

7

JUEGOS Y JUGUETES

ENTRAMOS EN TEMA

- ▶ OBSERVEN, ¿QUÉ HACEN LOS CHICOS DE LA PRIMERA IMAGEN? ¿DÓNDE LES PARECE QUE ESTÁN?
- ▶ ¿PODRÍAN SER SUS ABUELOS CUANDO ERAN CHICOS?

PENSAMOS EN GRUPO

- ▶ OBSERVEN, ¿A QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS DE LA SEGUNDA IMAGEN? ¿DÓNDE ESTÁN?
- ▶ ¿QUÉ DIFERENCIAS ENCUENTRAN ENTRE LOS JUEGOS DE AMBAS FOTOS?

PARA UN MUNDO MEJOR

EDUCACIÓN AMBIENTAL INTEGRAL

- ▶ CON EL PASO DEL TIEMPO, ALGUNOS JUGUETES SE ROMPEN O PASAN DE MODA. A VECES, CON UN POCO DE CREATIVIDAD, SE LOGRA QUE ESOS JUGUETES NO SE TRANSFORMEN EN BASURA. ¿QUÉ IDEAS PUEDEN PROPONER?



PARA APRENDER MÁS



¿CÓMO JUGABAN LOS ABUELOS Y BISABUELOS?

LOS CHICOS DE PRIMERO LLEVARON FOTOS DE SUS ABUELOS Y BISABUELOS JUGANDO CUANDO ERAN CHICOS.

1. OBSERVEN LAS IMÁGENES Y ESCRIBAN UN EPÍGRAFE PARA CADA UNA. LUEGO, CONVERSEN.



- ▶ ¿EN QUÉ LUGARES ESTÁN JUGANDO ESTOS CHICOS?
- ▶ ¿CONOCEN LOS JUEGOS DE LAS IMÁGENES? ¿LOS JUGARON ALGUNA VEZ?
- ▶ ¿LOS HABRÁN JUGADO LOS ABUELOS O BISABUELOS DE USTEDES TAMBIÉN? ¿CÓMO PUEDEN AVERIGUARLO?

2. CON AYUDA DE SU DOCENTE BUSQUEN EN INTERNET CÓMO SON ESTOS JUEGOS TRADICIONALES DE OTRAS PARTES DEL MUNDO Y JUÉGUENLOS.

EL GATO EN SU RATONERA,
DE ZAIRE

LA CAMPANILLA ESCONDIDA,
DE CANADÁ



EN TODAS LAS ÉPOCAS EXISTIERON Y EXISTEN DIVERSOS JUEGOS INFANTILES. JUGAR ES UN DERECHO DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS, Y LOS ADULTOS DEBEN GARANTIZARLO.



JUEGOS Y JUGUETES PARA TODOS

1. OBSERVEN LAS IMÁGENES Y CONVERSEN.

EN LA ÉPOCA DE LOS ABUELOS Y BISABUELOS



EN LA ACTUALIDAD



- ▶ ¿QUIÉNES JUGABAN CON CADA JUGUETE EN LA ÉPOCA DE LOS ABUELOS Y BISABUELOS? ¿Y EN LA ACTUALIDAD? ¿HAY ALGUNOS JUEGOS QUE ANTES ERAN SOLO DE VARONES Y AHORA NO?
- ▶ ¿QUÉ DIFERENCIAS ENCUENTRAN ENTRE LOS CHICOS DE LOS DOS GRUPOS DE IMÁGENES? ¿POR QUÉ SERÁ? ¿QUÉ PIENSAN SOBRE ESO?

2. CON JUGUETES QUE TENGAN EN SUS CASAS ORGANICEN EN LA ESCUELA UN TALLER DE JUEGOS.

- ▶ **ARMEN** PEQUEÑOS RINCONES POR LOS QUE VAYAN ROTANDO EN GRUPOS MIXTOS, Y **JUEGUEN** CON TODOS LOS ELEMENTOS.
- ▶ AL FINALIZAR, **CONVERSEN** CÓMO LES RESULTÓ LA EXPERIENCIA Y SI ENCONTRARON JUGUETES CON LOS QUE NUNCA HABÍAN JUGADO.

FICHA
25

CONFLICTOS AL JUGAR

INTERCAMBIO ENTRE CIENTÍFICOS

1. CONVERSEN.

► ¿QUÉ CONFLICTOS SURGEN ENTRE USTEDES CUANDO JUEGAN EN EL RECREO? ¿CÓMO LOS SOLUCIONAN?

2. LEAN LA SITUACIÓN CON AYUDA DE SU DOCENTE Y CONVERSEN.

LOS CHICOS DE PRIMERO JUEGAN A LA MANCHA DURANTE EL RECREO, PERO A MORA NO LA DEJAN PARTICIPAR. ENTONCES, SE PONE A LLORAR Y VA A CONTARLE A SU MAESTRA. LA MAESTRA INTERRUMPE EL JUEGO DE LOS COMPAÑEROS DE MORA.

–¿QUÉ PASA QUE NO LA DEJAN JUGAR A MORA CON USTEDES? –PREGUNTÓ LA MAESTRA.
–¡MORA SIEMPRE HACE TRAMPA! –DIJO MARTÍN.
–ES CIERTO –COMENTÓ EMMA– CUANDO LE HACEMOS MANCHA SIGUE CORRIENDO Y CONFUNDE AL RESTO.



- ¿QUÉ PIENSAN DE ESTA SITUACIÓN? ¿QUÉ HARÍAN USTEDES?
- ¿SE PARECE A LAS SITUACIONES QUE SUCEDEN ENTRE USTEDES EN LOS RECREOS?
- ¿QUÉ SOLUCIÓN PODRÍAN ENCONTRAR? **ESCRÍBANLA** EN SU CUADERNO.

3. DÍCTENLE A SU DOCENTE EL REGLAMENTO DE DOS DE LOS JUEGOS QUE MÁS LOS DIVIERTEN DURANTE EL RECREO.

FICHA

26

EL JUEGO ES UNA MANERA DE RELACIONARSE CON LOS DEMÁS Y DURANTE SU DESARROLLO PUEDEN SURGIR CONFLICTOS. PARA EVITARLOS, ES IMPORTANTE CONOCER LAS REGLAS Y NO CAMBIARLAS, ACEPTAR QUE A VECES SE GANA Y OTRAS SE PIERDE, NO EXCLUIR A NINGÚN COMPAÑERO, Y ESCUCHAR.



LOS MATERIALES QUE NOS RODEAN

INTERCAMBIO ENTRE CIENTÍFICOS

1. CONVERSEN.

► ¿QUÉ OBJETOS USAN A DIARIO EN LA ESCUELA? ¿DE QUÉ MATERIALES ESTÁN HECHOS?



2. PINTÁ CON VERDE LOS MATERIALES Y CON ROJO LOS OBJETOS.



3. COMPLETÁ EL CUADRO CON DOS OBJETOS FABRICADOS CON CADA MATERIAL.

MATERIALES	OBJETOS
MADERA	
GOMA	
VIDRIO	

LOS OBJETOS ESTÁN HECHOS CON DISTINTOS **MATERIALES**, COMO EL PLÁSTICO Y EL VIDRIO. PARA FABRICAR LOS OBJETOS SE TIENEN EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA MATERIAL, COMO LA DUREZA O LA FLEXIBILIDAD.



UN JUGUETE, MUCHOS MATERIALES

1. OBSERVEN LAS PELOTAS Y, LUEGO, CONVERSEN.



► ¿CÓMO SON LAS DISTINTAS PELOTAS? ¿EN QUÉ SE PARECEN? ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN? ¿PARA QUÉ UTILIZARÍAN CADA UNA?

2. **ESCRIBÍ** LOS MATERIALES CON LOS QUE ESTÁN HECHAS LAS PELOTAS DE LAS IMÁGENES DE LA CONSIGNA ANTERIOR.

UN MISMO MATERIAL PUEDE FORMAR DISTINTOS OBJETOS.

3. **ESCRIBÍ** TRES JUGUETES QUE ESTÉN FABRICADOS CON PLÁSTICO.



LOS MATERIALES CON LOS QUE ESTÁN HECHAS LAS DISTINTAS PELOTAS SON **MATERIALES SÓLIDOS**. SUS CARACTERÍSTICAS PUEDEN VARIAR, COMO EL COLOR, LA DUREZA, LA FLEXIBILIDAD, PERO TODOS MANTIENEN SU FORMA PROPIA.

FICHA
27



JUGUEMOS CON MATERIALES

1. SIGAN LAS INSTRUCCIONES PARA JUGAR.



¿QUÉ NECESITAN?

- 1 VASO CON AGUA.
- 1 VASO CON ACEITE DE MAÍZ.
- 1 VASO CON ALCOHOL.
- 1 VASO CON MIEL.
- 1 VASO CON VINAGRE.

¿CÓMO SE HACE?

- SE DIVIDEN LOS COMPAÑEROS DEL GRADO EN DOS EQUIPOS.
- EL DOCENTE ELIGE UNO DE LOS VASOS Y CADA EQUIPO REALIZA PREGUNTAS QUE SE RESPONDAN CON SÍ O CON NO Y QUE LE PERMITAN ADIVINAR DE QUÉ MATERIAL SE TRATA.
- SI EL EQUIPO NO ADIVINA, SERÁ EL OTRO EL QUE TENGA LA POSIBILIDAD DE PREGUNTAR O DE ARRIESGAR LA RESPUESTA.
- EL EQUIPO QUE ADIVINA OBTIENE UN PUNTO.
- GANA EL EQUIPO QUE MÁS PUNTOS OBTUVO.

2. CONVERSEN.

- ▶ ¿CUÁLES FUERON LAS PREGUNTAS QUE MÁS LOS ACERCARON A LA RESPUESTA CORRECTA?
- ▶ ¿CÓMO SE DIERON CUENTA DE QUÉ MATERIAL SE TRATABA EN CADA CASO?

3. DÍCTENLE A SU DOCENTE, PARA QUE ESCRIBA EN EL PIZARRÓN, UNA LISTA CON LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES CON LOS QUE JUGARON.

4. RESPONDÉ.

- ▶ ¿QUÉ FORMA TENÍAN LOS MATERIALES QUE UTILIZARON EN EL JUEGO?

FICHA

28

ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES ESTÁN RELACIONADAS CON EL OLOR, EL COLOR, LA TRANSPARENCIA, LA VISCOSIDAD O LA CONSISTENCIA.

LOS **MATERIALES LÍQUIDOS** SON AQUELLOS QUE SE PUEDEN DERRAMAR Y QUE ADOPTAN LA FORMA DEL RECIPIENTE QUE LOS CONTIENE.



PARA UN MUNDO MEJOR

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

- OBSERVEN LA IMAGEN.



- COMENTEN QUÉ SUCEDE EN LA IMAGEN.
- CONVERSEN: ¿QUÉ PERSONAJE LES LLAMÓ MÁS LA ATENCIÓN? ¿POR QUÉ? ¿LE TIENEN MIEDO A LAS TORMENTAS? ¿POR QUÉ?
- MARQUEN CON UNA X EL EMOJI QUE REPRESENTA LA EMOCIÓN DEL NIÑO QUE BUSCA REFUGIO EN SU MAESTRA.



MIEDO



ABURRIMIENTO



ENOJO



CONFIANZA



FELICIDAD



SORPRESA