

Dirección de Educación Rural



CORRIENTES

Ministerio de
Educación



Juego con reglas convencionales

Características y materiales

Los juegos con reglas convencionales se organizan por medio de un sistema de reglas anticipadas, explícitas y sistemáticas, que dejan establecida una meta. En este tipo de juego, los roles son opuestos, interdependientes y cooperativos. Los jugadores se necesitan mutuamente para poder jugar, tienen objetivos opuestos que estimulan los procesos de comparación de procedimientos y resultados, y la construcción de estrategias, en un marco de cooperación ya que todos han aceptado las mismas reglas. Este tipo de juego incluye una gran variedad de alternativas. Los juegos con tableros –loterías y juegos de recorrido–, con cartas -españolas o figurativas o temáticas–, dados –de puntos, números, colores, íconos–, y con fichas –memotest, dominó– conforman un grupo que habitualmente se conocen como juegos de mesa. Los juegos corporales –manchas, palmas, rondas– implican movimientos y destrezas, y en muchos casos estos también incluyen canciones. Otros juegos, como los que se juegan con palabras, se organizan por medio de sonidos iniciales o los mismos sonidos finales (rimas), u otros desafíos lingüísticos como es el caso de las adivinanzas y los trabalenguas. En el contexto de la enseñanza es fundamental planificar de manera regular una variedad de juegos. El análisis didáctico de cada juego facilita la identificación de los contenidos de enseñanza, los aprendizajes que puede promover, al mismo tiempo que guía las decisiones sobre su progresión y posibles modificaciones.





Primera generala

Materiales: Dado, cuadro de notación de puntos. **Desarrollo del juego:** Cada jugador tira el dado, y en un cuadro de doble entrada marca con una cruz la cara del dado que le salió. Este juego es excelente para que los chicos comiencen a conocer las caras del dado, identificar con rapidez la cara que salió, y a completar el cuadro de notación. Es por esto que se sugiere armar un cuadro que presente las caras de los dados porque facilita estos aprendizajes en los niños. Gana el primero que termina de completar todas las columnas.

Contenidos y procesos involucrados: Identificación de las caras del dado, uso de cuadro de doble entrada. Generala hasta 6 Materiales: 5 dados, hoja de anotación de puntos.

Objetivo: Conseguir la mayor cantidad de puntos.

Desarrollo del juego: Se define quién comienza a jugar tirando el dado. El jugador que saque el dado más alto comienza. Cada jugador tiene tres tiros en su turno y deberá jugar a alguno de los números que salgan. Una vez que realiza las tres tiradas, es el momento de puntuar. En el caso de que en los tres tiros haya logrado sacar tres 5, puntuará 15 ($5+5+5=15$) y se anotarán en la tabla de puntuación al lado del número 5. Cuando todos los jugadores hayan completado el puntaje para todos los números, suman los puntos. Gana quien logre sumar más puntos.

Nombre jugador 1 Nombre jugador 2 1 2 3 4 5 Total Contenidos y procesos involucrados: Suma.

	Nombre del jugador 1	Nombre del Jugador 2
1		
2		
3		
4		
5		
Total		



Contenidos y procesos involucrados: SUMA

Colorea según la instrucción. Posiciones.

1. Colorea de rojo la casilla que está encima de la verde.
2. Colorea de verde la casilla que está a la derecha de la rosa.
3. Colorea de rojo la que está debajo de la negra.
4. La marrón está entre dos rojas.
5. Colorea encima de la morada una amarilla y debajo una roja.
6. La de encima de la negra es azul.
7. Pinta de amarillo la casilla que está a la derecha de la naranja.
8. La gris tiene a su izquierda una verde.
9. Todas las casillas que tocan la amarilla son negras.
10. Las que están por encima de la azul son grises.

aulapt.org





Juego de memoria

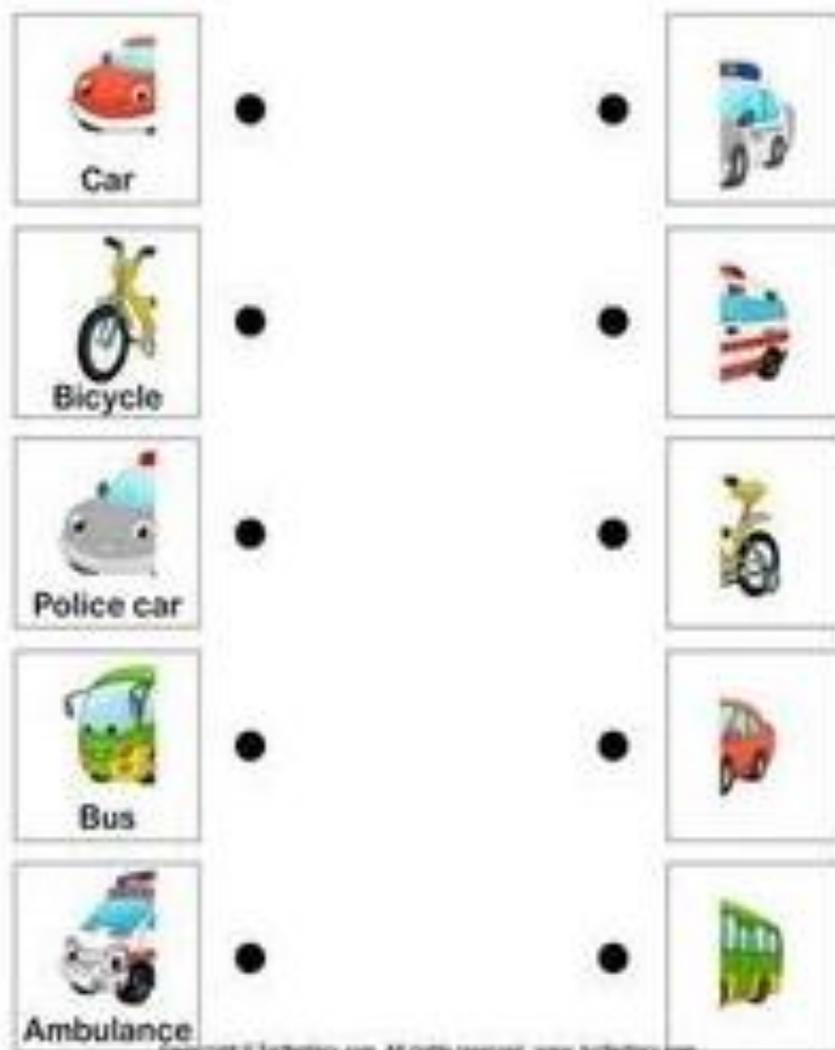
Materiales: Pares de fichas con imágenes idénticas.

La cantidad de pares de fichas idénticas que se utilicen para jugar está en relación con el nivel de comprensión que se ha logrado del juego. El mínimo es dos pares.

Desarrollo del juego: Este juego se juega de a 2 o 3 jugadores.

El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si son iguales, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar. Cuando se comienza a enseñar a jugar este juego es conveniente ubicar las fichas en una cuadrícula, parecida a un tablero de ajedrez, porque facilita la memorización de la ubicación de cada ficha. El jugador que junta más fichas, gana.

Contenidos y procesos involucrados: Reconocimiento del idéntico, memoria espacial.





Juegos de tablero

Las loterías y los juegos de recorrido forman parte de este grupo.

Las loterías tienen tableros individuales y la dinámica del juego está orientada a completar el tablero con todas las fichas correspondientes. Será el ganador el primer jugador que complete su tablero. Se pueden diseñar loterías sobre diversos temas: colores, vestimenta, animales, herramientas, entre otros. Otra variante es incluir el nombre debajo de cada objeto promoviendo la lectura de la palabra. Por otra parte, los juegos de recorrido se organizan a través de un circuito conformado por una cantidad de casilleros, en el que se distingue un casillero de salida y otro de llegada. Cada jugador avanza con su ficha hacia la meta al tirar un dado o al sacar un papelito. La forma del circuito, la cantidad y numeración de los casilleros, el tipo de prendas, las características y cantidad de los dados son algunos de los aspectos que constituyen variables para el diseño del juego. Los circuitos con menos de 20 casilleros de distintos colores, en los que se avanza por medio de un dado con los colores en sus caras, facilitan la comprensión de la dinámica y meta de estos juegos y por eso resultan una opción interesante para niños que no han tenido experiencia previa en este tipo de juegos.

La carrera de la tortuga y la liebre

Materiales: Un tablero y un dado. Fichas para tapar casilleros, 20 con la imagen de una tortuga y 20 con la imagen de una liebre. **Desarrollo del juego:** Se juega de a 2 jugadores. Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego. Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado. Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.

Contenidos y procesos involucrados: Correspondencia término a término, comparación de las dos pistas, recordar el puntaje obtenido en el dado y seleccionar esa cantidad de fichas para completar en el recorrido.





TE ANIMAS A COLOREARLA-

La Liebre y La Tortuga

