del juego se comunican, expresan, exploran, interpretan, entienden y resuelven situaciones de su vida diaria. **Existe una estrecha relación entre la capacidad de jugar y el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo.**



2

El juego es un derecho, tal como se establece en la Ley General de los Derechos de NNA en el artículo 60



3

El juego es una actividad creativa, natural y espontánea, con la que niñas, niños y adolescentes aprenden de su entorno y establecen relaciones con sus pares; sin embargo, el juego libre es diferente al **juego con una intencionalidad educativa.**

IDEAS CENTRALES



4

El juego, además de ser una distracción o actividad placentera, tiene valor como un elemento esencial para **favorecer la creatividad, la integración y la inclusión**, así como procesos de aprendizaje.



5

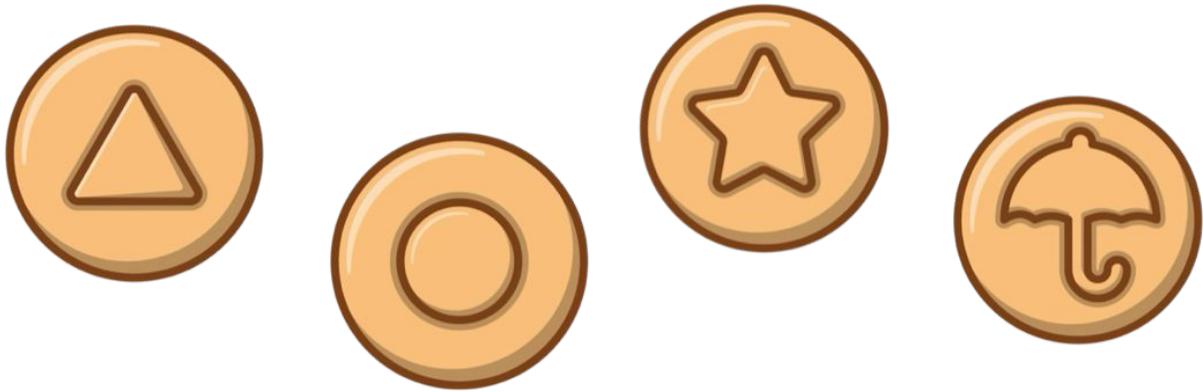
Si bien el juego se considera fundamental en la Educación Inicial y Preescolar, no es exclusivo de estas Fases, **todos disfrutan de aprender mediante el juego.**



6

Como estrategia didáctica el juego responde a una intencionalidad educativa, la cual **surge de los Contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje**

SEGUNDO JUEGO

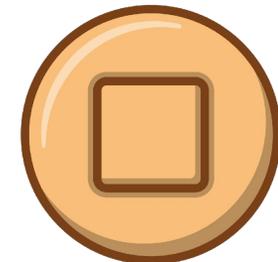
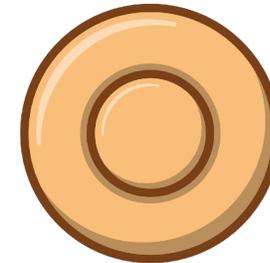


DALGONA CON
FRACCIONES

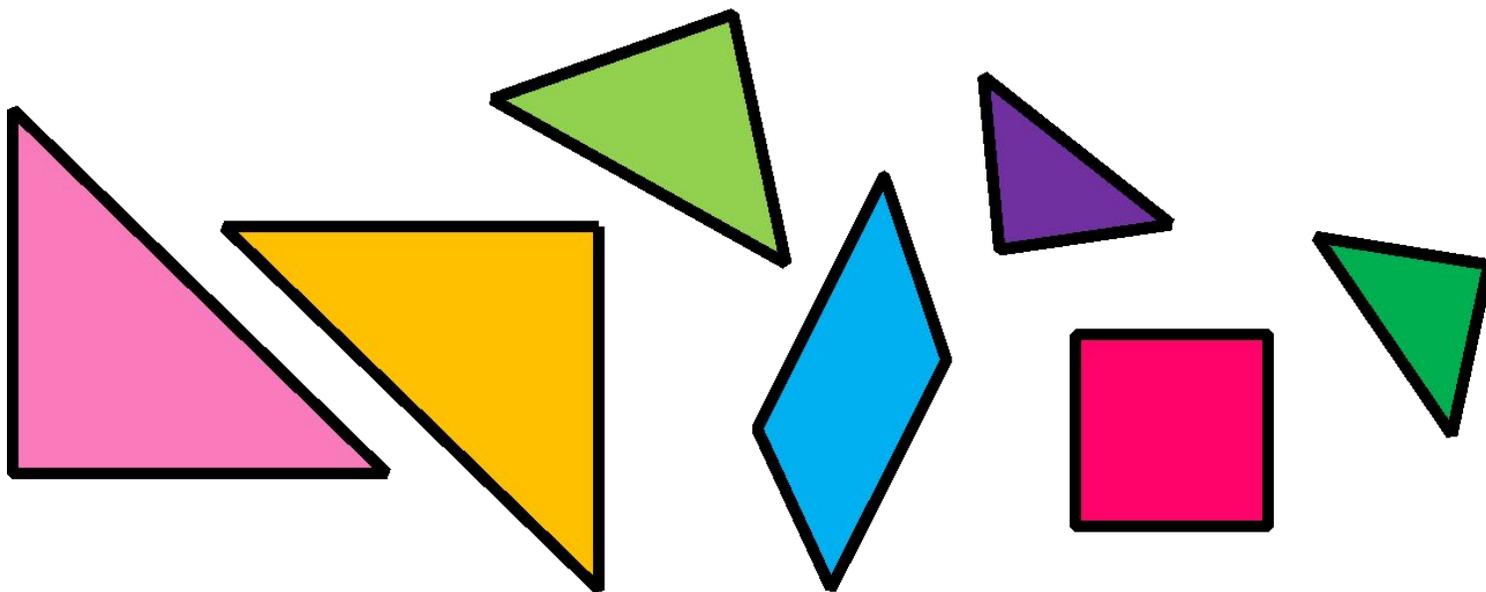


INSTRUCCIONES

1. A cada integrante del grupo se le entrega al azar un sobre que contiene una galleta (puede ser una María dorada), un palillo o cuchillo de plástico y un problema que se resuelve con suma o resta de fracciones (por ejemplo: $\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$)
2. Usando solo los instrumentos que le fueron entregados deberá formar la fracción señalada.
3. En cada caja las fracciones tienen distinta dificultad, por lo que pueden apoyarse mutuamente.
4. El juego puede tener una duración establecida, por ejemplo 3 minutos o dar oportunidad hasta que todos hayan terminado.



TERCER JUEGO

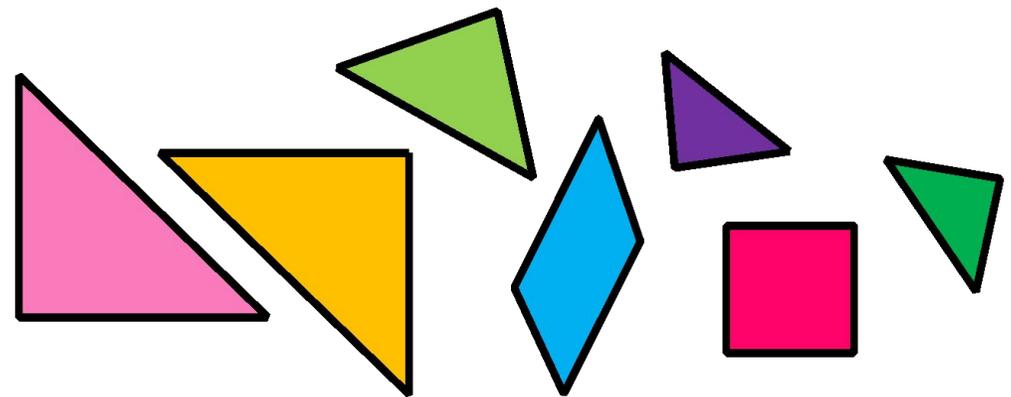
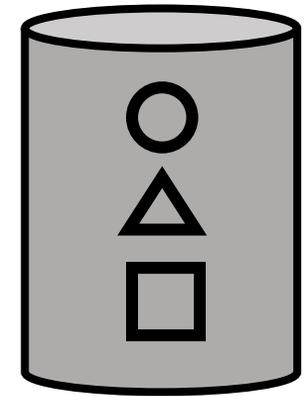


EL TANGRAM



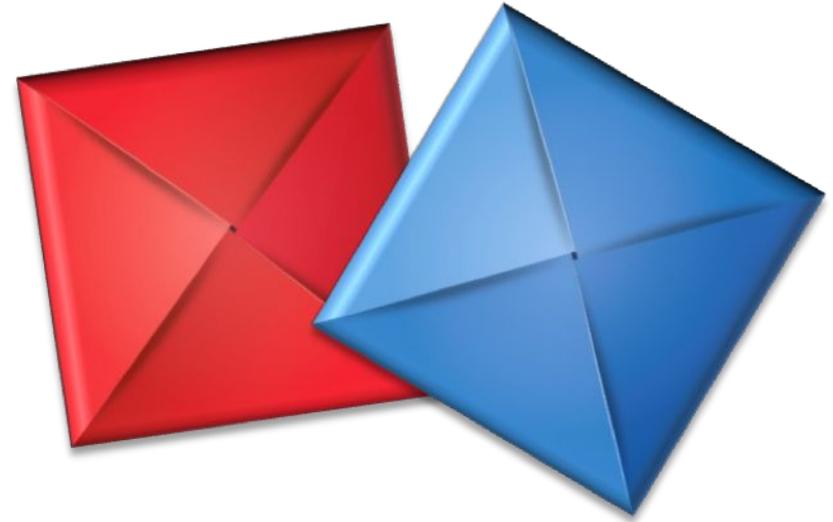
INSTRUCCIONES

1. El grupo se divide en 3 equipos.
2. A cada equipo se le entrega una pelota y un bote para derribar.
3. Formados a 3 metros enfrente del bote tiran la pelota para derribarlo.
4. En caso de lograrlo toman las 7 piezas del tangram y forman en equipo la figura que se señala. En caso de no derribarlo, pasa el turno al siguiente integrante del equipo.
5. El juego continúa hasta que hayan formado todas las figuras. Gana el equipo que termine más rápido.



EL TANGRAM

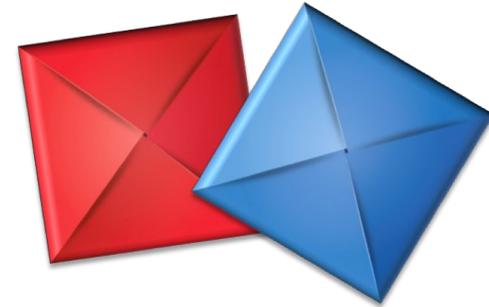
CUARTO JUEGO



DDAKJI DEL
AZAR

INSTRUCCIONES

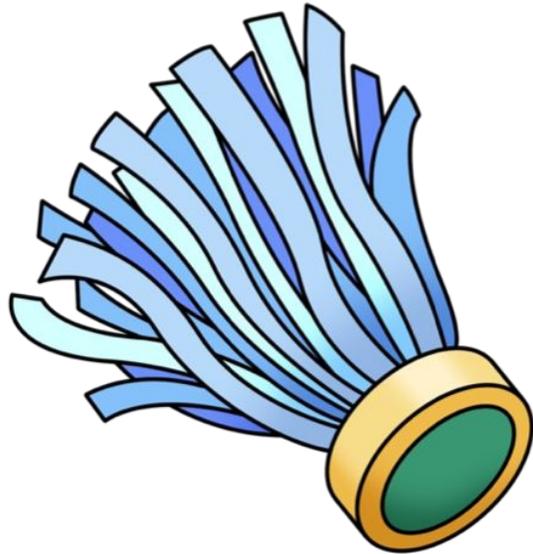
1. Siguiendo las instrucciones del coordinador cada integrante del grupo arma una tarjeta Ddakji (roja o azul)
2. Formen parejas, cuidando que cada pareja tenga un Ddakji rojo y uno azul.
3. El juego consiste en lanzar, por turnos, las tarjetas.
4. En un tablero con 10 casillas cada participante irá avanzando una piedrita o una bolita de papel cada vez que el Ddakji caiga con la X para arriba.
5. Hagan predicciones de cómo quedará la tabla antes de empezar y luego cuando lleven 5 turnos.
6. Al final reflexionen si se cumplieron o no dichas predicciones.



DDAKJI DEL AZAR

INSTRUCTIVO PARA
ARMAR LAS TARJETAS

QUINTO JUEGO

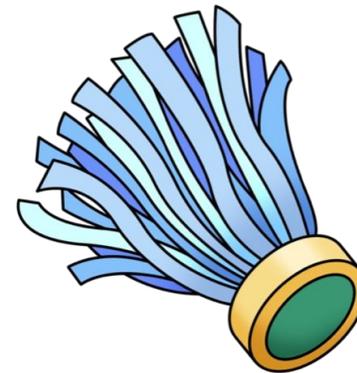


JEGI MEDIDOR



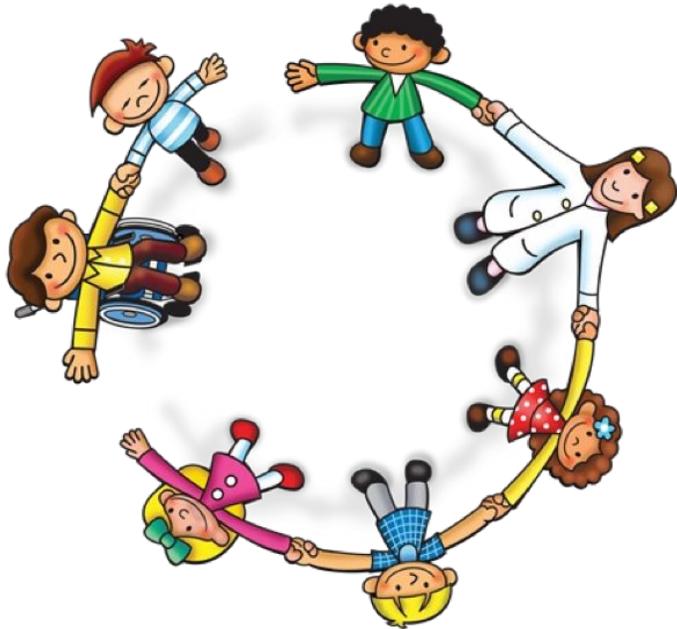
INSTRUCCIONES

1. Formados en 3 equipos, por turnos tratarán de hacer dos "dominadas" con el Jegi sin dejarlo caer al piso desde una línea de salida, en la segunda dominada patearán lo más lejos que puedan.
2. Un integrante del equipo pone una marca en donde cayó el jegi.
3. Todos los integrantes, incluido quien pateó estiman cuántos jegis caben entre la línea de meta hasta la marca y lo comprueban midiéndolo. Quien más se aproxime gana la ronda.
4. El juego continúa hasta que todos los participantes hayan tenido por lo menos un turno.



JEGI MEDIDOR

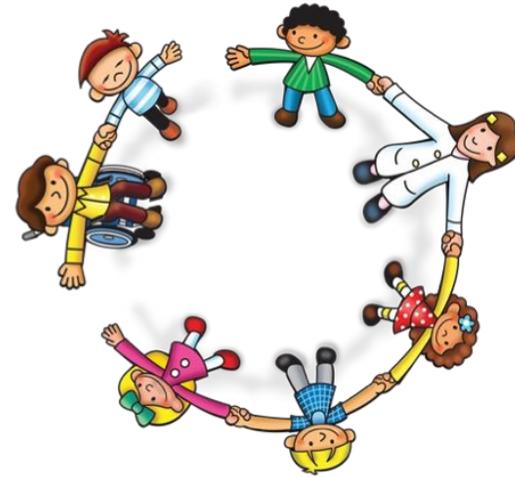
JUEGO FINAL



**MINGLE
DE DATOS**

INSTRUCCIONES

1. Armen un círculo con todos los integrantes del grupo tomados de la mano. Giren el círculo hacia la derecha y cambien de dirección cada que lo señale el coordinador o cambie la música.
2. El coordinador dirá un rubro de preferencias (por ejemplo: animales preferidos, frutas, deportes y pasatiempos)
3. Cuando se detenga la música los integrantes se forman detrás de las diferentes opciones pegadas en una pared o en el piso (puede considerarse la opción "otro")
4. Después de cada ronda analizan la "gráfica humana" para conocer sus preferencias, si el tiempo lo permite pueden elaborar un pictograma después de cada ronda.



MINGLE DE DATOS

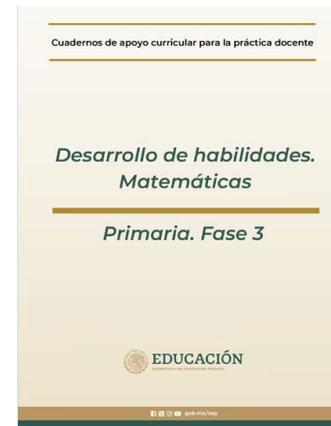




PARA CONCLUIR

- Formados en equipos, exploren los cuadernos de apoyo: Desarrollo de habilidades. Matemáticas de cada fase.
- Comenten sus hallazgos al grupo y propongan ideas para su implementación en las aulas.

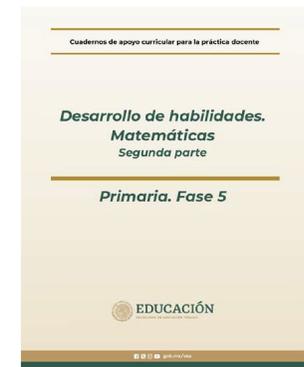
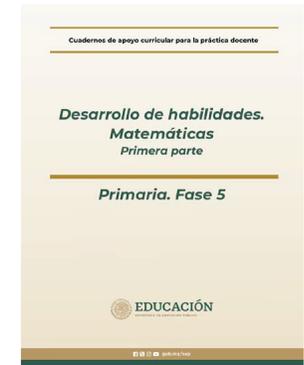
Fase 3



Fase 4



Fase 5





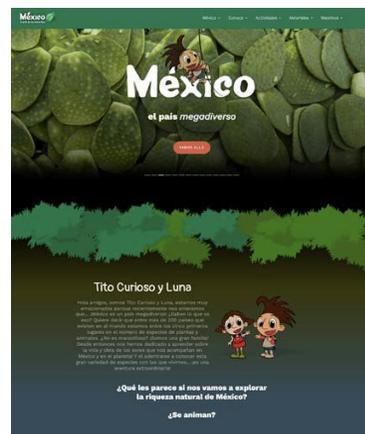
El juego en los procesos de aprendizaje



Este artículo hace una revisión teórica e identifica la relación del juego en los diferentes contextos socioculturales con el desarrollo de habilidades sociales en las niñas y niños de preescolar.

PARA SABER MÁS...

México, país de maravillas



En él se encuentran memoramas, rompecabezas, adivinanzas para resolver en línea, cantos, cuentos, así como carteles, loterías y plantillas descargables para construir dioramas y máscaras.

Cuéntame de México



Un espacio del INEGI, en el que se proporciona información de México a través de juegos, mapas y otras actividades.

NASA Ciencia



En este sitio niñas, niños y adolescentes, mientras juegan, aprenden acerca del Universo, el Sistema solar, la Tierra, y tecnología espacial. Hay actividades prácticas, juegos, artesanías y videos.