

Instituto Técnico Superior Cerrito

Carrera:

Profesorado en Educación Especial

Cátedra:

Corporeidad, Juegos y Lenguajes Artísticos

Prof.: Catelani, Andrés

Curso: 2° año

Año: 2020

Estudiantes:

- *Cintia Villagra*
- *Agustina Rivero*
- *Mailen Cornejo*
- *Mariana Rodríguez*
- *Roció Sacia*
- *Susana Simón*
- *Karen Cáceres*
- *Selene Barcala*
- *Breccia, Verónica*

**Juegos con Materiales
Reciclados**



1 - Nombre del juego: "Arena y sol"

Alumna: Susana Simón

- 1 Se juega de a dos participantes o también se pueden formar grupos de dos participantes cada uno y comenzar a jugar.
- 2 Lugar en un patio o un espacio donde se pueda acceder a este juego .La idea es que si tienen tiza puedan dibujar manos y pies en un orden para jugar ,yo en este caso dibuje manos y pies sobre un papel , las pinte ,arme la rayuela. En el piso escribí en la base arena y en la cima el sol, listo para comenzar.
- 3 Las reglas consiste en que el dúo que lo realice en menor tiempo será el ganador.
- 4 Materiales tizas para dibujar las manos o pies sobre un piso. o dibujar manos y pies en papel o cartón pintarlos y ubicarlos sobre césped, aula o donde quiera utilizarlo.

2 - Nombre del juego: "Copa de fracciones"

Alumna: Cornejo Florencia Maillen

Es una actividad didáctica para 4 ° o 5° si bien es un juego competitivo ya que los alumnos deberán verse enfrentado a través del mismo pero a la vez propicia un ambiente colaborativo y de enseñanza mutua, pueden formarse en tres grupos de 3 o 4 personas, en el cual los miembros de los mismos puede ayudar al participante que este por jugar.

Esta adaptado para los alumnos que presenten una discapacidad visual por lo cual, esta estrategia didáctica cuenta con variados colores, formas, texturas.

Las metas que tiene son:

- Identificación del tipo de operaciones que se van a realizar
- Identificación del tipo de fracciones
- El alumno reconocerá que fracciones son mayores y cuales menores

Que función cumple el denominador y numerador:

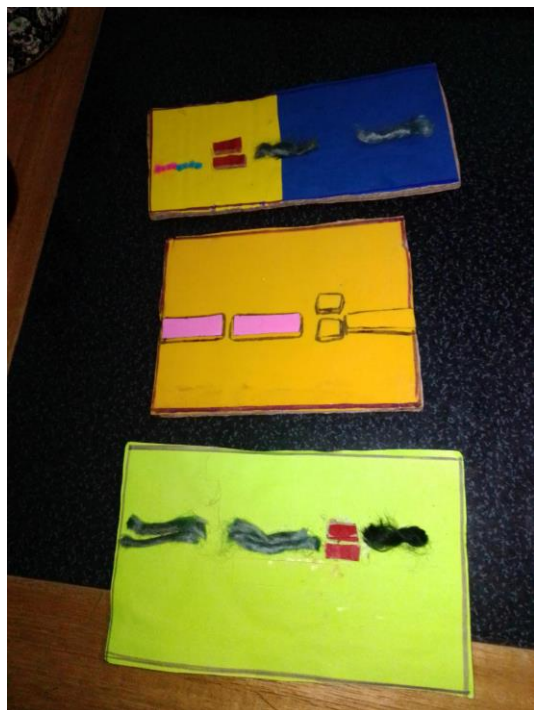
- El alumno deberá buscar diversas soluciones al problema, propiciando así la incorporación de nuevos conocimientos

Se propiciará un ambiente reflexivo, en donde la docente preguntara que aprendieron con esta estrategia didáctica, los alumnos podrán plantearles sus nuevos conocimientos.

Las instrucciones de este juego son las siguientes:

- Los participantes se encontrarán con un cubo con símbolos como suma, resta, multiplicación, división y una estrella, esta última es un comodín donde tendrán varias opciones para elegir que les facilite responder la pregunta que les toco.
- Además, con una pista que cuenta con tres lados, con colores diferentes (naranja, rosado y amarilla) , tiene una marca de llegada, los participantes deberán elegir el auto que deseen, luego ubicarlo en el primer casillero , en la línea de cada uno de estos cuenta con un cuadrado pequeño en color negro para que los sujetos con discapacidad visual puedan realizar la actividad de la mejor manera.
- Luego de esto empezaran a jugar, pueden hacer piedra, papel o tijera para saber quién comienza primero , por lo tanto como dije anteriormente se harán tres grupos , uno de cada grupo tendrá que arrojar el cubo dependiendo del signo que le toque, tendrá varias preguntas boca abajo para elegir, también tendrá un pizarrón (uno amarillo , otro verde , por ultimo uno mitad azul y mitad amarillo) donde podrá escribir para expresar la respuesta a la que va a llegar.
- También estos pizarrones contienen una textura realizada con lana.
- Mientras la respuesta sea la correcta el auto avanzara un casillero, por el contrario, se quedarán en el mismo lugar.
- Utilice los materiales que tenía en mi casa, mayormente cartón, botella , goma Eva y lana.





3 - Nombre del juego: “Jugando y aprendiendo con fichas”

Alumna: Cynthia Villagra

Participantes: dos

Recurso: Este juego se trata de fichas de colores, en este caso realizadas de manera circular. Hechas con cartón y diferentes colores. Dos de cada color.

Materiales para la realización de las fichas: cartón, papeles de diferentes colores, pegamento, tijera, elemento para realizar la forma de las fichas.



Desarrollo del juego y reglas: ubicar todas las fichas del lado en donde todas tienen el mismo color.

El paso siguiente es mezclarlas y encontrar la pareja (dos fichas que coincidan en el color).

Como se juega de a dos, cada participante tiene su turno, uno a la vez. Los colores permanecen boca abajo.

Cada coincidencia suma un punto.

El juego finaliza cuando ya no hay más fichas o las que quedan no coinciden con el color elegido.

Este juego permite:

-concentración, atención y memoria visual.

- se puede usar para enseñar los colores (pudiéndose adaptar para colores primarios, secundarios u otra agrupación), formas geométricas, números, letras.

Variables: se puede utilizar, en vez de colores, diferentes relieves. Para poder adaptar el juego a personas con visibilidad reducida o ciegos.

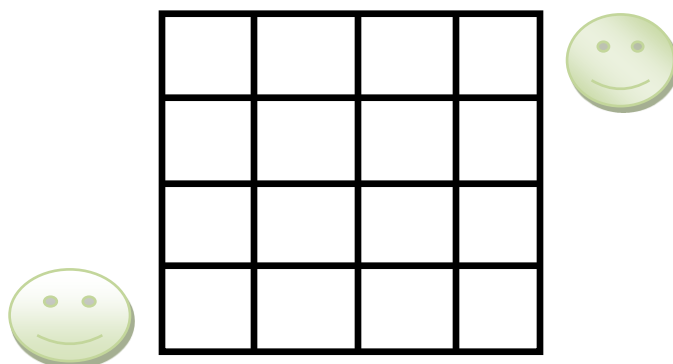
4 - Nombre del juego: "Juegos coordinados"

Alumna: Karen Cáceres

Cantidad de participantes: todos lo que desean participar.

Recursos materiales: crear un cuadrado de (4 x 4). Pueden utilizar cualquier material que les sirva para hacer el cuadro. Por ejemplo, friselina, alguna tela que no les sirva en su casa. O para más fácil algún polvo para marcar los cuadrados en el piso. O si lo haces adentro de tu casa, puedes utilizar los cuadrados de las cerámicas.

Detalles del juego: se deberá necesitar dos o más participantes para que el juego sea más divertido. Se deberán colocar enfrentados, pero cruzados, para que cuando empiecen a saltar no se choquen, de esa manera cuando hayan saltado en todos los cuadrados terminaran saliendo por el lado contrario, es decir por donde empezó a saltar tu compañero. Para que sea más divertido puedes elegir alguna canción que te guste para acompañar al juego.



5 - Nombre del juego: "Llegar Al Tesoro"

Alumna: Agustina Rivero

MATERIALES:

- Hojas de diarios, afiche o cualquier papel que tengas en tu casa para los Barcos.
- Dibujar o usar obstáculos como tiburón, botellas.
- Armar un tesoro.

DESARROLLO:

Armamos una pista con distintos obstáculos, formamos dos equipos según la cantidad de participantes, cada grupo tiene que ser más de 2 personas. Y cada equipo tiene que tener un "barco" por cada participante, cuando estén listos vamos pasando de barco en barco hasta llegar al tesoro, esquivando los obstáculos y sin pisar el mar!!! El primero en llegar gana...



6 - Nombre del juego: "Razorman"

Alumna: Roció Sacia

Este juego tiene como finalidad aprender a sumar, restar, multiplicar y dividir; pero a su vez, al ser un juego cooperativo queremos fomentar el compañerismo y los valores de respeto por el entorno. El mismo está pensado para uno o dos participantes como máximo para que se ayuden uno con otro en el caso que sea necesario, es por esto, que lo pensamos con la finalidad de juego cooperativo.

Tenemos como objetivo la participación de todos los alumnas/alumnos, es por eso que utilizamos materiales adaptados para quienes presenten una discapacidad visual por ejemplo, para que de esta manera nadie quede afuera de la misma. Contando en esta estrategia didáctica con diversos colores, formas, texturas. Considerando de esta manera que el material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, facilitando la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es un momento en donde tanto docente, alumno o padres pueden participar en la misma pensando las distintas estrategias para resolver las operaciones.

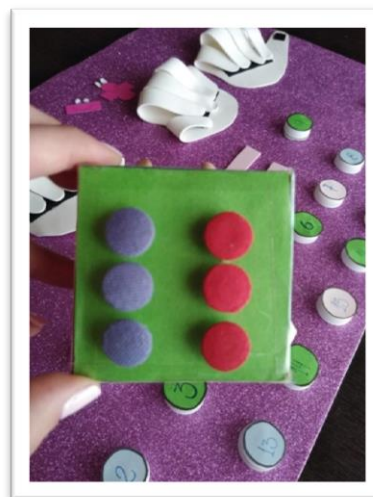
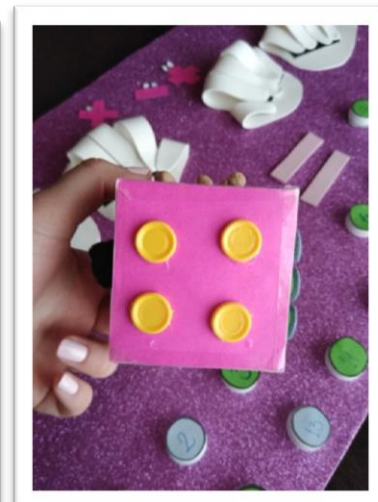
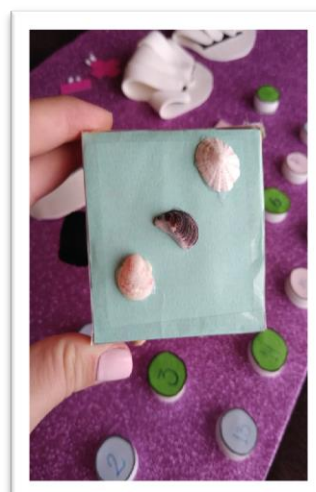
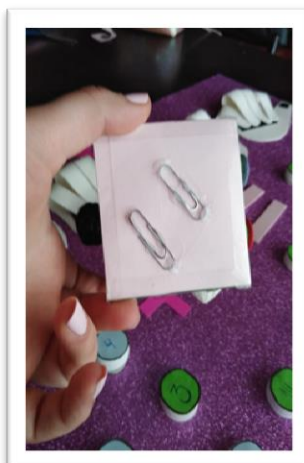
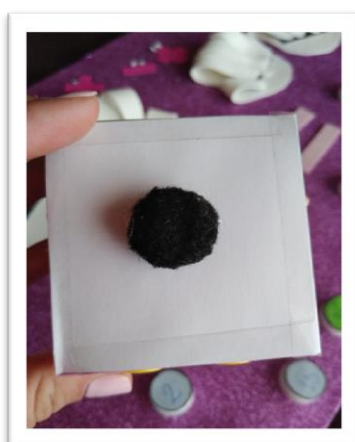
Utilice las manitos y las tapitas como distintas maneras de marcar los números o más bien, para señalar de la misma manera, como se forman los mismos siendo que no hay una única manera.

Para este juego deberán contar con tapitas que los ayude con la numeración o cualquier alternativa como un dado, y las manitos se pueden reemplazar con algún material que los ayude a restar, tales como palitos, un contador o lo que encuentren en su casa.

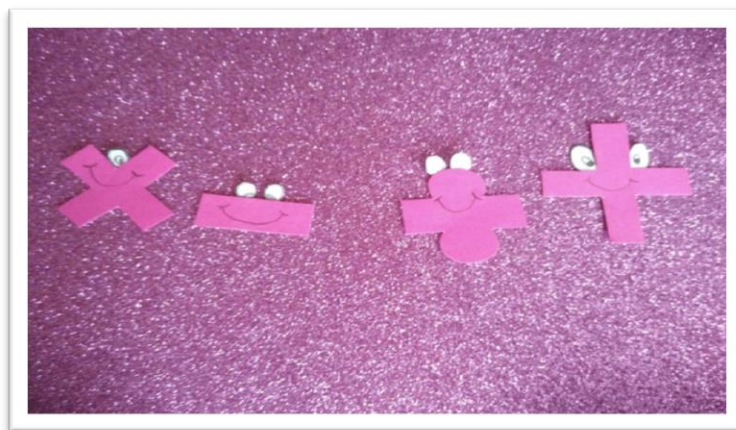
Yo en mi caso use goma eva para hacer las manos y abrojo para de esa manera poder marcar el número que necesitaba, tapitas, cartón, y para el dado busque distintas cosas de mancipación que tenía (fichas, botones, soja, clic, caracoles y demás).

La idea de este juego al tener como propósito suma, resta, multiplicación y división; propuse la idea de las manitos para que, con la misma puedan ir ayudándose a la hora de contar.

Dado:



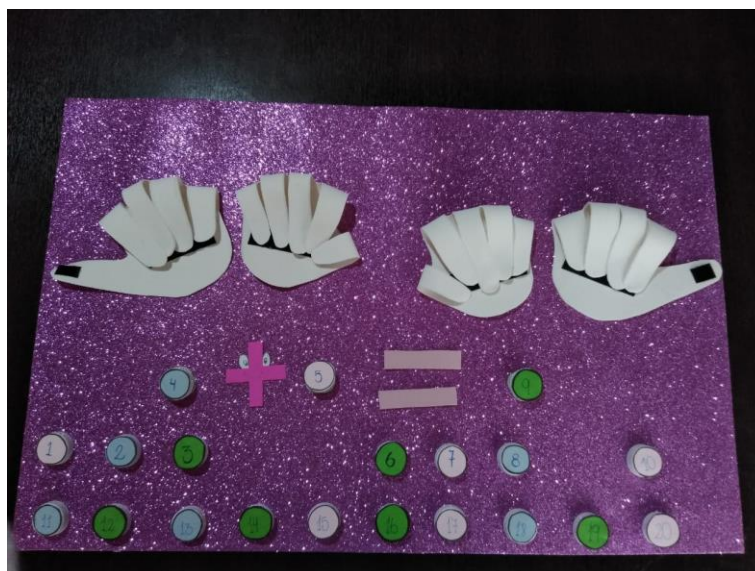
Signos para realizar las operaciones:



Estructura:



Juego final:



7 - Nombre del juego: “Saludos con Emojis”

Alumna: Breccia Verónica

Tome varias ideas y las adapte juntas para trabajar con los estudiantes de distintas edades, aspectos vinculares desde la presentación de cada uno (el nombre) que es algo muy especial y único de cada uno que nos identifica, utilizando tarjetas con diferentes emojis, tienen expresiones que permita identificar y expresar sus emociones y/o estados de ánimo; con el fin de aprender a expresarlas y gestionirlas. De esta forma, los estudiantes verbalizan sus sentimientos y los docentes pueden empatizar con sus emociones y trabajar en lo que se llama educación emocional.

Se puede jugar en el aula, patio, en casa con la familia (adaptando alguna regla ya que el nombre se conocen), puede ser de a pocos integrantes o muchos. Las tarjetas representan las emociones básicas: alegría, tristeza, miedo, enfado, asco y sorpresa.

¿Porque Educar en emociones? (<https://lamenteesmaravillosa.com/educar-en-emociones/>)



“Nos enseñaron desde niños cómo se forma un cuerpo, sus órganos, sus huesos, sus funciones, sus sitios, pero nunca supimos de qué estaba hecha el alma” -Mario Benedetti-

Una adecuada educación emocional, permitirá adquirir destrezas para el manejo de los estados emocionales, reducir las emociones negativas y aumentar en buena medida, las emociones positivas. En este sentido, podemos mencionar por ejemplo, el saber resolver de manera asertiva los conflictos, encajar una frustración a corto plazo a cambio de una recompensa a largo plazo y manejar nuestros estados de ánimos para motivarnos.

Podemos como futuros docentes trabajar estos aspectos desde el juego para comenzar a hablar de las emociones, sentimientos...

Materiales...

- Papeles blancos
- Lápices o fibras
- 2 cajas
- Tarjetas con emojis

- **Procedimiento del Juego... Saludo...**

Se le da a cada alumno un trozo de papel para que escriban su nombre en él.



Se colocan en círculo, lo arrugan y lo lanzan todos a la vez al centro en el piso o pueden utilizar una caja para que los papeles estén en su interior.

En otra caja junto a la de los nombres, estarán las tarjetas.

Luego de haber lanzado el papel arrugado, cada alumno pasara y retirara una tarjeta sin mostrarla al resto...

La docente mezclará en el suelo o caja los papeles con los nombres, cada uno recoge un papel, lee el nombre y va a saludar a ese compañero. Con la acción que salió en la tarjeta...

DESPEDIDA de la clase...

También puedes hacer que se guarden ese papel el resto del día y cuando sea hora de irse a casa le digan algo bonito a ese compañero que saludaron en el ingreso.

- **Algunas Imágenes para hacer las tarjetas**

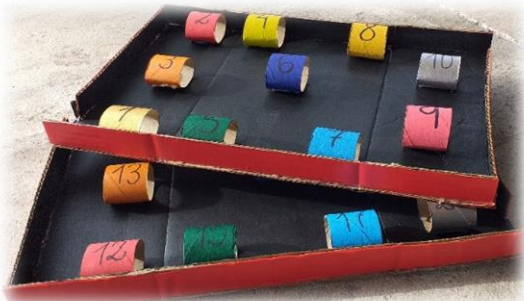


8 - Nombre del juego: "Unidos somos mejores"

Alumna: Mariana Rodríguez

Instrucciones del juego:

- ✚ Para jugar se deberá contar con un grupo de alumnos ilimitado, sin importar si son pares o no.
- ✚ Los alumnos se colocarán alrededor de las cajas y deberán tomarlas con sus manos para posteriormente manipularlas.



El juego consiste en poder entre todos ir pasando los diferentes obstáculos para que la pelota llegué a la meta final. Para ello es necesario:

- ✚ Primero, observar en las tarjetas que pregunta les realiza.
- ✚ Luego, comenzarán el guía del juego quien dará paso al que está a su derecha de poder contestar esas preguntas mediante el objeto (pelota) que tendrá que pasar por los rollos que indiquen la respuesta.
- ✚ En caso de no saber la respuesta podrá el que le sigue ayudar a su compañero, así sucesivamente, se mantendrá la socialización entre los participantes para lograr alentarlos entre todos.
- ✚ Por cada caja habrá 5 preguntas que habilitarán pasar al siguiente nivel.
- ✚ El juego se dará por terminado cuando entre todos logren que la pelota llegue a la meta final, es decir, a la última caja.

Los materiales utilizados para este juego son: cajas de cartón, pintura (acrílico, acuarela, tempera, etc.), papeles de colores, rollitos de cartón de papel higiénico, fibrones, plastilinas o papeles (para formar la pelota), cartulinas o cualquier papel (para realizar las tarjetas).

Las variantes de las fichas; son las respuestas que deban contestar el grupo de participantes mediante la pelota. Por ejemplo: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones, anterior, posterior, de dos en dos e infinitas posibilidades.



A continuación, les propondré algunas ideas, pero, si quieren pueden modificarlas u agregar otras:

- ✚ EL ANTERIOR AL NÚMERO 9...
- ✚ SI A 3 LE SUMO 5 DA...
- ✚ $10 + 5$
- ✚ $1 + 6$
- ✚ $9 - 5$
- ✚ SI A 7 LE RESTO 3 DA...
- ✚ 4 MÁS 5 ES...
- ✚ EL ANTERIOR AL NÚMERO 3...
- ✚ EL POSTERIOR AL NÚMERO 6...
- ✚ 11 MÁS 7 ES...
- ✚ EL ANTERIOR AL NÚMERO 11...
- ✚ EL ANTERIOR AL NÚMERO 20...
- ✚ EL POSTERIOR AL NÚMERO 19...
- ✚ 2×3
- ✚ 1 MULTIPLICADO POR 9
- ✚ 4×4
- ✚ 3 MULTIPLICADO POR 6
- ✚ SI AL NÚMERO 3 LE AGREGO 2 ME DA...
- ✚ SI AL NÚMERO 4 LE AGREGO 2 ME DA...
- ✚ 12 DIVIDIDO POR 4...
- ✚ SI AL NÚMERO 11 LE AGREGO 2 ME DA...
- ✚ SI AL NÚMERO 15 LE AGREGO 2 ME DA...
- ✚ 22 DIVIDIDO POR 2...
- ✚ 24 DIVIDIDO POR 2...

9 - Nombre del juego: "Calculadora de Tapitas"

Alumna: Selena Barcala

- **Cuantos participantes:** se juega de a 1 o de 2 personas.
- **Recursos materiales:** cartón, tapita, fibron, y banditas elásticas.
- **Las reglas:** no juntar las tapitas en forma diagonal y respetar el problema obtenido, sin cambiar a otro.

El juego consiste en el reciclaje de tapas de botellas, que podemos reutilizar para muchos fines educativos, en este caso las vamos a usar para que los niños aprendan, jueguen y trabajen resolviendo algunos problemas de sumas, a través de la unión de tapitas en el tablero para formar el resultado.

