



Ministerio de Educación
Gobierno del Chubut

AUTORIDADES



Prof. Graciela Cigudosa

MINISTRA DE EDUCACIÓN

Lic. Alejandra Von Poeppel

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN TÉCNICA OPERATIVA
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y SUPERVISIÓN

Lic. Paulo Cassuti

SUBSECRETARIO DE POLÍTICA, GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

Técnica contable Liliana Díaz

SUBSECRETARIA DE RECURSOS, APOYO Y SERVICIOS AUXILIARES

STAFF

Prof. Verónica López

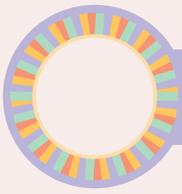
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Prof. Gabriela Favarotto

IDEA Y PRODUCCIÓN

DG Victor Brocaz

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN



CONTENIDO

JUEGOS DE CARTAS

- Junto 6** pág. 6
- La guerra** pág. 9

JUEGOS DE DADOS

- Llena el vaso** pág. 11
- Juegos de recorridos** pág. 12

JUEGOS Y CIENCIA

- Traumatropo** pág. 14
- Palancas o catapultas** pág. 15
- Coche con motor de aire** pág. 18

JUEGOS DE RONDAS, POEMAS, RIMAS Y TRABALENGUAS

- Poemas** pág. 21
- Poemas para todo** pág. 23

JUEGOS Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

- Arte** pág. 25

JUEGOS CON CUENTOS, HISTORIAS Y LA PALABRA

- Tablero de historias** pág. 28

JUEGOS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS

- Tangram** pág. 30

JUEGOS CON NOCIONES ESPACIALES

- Batalla Naval** pág. 32

JUEGOS DE GEOMETRÍA

- Cuerpos geométricos** pág. 35





Jugar y aprender en familia

¿Qué hacemos en el jardín?

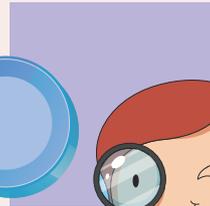
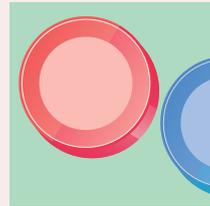
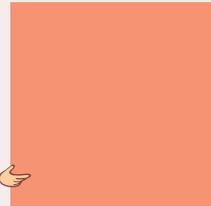
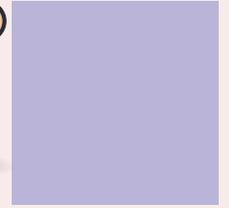
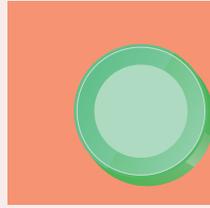
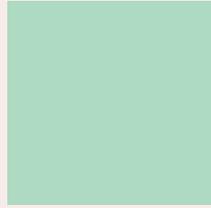
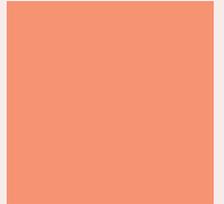
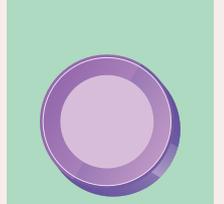
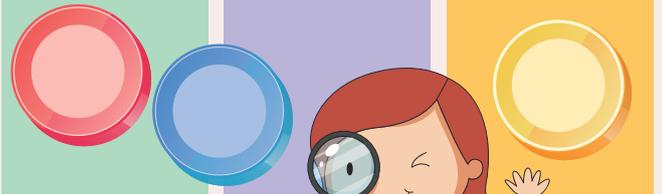
El Nivel Inicial, en nuestra provincia, tiene como pilar fundamental el “Aprender a aprender” a partir de estos cuatro fundamentos: **aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos.**

Lo que orienta nuestras acciones es el juego, ya que promueve la interacción entre lo individual y lo social y es un facilitador de prácticas de buena enseñanza. El niño, a través del juego, es capaz de negociar significados y de compartir conocimientos, es uno de los procesos vitales en el expresan sus necesidades, intereses, situaciones de conflicto, logros.

Por lo tanto, uno de nuestros propósitos es “promover el juego como contenido de alto valor cultural y educativo para el desarrollo cognitivo, estético, ético, motor y social”*.

¿A qué podemos jugar en casa?

Muchos de los juegos que llevamos adelante en el jardín para construir saberes pueden ser jugados en casa y en familia (algo que habitualmente se hace en muchos hogares).





Juegos de cartas

Junto 6

¿Qué necesitamos para jugar?

- ☞ 1 mazo de cartas españolas del 1 al 5 (se retiran del mazo las cartas del 6 al 12)
- ☞ 2 o más jugadores



¿Cómo se juega?

- Se reparten 4 cartas a cada jugador. Las cartas sobrantes se apilan en el centro de la mesa.
- Cada jugador, por turno, debe sumar 6 con las cartas que tiene en sus manos. Si no suma con ellas, puede tomar una de la pila que se encuentra en el centro de la mesa. Si aún así no logra reunir esta cantidad, entonces pasa y le toca el turno al siguiente jugador.
- Si logra sumar 6, las apila a un costado y continúa el siguiente jugador.
- El juego sigue hasta que se terminan las cartas del centro de la mesa y la posibilidad de sumar 6.
- Gana quién logra juntar la mayor cantidad de 6 (parejas, tríos, cuartetos, etc. de cartas).

$$2 + 4 = 6$$

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

La idea de estas propuestas es aproximar a los niños al dominio y ampliación de ciertos procesos mentales en relación al número.

También le permitimos ampliar su repertorio comunicativo y oral, ya que para poder explicitar los procesos que realiza para tomar una u otra resolución debe poner en juego habilidades relacionadas a las prácticas del lenguaje.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Es importante que no realicemos las actividades por los niños, nuestro rol, además de compartir un momento lúdico con ellos, es el de orientar y ayudar para que puedan resolver por sí mismos las situaciones que se plantean a partir de los juegos. Esto, es lo que les permitirá construir nuevos saberes.

También es importante que demos un espacio a los niños para explicar, contar y argumentar por qué toman una u otra decisión en relación al juego/actividad lúdica.

Por ejemplo, tomando como referencia el juego "Junto 6", si no pueden contar por sí mismos la cantidad de elementos de cada carta para llegar a 6, no realicemos la cuenta por ellos, ayudemos a buscar estrategias para resolver, con preguntas que puedan orientarlos.

Según la situación que se les presente, estos pueden ser algunos ejemplos de intervenciones:

¿Cuántos hay en esta carta?, ¿y en esta?, ¿tienen



igual cantidad? ¿cómo podemos hacer para saber cuántas son todas juntas?, el 6 ¿está antes o después del 4?, ¿cuántos le faltan al 4 para llegar al 6? (incentivando al recitado y haciéndoles notar que después del 4, está el 5 y luego el 6, es decir que faltan dos).

Algunas opciones para complejizar este juego pueden ser:

- Formar 6 con tres o cuatro cartas
- Juntar 7, 8, 10 teniendo en cuenta que deberán agregar más cartas al mazo con el que se está jugando.

Juegos donde es importante saber los puntajes finales

En muchos de los juegos es importante determinar quién es el ganador del mismo, es decir, qué jugador tiene más puntos. Calcular estas cantidades es una oportunidad para que el niño pueda realizar cálculos con pequeñas cantidades.

En casa podemos pedirles a los chicos que sean ellos quienes determinen el ganador. Podemos ayudar preguntando ¿cómo podemos saber quién ganó?, ¿por qué te parece que tiene más? Es fundamental que la colaboración del adulto no sea brindando la respuesta y/o resultado.

La guerra

¿Qué necesitamos para jugar?

☞ 1 mazo de cartas del 1 al 9

¿Cómo se juega?

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada uno ordena las cartas armando una “torre” con las mismas (poniendo una sobre la otra) con la cara de las cartas mirando hacia abajo.

Para iniciar el juego, cada jugador da vuelta en la mesa la primera carta de su torre. Quién tiene la carta más alta (el número mayor) gana, y se lleva las cartas de todos sus compañeros, las que comienza a juntar en un mazo aparte del que utiliza para jugar.

Si la carta mayor empata con alguna de otro jugador, entonces se declara “la guerra”, debiendo desempatar (sólo estos dos jugadores) dando vuelta una nueva carta. Quién obtenga el número mayor gana todas.

El juego finaliza cuando todos los jugadores se quedan sin cartas y no pueden competir por ganarlas.

Gana el juego quien logra reunir la mayor cantidad de cartas.

Este es uno de los juegos en los que es importante saber quién ganó contando las cantidades de cada jugador.

También se ponen en juego habilidades referidas al dominio del número escrito, los niños deben poder determinar ¿cuál es más grande?



¿Cómo podemos ayudar en casa?

Si los niños aún no tienen el conocimiento de los números escritos podemos tener a mano una banda numérica para que ellos recurran en caso de duda, por ejemplo, sobre “cuál número va después de uno en particular”, etc.

Si quisieran jugar varias partidas también sería importante instarlos a buscar un modo de registrar quién gana cada partida, para saber al final de todas quién obtuvo más puntos. Ellos mismos deben poder buscar el modo de registro para analizar, finalizado el mismo, si es un modo de registro que resulta válido y útil, o no, para obtener esta información.

LA BANDA NUMÉRICA

Es importante que la banda numérica comience con el número 1 y no con el número 0. El motivo de esta sugerencia es que el uso de la banda está ligado al procedimiento de conteo. Desde la oralidad, el primer número que se menciona es el 1, por lo tanto, si empezara en el 0, los niños, que recién se inician con este procedimiento de conteo, contarían el casillero del 0 como 1 y no lograrían localizar el número que buscan sino el siguiente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

..... Fin de la actividad 1

2

Jugar
y aprender
en familia



Juegos de dados

Llena el vaso

¿Qué necesitamos para jugar?

- ☞ 1 vaso plástico para cada jugador
- ☞ Fichas, botones, porotos o piedritas pequeñas. Cantidad suficiente para llenar los vasos
- ☞ Un recipiente para contener los elementos (fichas, piedras, etc)
- ☞ 2 dados



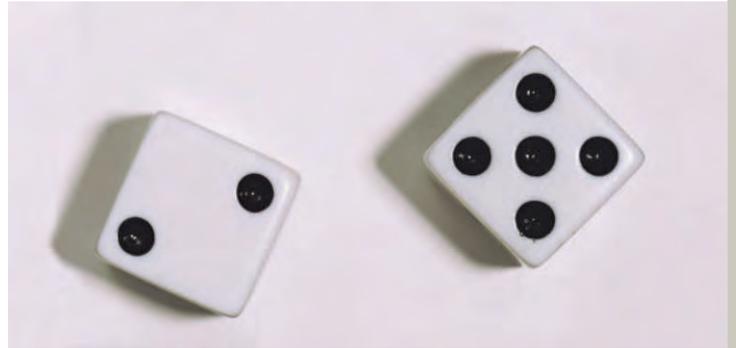
¿Cómo se juega?

- Se coloca en el centro de la mesa el recipiente que contiene las fichas.
- Cada jugador tiene un vaso que tiene que llenar con los elementos que se encuentran en el recipiente.
- Para hacerlo, por turno, cada jugador tira ambos dados a la vez y debe tomar del recipiente la cantidad de elementos que la suma de ambos dados indica. Estos elementos se colocan dentro del vaso.
- Gana el jugador que primero logra llenar su vaso.

¿Cómo podemos ayudar en casa?

Del mismo modo que planteábamos en la entrega anterior, no dando las respuestas ni solucionando los problemas por ellos, si no ofreciendo ayuda para que puedan encontrarlas por sí mismos.

Por ejemplo, si tiran los dados y no saben cuántos son todos juntos (porque no usan el conteo), podemos proponerles buscar otras alternativas. Tal vez, su estrategia de resolución pueda ser la correspondencia, es decir, tomar de a una las fichas, colocarlas cerca de cada punto que tenga en el dado, y una vez que tomaron una ficha por cada punto, colocarlas todas juntas en el vaso. De esta manera resuelven la situación, aún sin saber cuántas son.



Como comentábamos en la entrega anterior de “Jugar y Aprender en Familia”, en este tipo de juegos, también es válido el registro de puntos, si es que se repiten las partidas.

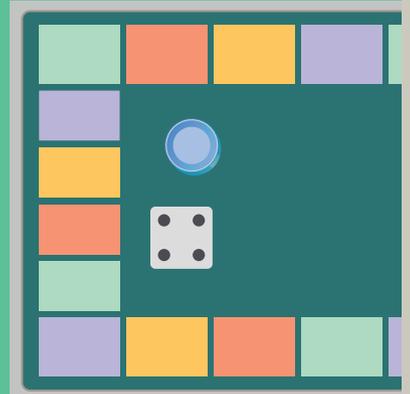
Juegos de recorridos (tipo oca)

¿Qué necesitamos para jugar?

- ☞ Un tablero con un recorrido marcado
- ☞ 1 ficha por jugador
- ☞ Dado

¿Cómo se juega?

- Para iniciar se puede proponer a todos arrojar el dado y que sea quién obtenga el número más alto quién inicie el juego.
- Por turno, cada jugador arroja el dado y avanza la cantidad de casilleros que el mismo indica.
- Gana el primero en llegar a la meta (final del recorrido).



El juego puede complejizarse utilizando dos dados al mismo tiempo (tienen que contar los puntos de los dos juntos).

También se pueden agregar reglas como, por ejemplo: si sale el 6 retrocede (en lugar de avanzar), o vuelve al inicio etc., entre otras opciones que pueden agregarse y definirse incluso con el aporte de los niños. Podemos preguntarles a ellos ¿qué otra regla podemos agregar?

Estas reglas pueden también quedar registradas en un papel para tenerlas presentes siempre. De esto modo también estamos potenciando las prácticas del lenguaje, pidiendo a los mismos niños el dictado de las reglas para su escritura. En este caso, es importante también la re-lectura de las mismas para verificar que sean claras y puedan ser comprendidas por cualquier lector.

..... *Fin de la actividad 2*



Juegos y ciencia

Traumatropo

Es un juguete que tiene como objetivo generar una imagen de movimiento a partir de dos imágenes fijas. El primer traumatropo consistía en un círculo con un pájaro dibujado en una de sus caras y una jaula dibujada en la otra cara. Al hacer girar el círculo, con ayuda de unas cuerdas atadas a ambos lados del círculo, las dos imágenes parecían superponerse una sobre otra de modo que el pájaro se veía mágicamente en el interior de la jaula.

¿Qué necesitamos para construir un traumatropo?

- ☞ Cartón (de cajas)
- ☞ Papel
- ☞ Marcadores de colores
- ☞ Piolín o palito de madera

¿Cómo se construye?

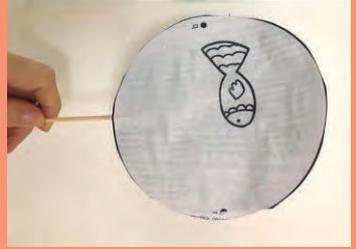
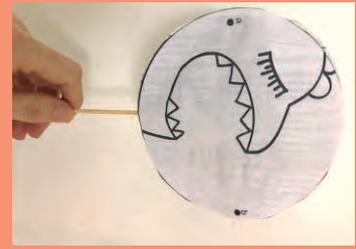
Paso 1: recortar dos círculos de cartón y dos círculos de papel.

Paso 2: en cada uno de esos círculos realizar un dibujo diferente, pero de manera que obtengan el resultado deseado al superponer las dos imágenes.

Por ejemplo, una cucha y un perro, una jaula y un pájaro, una tela de araña y una araña, etc.

Paso 3: pegar los dibujos sobre el cartón, uno sobre cada cara. Tener en cuenta que si van a hacer girar el traumatropo con un piolín, deben pegarlos invertidos uno respecto al otro, puesto que el círculo girará hacia arriba y hacia abajo. Si van a utilizar un palito péguenlos con la misma orientación, ya que el círculo girará de izquierda a derecha. Ya sea que usen una cuerda o un palito, este debe pegarse entre los dibujos de forma que divida al círculo en dos.

¡Ahora ya solo queda hacerlo girar y observar el resultado!



¿Cómo podemos explicar a los chicos por qué se produce este efecto?

El traumatropo basa su funcionamiento en un principio de persistencia en la retina, según el cual, una imagen permanece en la retina una décima de segundo después de que haya desaparecido la imagen real.

Esto significa que se engaña a la vista con una ilusión óptica, ya que al hacer girar el traumatropo las dos imágenes aparecen y desaparecen en una sucesión tan rápida que nuestro cerebro no es capaz de separarlas y tiene la impresión de que componen una única imagen.

Palancas o catapultas

¿Qué necesitamos para construirlas?

- ☞ 1 bloque de madera
- ☞ 1 broche para la ropa de madera
- ☞ 1 palito de helado o bajalengua
- ☞ 1 tapa donde colocar los objetos que se van a lanzar
- ☞ Pegamento universal o pistolita con silicona

¿Cómo se construye?

Paso 1: pegar el broche de madera sobre el bloque.

Paso 2: pegar sobre el broche el palito y sobre él la tapa/lanzadera. Tengan cuidado de dejar espacio suficiente entre la tapa y el final del palito para poder hacer fuerza con la mano y poner en funcionamiento la palanca.

¡Ya pueden experimentar! Intenten lanzar diferentes objetos: bolitas de algodón, corchos, bolitas de papel, tapitas, pelotas de ping pong, etc.



Foto: almostunschoolers.blogspot.com

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

La intención de estas actividades es proponer a los niños desafíos y retos científicos.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Con preguntas simples durante el desarrollo de la actividad. Por ejemplo, durante la selección de los materiales a utilizar ¿te parece que este palito soportará la fuerza necesaria para arrojar los elementos?, ¿por qué?, ¿qué otro material podríamos utilizar?

Durante la actividad, podemos proponerles hacer anticipaciones y comparaciones. Por ejemplo: ¿cuál de estos elementos crees que llegará más lejos al arrojarlo?, ¿por qué?, ¿cuál de los objetos llegó más lejos?, ¿son los que pesan más o los más livianos?, ¿qué forma tiene?, ¿pueden conseguir derribar una torre de cajas con objetos lanzados desde la catapulta?, ¿pueden hacer que los objetos pasen por arriba de la torre?, ¿pueden encestar objetos en un recipiente?, ¿qué resultados se obtienen con diferentes ángulos de lanzamiento?

Todas las anticipaciones que los niños realizan, previo a la actividad, pueden ser registradas en una hoja para su posterior comparación con los resultados. Podemos pedirles que dicten, y los adultos escribir textualmente lo que los niños expresan. De este modo, al releer, se puede también analizar la comprensión del dictado y establecer relaciones entre la palabra oral y escrita.

Si se realizan juegos de emboque con la catapulta, pueden también registrarse (como mencionábamos en la primera entrega de esta serie) la cantidad de objetos encestados para establecer, finalizada la actividad, quién obtuvo mayor cantidad de puntos.

..... *Fin de la actividad 3*



Juegos y ciencia

Coche con motor de aire



¿Qué se necesita para construirlos?

- ☞ Botellas de plástico vacías o Tetra-brik de leche vacío
- ☞ Sorbetes / Pajitas
- ☞ Palitos de brochete (para los ejes de las ruedas)
- ☞ Tapitas de botella (para las ruedas)
- ☞ Globos

¿Cómo se construye?

Paso 1: Tomar los palitos de brochete y colocar en los extremos las tapitas (para hacer de ruedas).

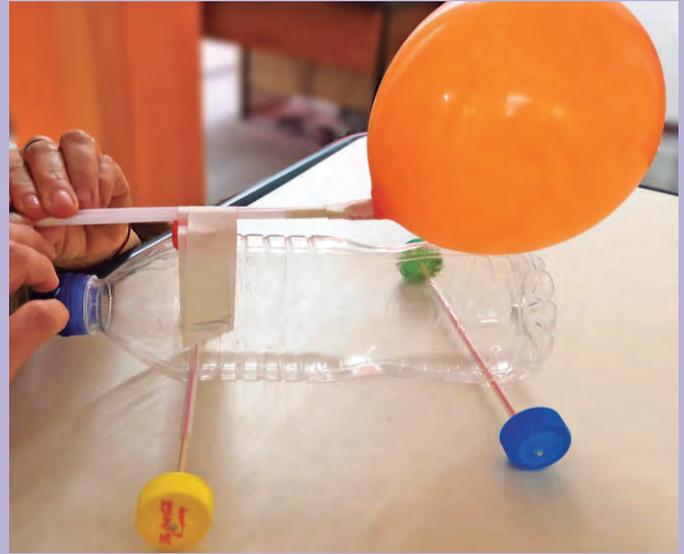
Paso 2: Para conseguir que ruede el coche pegar con cinta aisladora, en la base de la botella o tetra-brik, dos pajitas en paralelo (una adelante y otra atrás). Dentro de éstas, introducir los palitos de brochete con las tapitas, de esta forma los ejes de las ruedas pueden rodar libremente en su interior.

Paso 3: Tomar tres sorbetes y unirlos con cinta adhesiva. En uno de los extremos colocar el globo desinflado, ajustándolo al contorno de las pajitas utilizando cinta aisladora (tiene que quedar bien ajustado para permitir el inflado y que no se escape el aire).

Paso 4: Pegar las pajitas en la parte superior del coche.

Paso 5: Inflar el globo soplando a través de los sorbetes. Apoyar en el piso y soltar el coche dejando que el aire salga.

Si se animan... pueden construir varios coches y jugar una carrera!.



¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

La intención de estas actividades es proponer a los niños desafíos y retos científicos.

En este caso, comprobar que el aire ocupa espacio dentro del globo, y que este, a través del aire que expulsa, ejerce una fuerza sobre el coche, y a través de esa fuerza genera el movimiento.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Con preguntas simples durante el desarrollo de la actividad.

Por ejemplo, podemos proponerle anticipaciones e hipótesis ¿por qué te parece que el globo se infla/agrandada? ¿qué es lo que hace que se infle? ¿qué pasará si soltamos el aire del globo?

Si tienen más de un coche, aventurar cuál de ellos llegará más lejos. Y una vez finalizada la carrera comparar estos resultados y relacionarlos con la cantidad de aire de los globos.

Como les mencionábamos en la entrega N° 3, todas las anticipaciones que los niños realizan, previo a la actividad, pueden ser registradas en una hoja para su posterior comparación con los resultados. Podemos pedir a ellos que dicten, y los adultos escribir textualmente lo que los niños expresan. De este modo, al releer, se puede también analizar la comprensión del dictado y establecer relaciones entre la palabra oral y escrita.

Si se realizan carreras de autos, puede también registrarse (como mencionábamos en la entrega N° 1 de esta serie) cada carrera ganada y, finalizada la actividad, ver quién obtuvo mayor cantidad de puntos.

..... *Fin de la actividad 4*



Jugar
y aprender
en familia



Juegos de rondas, poemas, rimas y trabalenguas

Poemas

Es importante acercar diversidad de poemas, ya que permitirá a los niños formar su gusto personal y manifestar preferencias. Compartimos en esta oportunidad algunos versos, pero ustedes pueden buscar otros.

La mona Jacinta

La mona Jacinta
se ha puesto una cinta
Se peina, se peina
y quiere ser reina
Ay, no te rías de sus monerías.

María Elena Walsh

Nada más

Con esta moneda
me voy a comprar
un ramo de cielo
y un metro de mar,
un pico de estrella,
un sol de verdad,
un kilo de viento,
y nada más.

María Elena Walsh



Coplas

Allá en un lago profundo
suspiraba una cigüeña
y en el suspiro decía:
¡el que no duerme no sueña!

Justo en el medio del mar
suspiraba una ballena,
y en el suspiro decía:
¡quiero bananas con crema!

En un rincón de la pampa
suspiraban dos caballos
y en el suspiro decían:
¡cómo nos duelen los callos!

Adela Basch

Nana para un lobo miedoso

Duérmase lobo que el bosque está
y aunque se duerma, se quedará.

Duérmase lobo, no tema no
que mientras duerme crece la flor.
Que la abuelita no se va a Roma
y el cazador ya se durmió.

Duérmase lobo, cierre los ojos
que nadie viene a sacarle un diente
de su bocota llena de antojos.

Duérmase lobo que a la mañana
Caperucita, con la canasta,
espera verlo por el sendero
para empezar otra vez el cuento.

¡Duérmase lobo, no sea miedoso!

Liliana Moyano

¿Cómo podemos jugar con rimas/poemas/poesías?

Podemos proponer a los niños juegos de rondas en los que se reciten o canten los poemas. También la dramatización con elementos cotidianos y con el uso del propio cuerpo.

Imaginar las situaciones y personajes y dibujarlas en una hoja de papel.

Poemas para todo



Proponemos a los niños crear poemas para diferentes situaciones, como:

- Reír: a partir de palabras que nos dan risa, de un personaje disparatado, de una situación graciosa.
- Hacer dormir: así como las canciones de cuna dicen cosas para que el bebé se duerma ¿cómo podríamos hacer una poesía-canción para dormir a un gatito, al abuelo, a una mariposa, al viento?
- Decir *te quiero*: ¿Cómo decir “te quiero mucho” sin usar esas palabras? ¿Qué cosas lindas se parecen a esa persona que queremos? ¿Con qué la podemos comparar?
- Expresar sentimientos: pueden tomar una frase para que el niño la complete explorando nuevamente la rima: “*Cuando estoy muy triste...*”, “*Cuando estoy cansado...*”, “*Cuando tengo sueño...*”

¿Qué promovemos con estas actividades?

Propiciamos que los niños, a través del juego, se acerquen a la cultura literaria. Juegan y exploran con rimas y palabras a la vez que recuperan la memoria de la cercanía de seres importantes como la madre, el padre, los abuelos, que frecuentemente son los que acompañan a entrar en lo poético. También ponemos en juego las capacidades artísticas a partir de la dramatización, gestualización, el canto y el dibujo.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Es importante leer o decir el poema de manera expresiva. Tratar de transmitir el sentido central que se encuentra en el poema elegido a través del uso de la voz (emocionar, hacer reír, jugar con las sonoridades de las palabras, dar miedo). Cuando ya se ha tenido contacto con una cantidad de poemas,

podemos proponerles a los niños poemas para “regalar” a diferentes personas (niños o adultos) simplemente por afecto o por diversas circunstancias que queremos celebrar.

El niño puede elegir memorizar el poema para decirlo oralmente o bien dibujar la transcripción del poema en un papel para regalarlo a la persona elegida.

Podemos recuperar de nuestra propia memoria, aquellos juegos y poemas más significativos de nuestra infancia. Podemos contarles a los niños el juego/ronda que vamos enseñarles tratando de incluir algún recuerdo personal. (“la jugaba en el patio de mi casa”, “me la enseñó mi abuela/o cuando era chiquito/a”; “una vez mientras jugábamos...”).

Es importante enseñar el juego/ronda a la par que se realizan las acciones que acompañan el texto poético.

Algunos juegos tradicionales, conocidos y transmitidos oralmente que podemos enseñar son: La farolera, Martín Pescador, Buenos días su señoría, Antón Pirulero, Pisa pisuela, Terrome terrome, etc.

Durante la creación de poemas/versos/poesías podemos ir escribiendo lo que los niños dicen textualmente y con la estructura del verso, para poder releer luego y modificar aquello que no se entiende o que no rima.

Escribir (y ver lo que se escribe), les permite a ellos visualizar un diseño diferente y reconocer las regularidades en la escritura de aquellas palabras que tienen rima (“que pegan” como dicen ellos). Por ejemplo que en el siguiente verso, caballos y callos riman y tienen las mismas letras.

*En un rincón de la pampa
suspiraban dos caballos
y en el suspiro decían:
¡cómo nos duelen los callos!*

..... Fin de la actividad 5



Jugar
y aprender
en familia



Juegos y actividades artísticas

Arte

Es importante acercar a los niños al arte para propiciar en ellos capacidades vinculadas a este y a la cultura. Debemos poder ofrecer oportunidades para disfrutar y producir arte como parte del derecho que todos tenemos a disfrutarlo, criticarlo y producirlo.

¿Cómo podemos jugar con el arte?

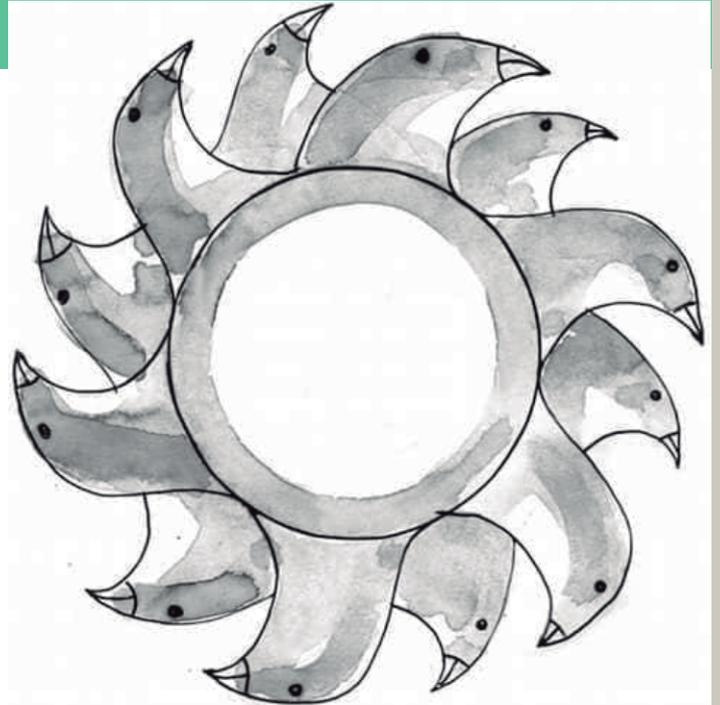
Podemos proponer a los niños observar obras de arte y describir lo que a ellos les genera verlas; sus colores, texturas, formas, líneas y sentimientos, entre otras cosas.

Sugerimos en esta entrega las obras de Leonardo Mezzetti (Facebook: leonardo.mezzetti), artista local, pero pueden también ustedes buscar y proponer otros de su agrado.

En esta oportunidad la propuesta es que observen con sus hijos las obras y que puedan contar-



les a ellos sobre su autor/a. Para ello, compartimos un video en el que el artista cuenta por qué dibuja, pinta y crea, y con qué materiales lo hace. Pueden conocerlo en el siguiente link: vimeo.com/81664539.



¿Qué promovemos con estas actividades?

Con este tipo de propuestas estamos propiciando que los niños, a través del juego, se acerquen a la cultura del arte. Juegan y exploran colores, texturas, soportes variados, a la vez que se vinculan con artistas locales, nacionales y/o internacionales. Se incentiva el gusto por participar en experiencias estético-expresivas para desarrollar capacidades de expresión y comunicación a través de diferentes lenguajes.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Mientras observan la obra pueden pedir a los niños describir lo que ven, qué colores se utilizaron, si pueden encontrar formas variadas, diferentes líneas, cómo se imaginan las texturas, que materiales se usaron.

Podemos pedirles que imaginen una historia en esa obra y que piensen cómo completarla, ofreciéndoles materiales diversos y proponiéndoles crear sus propias obras con ellos. Intentar usar los materiales que utiliza el artista (piedras, arena, maderas pulidas por el mar) o caracoles, tierra de diferentes colores.

También podemos buscar pigmentos naturales en los desechos de la cocina, el jardín o la región, e intentar pintar con restos de yerba, café, chocolatada, hojas, flores, cáscaras de remolacha, ladrillo molido, carbón. Para poder usar estos pigmentos se deben hervir con poca agua para que sean concentrados y se fijen bien en la hoja, tela o cartón. Podemos hacer collage utilizando estos pigmentos para el fondo e imágenes de diarios y revistas, o incluso los propios dibujos de los niños.

Se pueden construir pinceles usando ramitas, telas y/o lanas para los pelos y pintar con ellos.

Nos encantaría poder ver las obras que inspiraron al conocer la de Leo Mezzetti. ¿Se animan a compartirlas en nuestras redes con el hashtag [#JugarYAprenderEnFamilia?](#)

..... Fin de la actividad 6



Juegos con cuentos, historias y la palabra

Tablero de historias

¿Qué se necesita para jugar?

- ☞ 1 cartón forrado con papel oscuro de 50 x 70 cm aproximadamente, para base del tablero
- ☞ Elementos variados para “jugar” en el tablero: muñecos, autos, árboles, animales, tapitas, piedras pequeñas y todo lo que quieran sumar

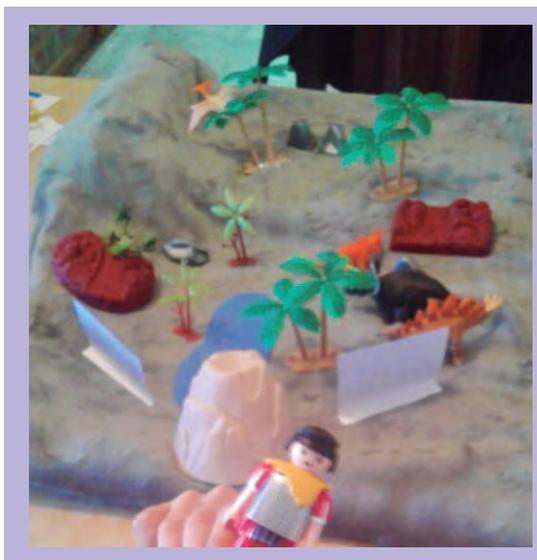
¿Cómo se juega?

Se disponen sobre el tablero todos los elementos. Según aquellos con los que cuentan puede agregarse algún dibujo como una calle, un lago etc. sobre la base del tablero.

Traten de buscar un espacio tranquilo y cuenten a los nenes que es un “tablero para contar historias”, y que cada uno puede armar la suya contando lo que quiera sobre lo que allí sucede con los elementos presentes.

¿Cómo podemos ayudar en casa?

Podemos ayudarlos a iniciar el relato si ellos no pueden o no se animan a hacerlo solos. Con preguntas o intervenciones como: ¿Qué crees que puede suceder entre estos personajes y elementos?, ¿te animás a hacerlos hablar entre ellos?, ¿todos tendrán las mismas voces?, ¿cómo te parece que puede comenzar la historia?, ¿con qué elemento?, ¿te parece que necesitas agregar algún otro?, ¿o sacar el que no vayas a necesitar?, ¿cómo termina la historia?, ¿podrá continuar otro día?.



Proponerles grabar la historia con el celular (audio) es también una muy buena opción. Este es un excelente ejercicio para escucharse, una vez terminada la grabación, y para identificar aquellos aspectos fuertes y los que se necesitan mejorar con relación a la propia oralidad (¿qué se entendió?, ¿es lo que quise expresar?, ¿es claro lo que digo?, ¿los demás lo entienden?, ¿podría haber utilizado otras palabras?).

Finalizado el juego podemos sugerirles que escriban la historia para recordarla más adelante y finalizarla en otra oportunidad. De este modo estamos potenciando las prácticas del lenguaje, pidiendo a los mismos niños el dictado de la historia para su escritura. En este caso, es importante también la re-lectura de la misma para verificar que sea clara y pueda ser comprendida por cualquier lector.

..... *Fin de la actividad 7*



Juegos con figuras geométricas

Tangram

El Tangram es un juego chino muy antiguo llamado **Chi Chiao Pan**, que significa *tabla de la sabiduría*. El puzzle consta de siete piezas o "tans" que salen de cortar un cuadrado en: **cinco triángulos de diferentes tamaños, un cuadrado y un paralelogramo.**

Si no tenemos el juego en casa, podemos crear el nuestro utilizando un cartón o cartulina.

¿Qué piezas necesitamos para jugar?

- ☞ 5 triángulos isósceles (tres lados iguales); 2 pequeños + 1 mediano + 2 grandes
- ☞ 1 paralelogramo y 1 cuadrado

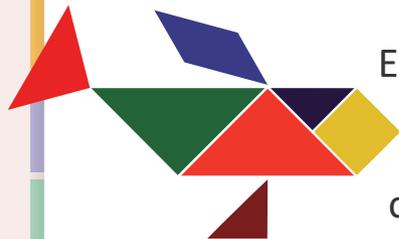


¿Cómo se juega?

El objetivo de este juego es crear figuras utilizando las 7 piezas. Las piezas deben tocarse, pero no superponerse.

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Jugar con el Tangram, además de ser un juego que estimula la creatividad, ayuda a desarrollar habilidades matemáticas, particularmente la geometría.



El Tangram se emplea para abordar nociones de geometría plana, y para promover el desarrollo de capacidades en los niños, pues permite unir de forma lúdica la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas.

A partir de esta propuesta los niños pueden construir figuras complejas a partir de otras más simples.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Como mencionábamos en entregas anteriores, es importante que no realicemos las actividades por los niños, nuestro rol, además de compartir un momento lúdico con ellos, es el de orientar y ayudar para que puedan resolver por sí mismos las situaciones que se plantean a partir de los juegos. Esto, es lo que les permitirá construir nuevos saberes.

También es importante que demos un espacio a los niños para explicar, contar y argumentar por qué toman una u otra decisión en relación al juego/actividad lúdica. Por ejemplo, si utilizan dos triángulos en lugar de un cuadrado para el armado de una figura.

Podemos intervenir preguntando ¿qué figura se formará con dos triángulos?, ¿por qué crees que es la correcta?, ¿de qué otro modo se podría haber construido la imagen?, ¿qué diferencia hay entre una figura y otra?, Etc.

Algunas opciones para complejizar este juego pueden ser:

- Armar tarjetas con algunas figuras pre-armadas para entregar a los niños durante el juego, y que puedan copiarlas para reproducirlas con las piezas del juego.
- Ofrecer sólo las siluetas de las figuras para reconstruir.

..... Fin de la actividad 8



Juegos con nociones espaciales

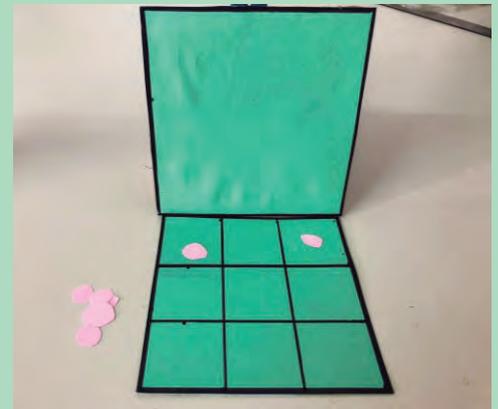
Batalla Naval

La Batalla Naval es un juego de mesa tradicional que involucra a dos participantes. En esta adaptación, uno de ellos tiene un barco y el otro debe determinar la ubicación del barco de su compañero en un tablero.

Si bien se comercializa, es un juego que puede construirse fácilmente en casa.

¿Qué piezas necesitamos para jugar?

- ☞ 2 tableros con 9 cuadros marcados y bien definidos y con un frente que no permita ver el del compañero de juego
- ☞ 1 barco (pueden ser de papel, o cualquier elemento que lo simule)
- ☞ 9 Fichas (pueden ser botones, tapitas etc.)



¿Cómo se juega?

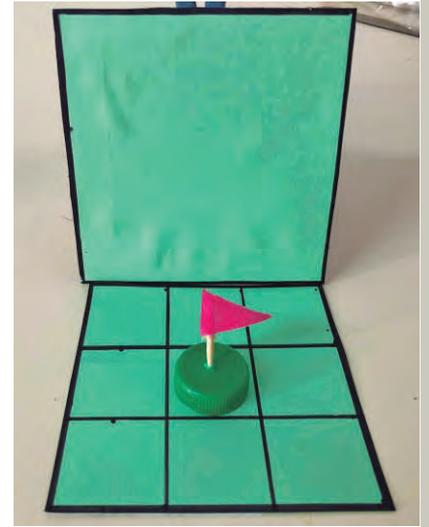
El objetivo de este juego es descubrir dónde tiene ubicado el barco el otro jugador, a partir de preguntas realizadas con relación al espacio que ocupan los casilleros.

Se entrega a cada jugador un tablero de iguales dimensiones y características. A uno de ellos un barco y al otro las fichas.

El jugador que tiene el barco debe ubicarlo en uno de los casilleros y no moverlo durante todo el juego.

A su vez, el otro jugador debe descubrir la ubicación del barco de su compañero realizando preguntas que sólo pueden ser respondidas con un “SÍ” o “NO”. Cuando la respuesta es NO, se debe colocar una ficha para recordar que en ese lugar el barco no está.

Si la respuesta es SÍ, entonces descubrió la ubicación del barco y ganó el juego.



¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Este es un juego que permite establecer relaciones espaciales. Los niños deben, a través de la oralidad, determinar la ubicación de un objeto en el espacio, produciendo e interpretando la información. También ponen en juego capacidades comunicativas.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

En principio es importante que podamos explicarles claramente cómo se juega de manera práctica y sencilla. Explicando por ejemplo:

“Este juego se llama batalla naval. Yo te voy a dar un tablero a vos y otro para mí. Yo voy a tener un barco y vos las fichas. Yo voy a elegir un espacio para dejar mi barco durante todo el juego sin que vos lo veas. Y después, vos vas a tener que ir preguntando para descubrir dónde está mi barco”.

“Las preguntas son sobre el lugar que ocupa en ese espacio, por ejemplo ¿está en el medio? A las preguntas que hagas, solo se puede responder SÍ o NO. Tenés un montón de fichas que sirven para marcar en el casillero cada vez que te responden que NO. De ese modo, sabés que donde hay una ficha no está el barco del otro jugador. Si te respondo SÍ, entonces descubriste dónde está el barco y ganaste el juego”.

La idea es que cada jugador, por turno, sea quien ubica el barco o adivine su posición.

Durante el juego podemos intervenir si responden usando otra opción que no sea SÍ o NO para recordarles.

Si no saben cómo dar a entender al otro jugador sobre qué casillero consultan, pedirles que utilicen referencias del lugar (¡atención! ellos aún no manejan derecha o izquierda): ¿qué hay de ese lado? (señalando a la derecha o izquierda según corresponda), ¿cómo podés decir abajo para que yo me dé cuenta? Si mencionan el casillero de abajo preguntar ¿cuál de los casilleros de abajo?, ¿cuántos hay abajo?, ¿cuál elegís?, ¿cómo podés decir cuál de los tres es?.

Algunas opciones para complejizar este juego pueden ser:

- Aumentar la cantidad de casilleros en el tablero.
- Que ambos jugadores tengan un barco en su tablero y tengan que preguntar por turnos.

..... *Fin de la actividad 9*



Jugar
y aprender
en familia



Juegos de geometría

Cuerpos Geométricos

¿Qué piezas necesitamos para jugar?

- Palitos de brochete o sorbetes
- Plastilina

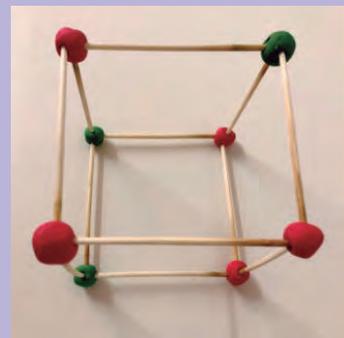
¿Cómo se juega?

El objetivo de este juego es armar el “esqueleto” de algunos cuerpos geométricos.

Se entregan los palitos de brochete y la plastilina con la consigna de “armar los esqueletos de algunos cuerpos geométricos”, por ejemplo un cubo. La idea es que armen la estructura con los palitos y los unan con bolitas de plastilina.

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Esta es una actividad que permite reproducir cuerpos geométricos a partir de sus características; cantidad de caras, formas, cantidad de aristas, vértices, etc. Ofrece a los niños la posibilidad de reflexionar sobre la variedad y cantidad de aristas y vértices de los cuerpos para poder construirlos, o anticipar la cantidad de elementos necesarios para su construcción, en función del conocimiento que se tiene sobre las características de cada uno de ellos.



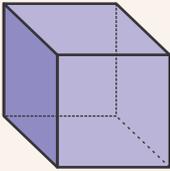
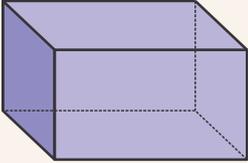
Pone en juego también las capacidades comunicativas al momento de explicar sus decisiones y anticipaciones.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Orientando sobre la construcción y potenciando la reflexión sobre la cantidad de caras, aristas, vértices, etc.

Si tenemos en casa algún objeto con estas formas podemos ofrecerlo para que lo tengan presente al momento de trabajar con la plastilina y los palitos, como cajas (base cuadrada y/o rectangular), dados, etc., y así poder ver claramente los vértices y aristas (“bordes” y “puntas”) y preguntar: ¿cuántas aristas/bordes tiene este cuerpo? ¿cómo podemos hacer para no contarlos dos veces? ¿podremos marcarlos con un marcador así sabemos que ya lo contamos? ¿cuántos palitos hacen falta para construirlo? ¿cuántas bolitas necesitamos? ¿será necesario que todas tengan el mismo tamaño? ¿por dónde conviene comenzar?

También podemos armar previamente en un papel un cuadro con el dibujo del cuerpo seleccionado y dejar registrado cuántas aristas y vértices tiene, para comprobar luego de construido nuestro esqueleto si es la misma cantidad que habíamos anticipado en la cuenta realizada.

FIGURA	CARAS	ARISTAS	VÉRTICES
			
			

.....Fin de la actividad 10



Juegos con nuevas tecnologías

Animación con tablet o celular

¿Qué piezas necesitamos para jugar?

- Un dispositivo móvil
- App *FlipaClip*. Es gratuita y se puede descargar tanto para el sistema Android como para iOS



¿Cómo se juega?

A través de la App *FlipaClip*, que puede descargarse a celulares y tablets. Funciona como las viejas historietas animadas, pero de una manera más moderna.

Dentro de las características que tiene, cuenta con un sistema que permite dibujar por etapas, mostrando los “marcos” correspondientes a “antes” y “después”, para que se pueda ver como “imágenes fantasmas” (lo dibujado en la capa anterior se ve más clarito), y así poder seguir el movimiento desde donde quedó la última imagen.

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

El propósito de este juego es ofrecer la posibilidad de expresar la creatividad dibujando historietas con animación, creando historias, y utilizando el lenguaje oral para describir lo que sucede en la misma.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

En primera instancia descargando la app al celular o Tablet y orientando sobre su uso, “mostrando cómo se hace”.

Pueden previamente armar la historia de modo tradicional, utilizando hojas de papel para la elaboración de un “folioscopio” con dibujos animados. Contarles que los primeros dibujos animados fueron hechos a mano, pero que ahora con el uso de las computadoras, algunas series y la mayoría de las películas animadas son hechas de este modo (digital).



En este link se puede ver un tutorial para manejar la aplicación, aunque es muy sencilla de explorar sin usar el paso a paso: youtu.be/iGmWmkmDCXc

Un “folioscopio” es una pila pequeña de hojas con imágenes que muestran una animación cuando las pasamos rápidamente. Pueden hacer fácilmente su propia animación con un folioscopio; solo se necesitan hojas livianas (para poder pasarlas fácil y rápidamente) y un poco de tiempo para imaginar y dibujar.

Es necesario preparar la historia con anticipación para tener presente qué y cómo dibujar, cuál o cuáles van a ser nuestros personajes.



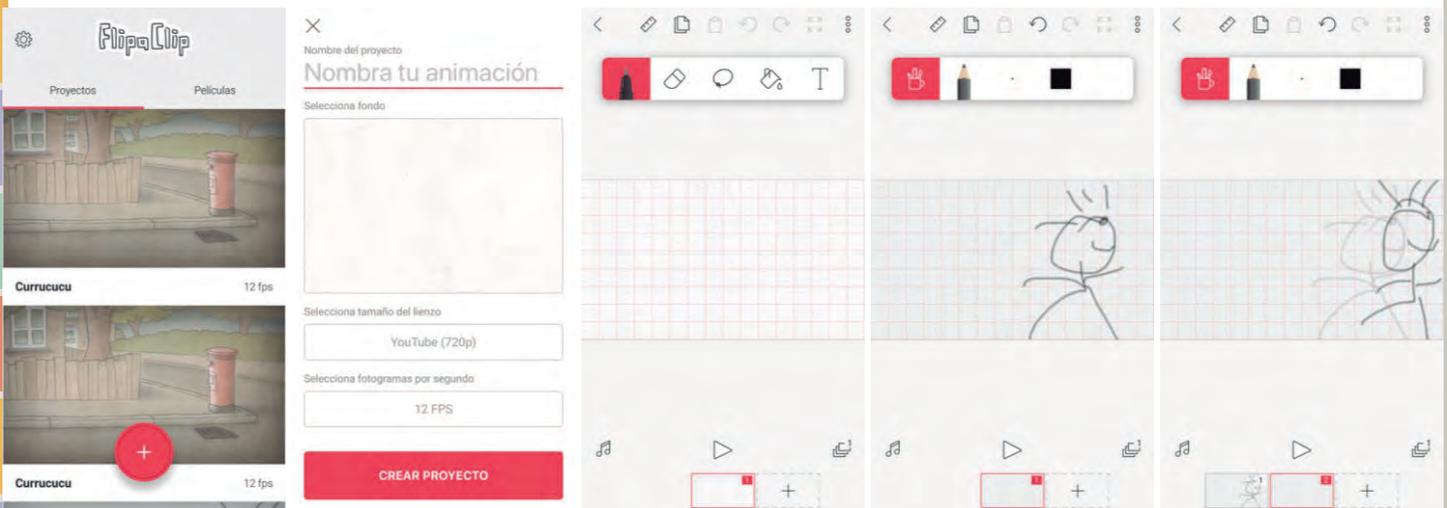
¿Cuáles son los pasos para crear nuestro folioscopio?

1. Armar una pila de hojas del mismo tamaño (tipo block, no muy grandes para que se puedan “pasar” fácilmente).
2. Dibujar una imagen con lápiz en la última hoja de la pila. Esta imagen será la primera secuencia de la animación, por lo que debe hacerse en la esquina inferior derecha de la hoja para que pueda verse cuando se pasen rápidamente las hojas.

3. Dibujar la siguiente imagen o secuencia en la página que está justo encima del dibujo anterior.
4. Cada imagen subsiguiente debe estar ligeramente modificada para que de sensación de movimiento.
5. Todas estas imágenes con pequeñas modificaciones formarán la animación al pasar rápidamente las hojas.
6. Pasar rápidamente las hojas del folioscopio para ver la animación terminada; colocar el pulgar en el borde inferior derecho de la pila y mover despacio hacia arriba para pasar cada hoja del libro. Es necesario pasar las hojas con la rapidez suficiente como para que la animación pueda verse fluida, pero no tan rápido como para omitir por accidente algunas páginas de la secuencia.

Ahora sí estamos en condiciones de crear nuestra animación con la App que seleccionamos para esta entrega.

Abrí FlippaClip, tocá el botón  para comenzar a crear tu animación. Ponele un nombre, elegí el fondo, tocá “Crear proyecto” y ¡a dibujar!



..... Fin de la actividad 11



Juegos con el lenguaje.....

Trabalenguas

Los trabalenguas son juegos de palabras de pronunciación difícil, y sirven para poner a prueba la memoria y la pronunciación, entre otras habilidades. Tienen un parentesco directo, al menos en cuestión de forma, con las rimas infantiles. En todos los trabalenguas se utilizan palabras con sonidos o letras iguales o parecidas, para que el resultado final sea difícil de pronunciar.

¿Quién no ha jugado alguna vez a repetir un trabalenguas? Es uno de los juegos más divertidos para realizar en familia.

Compartimos en esta oportunidad algunos versos en trabalenguas, pero ustedes pueden buscar otros.

*Pepe Pecas pica papas con un pico.
Con un pico pica papas Pepe Pecas.*

*Como poco coco como,
poco coco compro.*

*Toto toma té, Tita toma mate
y yo me tomo mi taza de chocolate.*

*El que compra pocas capas
pocas capas paga,
como yo compré pocas capas
pocas capas pago.*

¿Cómo podemos jugar con trabalenguas?

Comenzar a repetir lentamente trabalenguas cortos y sencillos. Por ejemplo: “Cuchara, cucharita, cucaracha”

Ir agregando palabras con fonemas parecidos, para dificultar la pronunciación de las mismas.

Buscar, con los niños, sonidos que sean parecidos entre sí (o inventarlos)

Inventar trabalenguas e ir aumentando la velocidad al decirlos.

Imaginar las situaciones y personajes de los trabalenguas y dibujarlas en una hoja de papel. Dramatizarlas y gestualizarlas.

Inventar y escribir palabras que puedan servir para trabar la lengua.

¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas estamos propiciando que los niños Jueguen y exploren el lenguaje con rimas y palabras. Se entretienen y desarrollan la capacidad de pronunciar palabras, la velocidad y el ejercicio de la memoria (porque se deben repetir rápidamente y tratando de no cometer ningún error). También, de potenciar las capacidades artísticas a partir de la dramatización, gestualización, y el dibujo.

¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Es importante decir el trabalenguas de manera expre-



siva y clara, repitiendo las palabras lentamente para que puedan entenderlas y repetirlas.

Cuando ya hemos jugado con varios trabalenguas podemos proponerles a los niños inventar los propios. Podemos hacerlo con los nombres de los miembros de la familia y para “regalar”.

Durante la creación de trabalenguas podemos ir escribiendo lo que los niños dicen textualmente y con la estructura del verso.

Escribir (y ver lo que se escribe), les permite a ellos visualizar un diseño diferente y reconocer las regularidades en la escritura de aquellas palabras que tienen rima (“que pegan” como dicen ellos) o encontrar en el texto aquellas que “suenan igual y se escriben igual”. Por ejemplo que en el siguiente trabalenguas mate y chocolate “riman” y tienen las mismas letras en el final de la palabra.

Toto toma té, Tita toma **mate**
y yo me tomo mi taza de **chocolate**.



Podemos recuperar de nuestra propia memoria aquellos trabalenguas que decíamos de pequeños y que son significativos de nuestra infancia. Contarles a los niños quién nos lo enseñó, con quién lo jugábamos etc.

.....Fin de la actividad 12

Fin de la colección de actividades #1

Jugar
y aprender
en familia

Colección de actividades para niños de 3 a 5 años

MATERIAL DISPONIBLE EN FORMATO DIGITAL EN
www.chubut.edu.ar

  educacionchubut

 chubut.edu.ar