



Construycamos alegrías

3ra Edición



Índice

Fundamentación.....	1
Lengua.....	5
Matemáticas.....	15
Educación Sexual Integral.....	25
Educación Emocional.....	31
Anexo.....	41



Fundamentación





Desde la llegada de la Pandemia, el escenario escolar y familiar se vio irrumpido por una situación particular, movilizandolos contextos y requiriendo medidas extraordinarias, en donde los actores empezaron a transitar un camino de mucho cambio. Así, tanto el distanciamiento social preventivo como la virtualidad educativa y el regreso a la presencialidad en las escuelas, nos brindan el escenario para reformular prácticas comunicativas y pedagógicas significativas.

Estos tiempos requieren de nuevas herramientas para recuperar modalidades anteriores y para desarrollar nuevas propuestas, que permitan continuar con el desarrollo educativo y amplíen las formas de vincularnos de manera asertiva.

Asimismo, y no menos importante, el contexto actual de pandemia ha dejado a la vista múltiples desigualdades en nuestra sociedad a la hora de poder acceder a los recursos tecnológicos, ya que no todos los/as alumnos/as cuentan con aquellos dispositivos y por ende no pueden acceder a las herramientas necesarias para construir su aprendizaje.

De esta forma, nos convoca una nueva edición del **Proyecto “Construimos Alegrías”**, en el cual se trabajó desde una perspectiva integral, buscando ubicarse en relación a una realidad múltiple y compleja que transita la sociedad, que supone la articulación de las distintas intencionalidades, ya sea investigativa, pedagógica, comunicativa y de propuesta.

Uno de los objetivos de este cuadernillo, es el propiciar un espacio para que los/as niños y niñas expresen sus sentires con respecto a la situación particular que están transitando. En cuanto al ámbito educativo, el regreso a las aulas ha movilizadolos miedos, angustias y fantasías, que en muchas ocasiones no pueden ser vivenciadas de manera asertiva por cada estudiante de manera singular. Esta edición brinda algunas herramientas para hacerlo, potenciando la comunicación entre pares, con ellos/as mismos/as y con las personas adultas, ya sea familia o docentes. Es decir, buscamos (co)construir un espacio de comunicación empática y genuina que ayude en las posibles conflictivas vinculares, propias de la edad y de los cambios provocados por el contexto.

Cabe resaltar que cada actividad lúdica propuesta tiene un fin específico, que atiende a ir construyendo colectivamente nuevas formas de convivencia y aprendizajes, utilizando diferentes recursos. En esta oportunidad se realizó una convocatoria abierta a la comunidad estudiantil de la Universidad Nacional de Córdoba, a través de Compromiso Social Estudiantil (CSE), para que formaran parte del equipo de diseño y construcción de propuestas lúdicas destinadas a alumnos y alumnas de Nivel Primario de la Provincia de Córdoba. Ubicándonos en el contexto sanitario actual, segui-

mos sosteniendo los espacios de encuentros virtuales para la realización de la propuesta, por lo que damos continuidad a la construcción de espacios de aprendizajes mediante actividades lúdicas que faciliten el abordaje integral de distintos contenidos curriculares.

El juego en la actualidad se ha convertido en un reto específico para los sistemas educativos de todo el mundo. Por estas razones, es necesario reconceptualizar el sentido que tiene el juego en proceso de aprendizaje y ofrecer a los/as docentes y familias las bases necesarias para crear contextos que potencien el desarrollo de situaciones de enseñanza. La escuela se constituye en un contexto privilegiado para que el juego se produzca dando lugar a la diversidad de propuestas.

Sosteniendo los principales ejes de la edición n° 2, emitida en el 2020, seguimos abordando:

- 1.** Los contenidos de las áreas de Matemáticas y Lengua, de acuerdo a los contenidos sugeridos por el diseño curricular de la Provincia de Córdoba y por la resolución 720 que da vigencia a los diseños del año 2020.
- 2.** La educación Sexual Integral, bajo el Programa Nacional de Educación Sexual Integral, los lineamientos curriculares correspondientes y la Ley 26.150.
- 3.** Educación Emocional como espacio necesario para el desarrollo de habilidades socioemocionales, de manera transversal en cada contexto y actividad.

En esta edición se sumó, a través de CSE, como organización contraparte, la Fundación San Vicente; sus autoridades e integrantes junto a otras organizaciones con las que trabajan en red, como el Barco de Pachi, participaron de los talleres de formación de nuestros estudiantes.

Una vez más, caminamos en pos de garantizar el ejercicio pleno del derecho al juego y a una educación de calidad, cumpliendo con las previsiones, no solo las Convenciones Internacionales con raigambre constitucional, sino también con las acciones para el desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el marco de la Agenda 2030 de la ONU.

Con inmenso orgullo y un profundo agradecimiento, los y las invitamos a disfrutar de este cuadernillo.

Integrantes del Equipo Construyamos Alegrías

Mariela Guzmán: Diseño y construcción de juegos y juguetes didácticos. Coordinación. Titular del emprendimiento DidactiKids Decò. Acompañante Terapéutica. Diplomada en Prevención y Asistencia de Adicciones. Estudiante profesorado en artes visuales UPC.

María Pía Tamborini Lalle. Profesora de Nivel Inicial. Coordinadora Pedagógica. Tesista en el Servicio de Neuropsicología Área Infantil de la Facultad de Psicología (UNC)

Mario Devoto: Bioquímico Especialista, Coord. Programa Desarrollo Territorial, SEU, UNC;

Lucrecia I. Sosa: Abogada. Mediadora. Docente de la Facultad de Derecho (UNC). Dirección Docente. Coord. Programa Niñez y Juventud. SEU. UNC.

Diseño: Área comunicación SEU - UNC y DidactiKids Decò
Estudiantes Participantes Tercera Edición. (CSE)

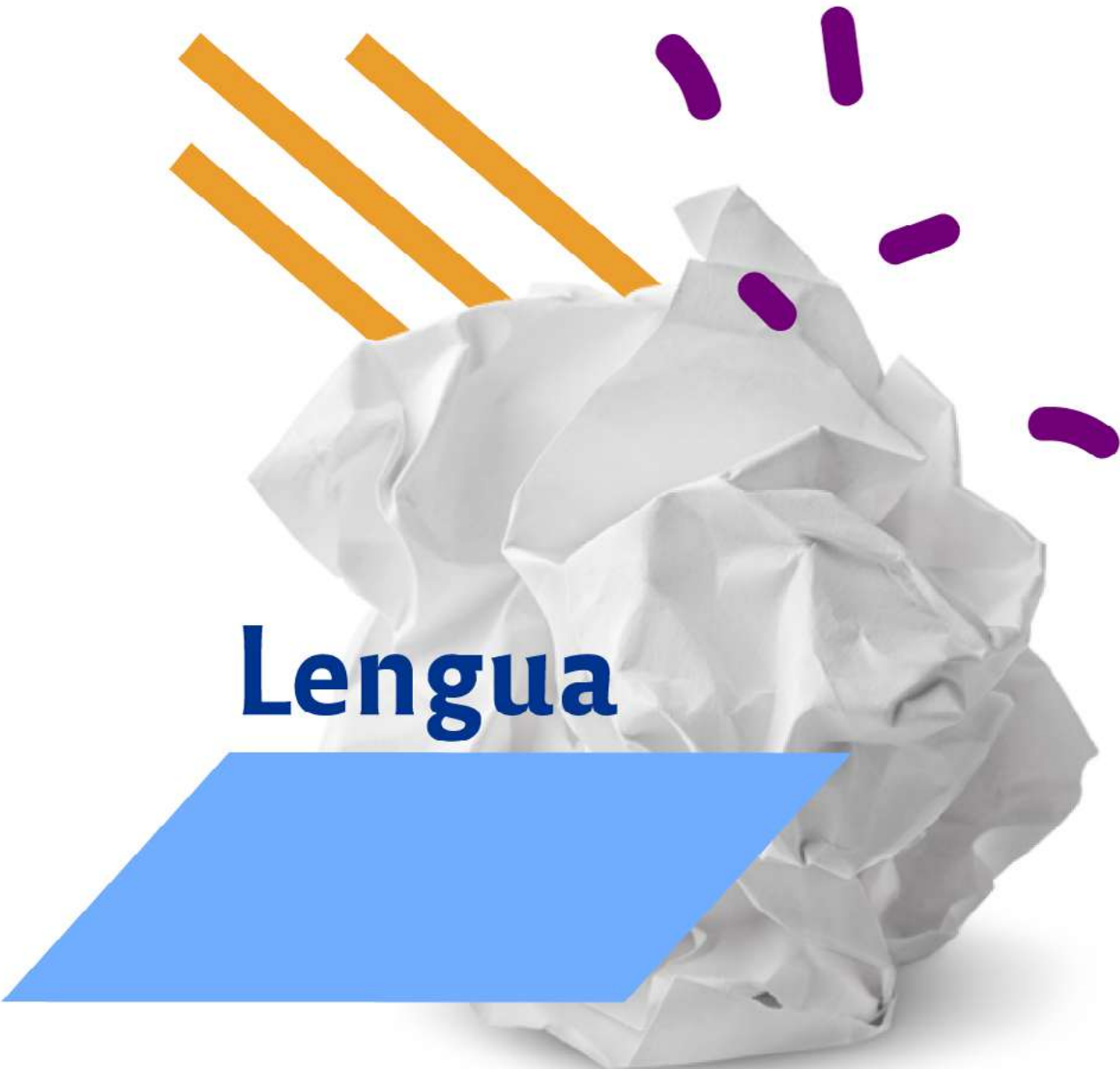
LENGUA: Saldaño, Mariana; Barrionuevo, Sofía; Nasetta, Paula; Salomón, Agustina; Gimenez Calcaterra, Eugenia; Rivera, Lucía Belén; Ianizotto, María Emilia; Heredia, Melisa Ayelén.

MATEMÁTICA: Libretti, Agustina; Díaz Lammertiyn, Paola; Nicolau, Victoria; Quispe, Candela Erika; Sosa, Guadalupe.

EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL (ESI): Bodereau Fox, María Zoa; Garbi Job, Camila A.; Gilardi Blanco, Victoria; Pineda Pallero, Cinthia Z; Quiroga Camargo, Rocío Valentina

EDUCACIÓN EMOCIONAL: Díaz, Catalina; Piazzzi, Maria Clara; Paggi Hernández, Stefani Maiten; Romero Guarch, Julieta Belén; Boccamazzo, Camila del Valle; Dolchi, Juliana Andrea; Espinoza Vicente, Malena; Rodriguez, Malena; Paladini, Tania Belen.

Colaborador Tercera Edición: Germán Kraan.



Lengua

“Las vueltas de la lengua”

Destinatarios/as: Segundo ciclo (4°,5° y 6° grado)

Fundamentación:

*“Las vueltas de la lengua
estamos por jugar
si no sabes la respuesta
no podrás avanzar
De leer se trata
y de hacer adivinar
esperemos lo disfruten
y lo quieran jugar”*

“Las vueltas de la lengua” es un juego que invita a acercarse a diversos géneros literarios. El juego en sí inspira la práctica de lectura y que los/as participantes puedan descubrir nuevos gustos, “engancharse” con la lectura, desde un lugar de entretenimiento donde sus pares se vuelven soporte y, a la vez, facilitadores de este proceso. Asimismo, a través de las tarjetas “tabú”, les acerca la actualidad mediática (películas, redes sociales, personajes) que, aún sin usar redes sociales y/o haber visto/conocer ciertas películas o personajes, les invita a practicar la asertividad y comunicación verbal al tener que pensar modos diferentes de decir y nombrar para que su equipo pueda adivinar.

El juego consta con una adaptación para estudiantes del primer ciclo, donde se les invita a practicar la lecto-comprensión de un modo distinto, a través de textos de diversos géneros literarios que puedan aumentar su interés por la lectura, pero donde el tiempo también les apremia. Esto porque, así, se proporciona un interés por “poder” leer las tarjetas cada vez más rápido y por una auto-superación fomentada desde lo didáctico en pos de un proceso educativo.

Nota: entre las tarjetas de géneros literarios encontrarán 3 cuentos divididos en 3 partes cada uno: inicio, nudo y desarrollo/desenlace; habiendo en total 9 tarjetas con un fragmento de cada cuento. Les invitamos a armar cada cuento y leerlo completo, una vez finalizado el juego. También, se les invita a explorar -o a escribir- nuevos cuentos cortos, nuevas poesías, rimas, obras de teatro y seleccionar partes para hacer con ellas tarjetas nuevas para continuar jugando y dándole “vueltas a la lengua. Más abajo en sección referencias, hay diversos/as autores/as a los/as que pueden recurrir. Pueden hacer lo mismo con las tarjetas “tabú”.

Objetivos - Segundo ciclo

- Que los/as participantes logren potenciar su formación lectora ejercitando la distinción entre los géneros literarios más utilizados. (cuentos, poesía, obra de teatro, etc.) Que los participantes enriquezcan su bagaje cultural.
- Potenciar las habilidades verbales de los/as participantes para la expresión comunicativa, en pos de la asertividad.

Materiales:

- Dado: si ya tienen ya un dado, usarlo o imprimir/dibujar el del cuadernillo (ver Anexo, con el nombre del juego “Las vueltas de la lengua”) Cartón/hojas/cartulina, tijeras, lápices de colores, marcadores colores, crayones, pinturas, marcadores negros, cinta, plástica, abrochadora.
- Tablero: (ver Anexo, con el nombre del juego “Las vueltas de la lengua”) Cartón, hojas, cartulina, afiche, marcadores, lápices de colores, crayones. Imprimir o copiar diseño. Para mayor rigidez se puede pegar o hacer en cartón.
- Fichas: Una por grupo: maíz, piedritas o cualquier objeto que simule ser una ficha.
- Tarjetas: (ver Anexo, con el nombre del juego “Las vueltas de la lengua”) Cartón, hojas, cartulina, afiche, marcadores, lápices de colores, crayones. Para plastificar (opcional) cinta adhesiva o cualquier otro elemento similar.



Procedimiento: para la creación del juguete. (ver anexo con el nombre del juego “las vueltas de la lengua”)

- Armado del dado: Imprimir o copiar el diseño del dado.
- Armado del tablero: Imprimir (o copiar) el tablero, recortar y pegar en un material resistente como cartón preferentemente.
- Preparación de las tarjetas: Imprimir y recortar o copiar el texto en hojas a mano y plastificar (opcional).

Instrucciones:

1. Antes de iniciar con el juego formaremos mínimo 2 grupos de 2 hasta 6 participantes.
2. Todas las fichas estarán en la señal de partida en el tablero (triángulo celeste). Un miembro del grupo lanzará el dado. El grupo que haya obtenido el valor más alto será el primero para dar comienzo al juego.
3. Las tarjetas se colocan mezcladas y hacia abajo sobre el tablero en el sector con la imagen de las mismas (rectángulo celeste en la parte derecha).
4. El primer grupo lanzará el dado nuevamente y avanzará la cantidad de casilleros que

indique el dado. Ahora los pasos a seguir dependerán del lugar en el tablero en donde haya caído la ficha del grupo.

Hay dos tipos de tarjetas: tarjetas para reconocer géneros literarios y tarjetas “tabú”. Las tarjetas con textos de distintos géneros literarios deben ser leídas en voz alta y la tarea será que los/as participantes, luego de leer la tarjeta, identifiquen a qué género literario pertenece tal texto y por qué (para verificar si se acertó al género literario, corroborar más abajo en la sección referencias). Posteriormente a la lectura se les otorgará a los/as participantes un tiempo preestablecido por el/la adulto/a, atendiendo a las capacidades percibidas de los/as mismos/as, para lograr un acuerdo entre los participantes antes de dar su respuesta. Sugerimos entre 1 a 2 minutos.

El segundo tipo de tarjetas, las llamadas “tabú”, presentan una dinámica diferente: un miembro del equipo debe conseguir que sus compañeros/as adivinen lo que hay en ella escrita (personaje/película/medio de comunicación), con la dificultad de que habrá 3 palabras consideradas “Tabú”, es decir, que no podrán nombrarse (las que se hallan debajo de la línea en las tarjetas “tabú”) que están relacionadas con la palabra que el/la participante debe adivinar. Esto se llevará a cabo en un tiempo preestablecido por el/la adulto/a atendiendo a las capacidades percibidas de los/as participantes. Sugerimos 1 minuto.

Para ambas tarjetas, si la tarea se cumple con éxito, el equipo repite el turno hasta máximo 3 veces. Si al tirar el dado éste cae en un casillero que no tiene la opción de levantar ninguna tarjeta, en esa tirada se pierde el turno y sigue el próximo equipo.

A lo largo del tablero, hay casilleros con escaleras y toboganes. Las escaleras sirven para avanzar cierta cantidad de casilleros indicados en la misma casilla y los toboganes sirven para retroceder cierta cantidad de casilleros indicados también en la misma casilla. Gana el primer equipo en completar la vuelta del tablero y llegar al pentágono rojo.

Propuesta de adaptación para: primer ciclo

“Las vueltas de la lengua - adaptado”

Destinatarios/as: Primer ciclo (1°, 2° y 3° grado)

Objetivos :

- Practicar la lecto-comprensión e incursionar en los géneros literarios para promover el gusto por la lectura.
- Potenciar las habilidades verbales de los/as participantes para la expresión comunicativa, en pos de la asertividad.

Instrucciones:

1. Para tercer grado, jugar con las reglas y procedimientos mismos que para el segundo ciclo, dadas las capacidades lectoras adquiridas. Queda a disposición del adulto/a que acompañe

la actividad. Para primer grado, recomendamos jugar con alguien con habilidades lectoras desarrolladas (adulto/docente/par) o con su ayuda.

2. En el tablero, las escaleras y toboganes tienen la misma función que para el segundo ciclo y gana también el primer equipo en llegar al pentágono rojo.

3. La dinámica del juego adaptado consiste en que las tarjetas con textos de distintos géneros literarios deben ser leídas en voz alta y la tarea será que los/as participantes puedan leerla en un tiempo preestablecido por el/la persona que coordine el juego, según las capacidades percibidas de los/as participantes. Los miembros de cada equipo se turnarán para leer las tarjetas. Sugerimos 3 a 4 minutos para textos largos y 2 a 3 minutos para los más cortos.

En la sección referencias de este cuadernillo, están detallados los géneros literarios de cada tarjeta, para que los/as participantes, luego de leerlas, puedan familiarizarse con los distintos géneros e ir reconociéndolos.

La dinámica de las tarjetas “tabú”, en esta versión adaptada, es la misma, solo cambia la disposición del tiempo asignado, que queda a criterio de la docente/familia. Sugerimos un tiempo de 2 minutos.

Para ambas tarjetas, si la tarea se cumple con éxito, repiten el turno hasta máximo 3 veces. Si al tirar el dado éste cae en un casillero que no tiene la opción de levantar ninguna tarjeta, en esa tirada se pierde el turno/sigue el próximo equipo.

Referencias:

Respuestas de las tarjetas con géneros literarios:

1 a 5: poemas/poesía; 6 a 10: rimas; 11 a 19: cuento; 20 a 23: Obra de teatro; 24 a 27: Fábula; 28 a 30: Noticia. Tarjetas restantes: “Tabú”

Para “actualizar” el juego, recomendamos autores como Neruda, Frida Khalo, Mario Benedetti, Alejandra Pizarnik, Julio Cortázar, Paulo Coelho, María Elena Walsh, Laura Devetach, Elsa Bornemann, Ricardo Mariño, entre varios/as otros/as que puedan encontrar en Internet o en sus casas, escuela o bibliotecas. Pueden encontrar más fábulas en:

<https://www.lifeder.com/fabulas-cortas-para-ninos/>

Los poemas, poesías, rimas y obras de teatro son creaciones propias. Dos de los tres cuentos fueron inspirados en “La princesa que se escapó de su cuento”, de Eva María Rodríguez y “El Conquistador” de Federico Andahazi, respectivamente. Las fábulas fueron escritas a partir de la selección de moralejas de diversas fábulas. Las noticias son hechos ficticios.

“Aprender rimando”

Destinatarios/as:

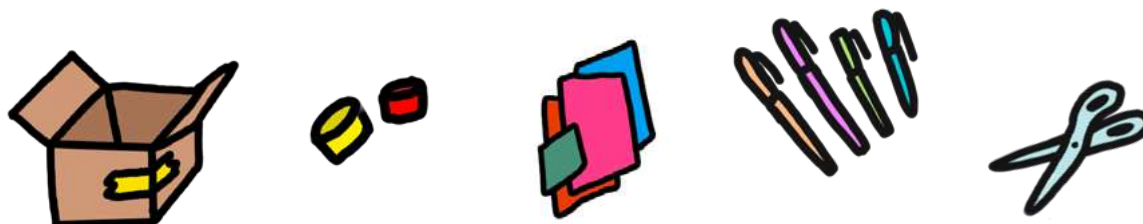
Primer ciclo (1º, 2º y 3º grado)

Fundamentación: El objetivo de éste juego es acercar a los/as niños/as al mundo de la poesía trabajando con su conciencia silábica, de modo que el niño logre armar palabras y diferenciar las distintas letras que las componen, junto con sus sonidos y significados. A su vez, se favorece la apropiación del lenguaje a través de un proceso activo a medida que el niño forma oraciones a partir de las palabras previamente armadas y las incorpora a su vocabulario.

Objetivos:

- Reconocer las distintas letras, sus sonidos y la formación de las sílabas.
- Interpretar el significado de palabras o expresiones del texto, incorporándolas progresivamente a su lenguaje oral o escrito.

Materiales: Cartón, papel, tapitas, cartulina, lápices o lapiceras, tijera.



Procedimiento:

- Reunir 40 tapitas o recortar 40 círculos pequeños en un cartón, papel o lo que haya en el hogar. (Ver imagen en el anexo con el nombre del juego “Aprender rimando”)
- Con ayuda de un adulto/a, utilizar las tapitas o los círculos para escribir las siguientes sílabas:

MI	GO	A	PE	ZO	RE	SO
ES	PI	RAL	HER	SO	MO	
PA	SOS	YA	QUE	BOS		
MU	COS	ÑE	BRO	SO	SA	
BE	RIN	TO	MA	LLO	RA	VI SO
CI	CLE	BI	MI	DA	CO	
IR	RE		EN	CAN	TA	
ZÓN	CO	RA				

Instrucciones:

1. Leer atentamente la poesía “Un amigo especial” y “El oso y el perezoso” con ayuda de un

adulto/a que coordina la actividad. (ver en el anexo con el nombre del juego “Aprender rimando”)

2. Utilizar las fichas armadas anteriormente para formar las siguientes palabras:

AMIGO- LABERINTO- REÍR- ESPIRAL- BICICLETA- CORAZÓN- PAYASOS- MUÑECOS- PEREZOSO- ENCANTA- HERMOSO- MARAVILLOSO-BOSQUE.

3. Una vez formadas las palabras, transcribirlas al cuaderno y formar una oración con cada una.

“Una nueva aventura”

Destinatarios/as: Segundo ciclo (4°, 5° y 6° grado)

Fundamentación: A través de la lectura del cuento “Una nueva aventura” buscamos promover la lectura siendo esta una de las herramientas que estimulan la imaginación y despiertan la curiosidad, permiten la adquisición de nuevos aprendizajes para la apropiación de su propia cultura. Buscamos a través de la propuesta que los/as participantes puedan reconocer sustantivos, adjetivos y verbos.

Coincidimos con el diseño curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba (2011-2020), “la lengua no es solo una conjugación de signos sino que implica un modo de ver, nombrar y significar el mundo”. La lengua se presenta como un camino de progresiva integración del niño en la comunidad verbal y social.

Teniendo en cuenta las edades, optamos por un juego de cartas que podría resultar conocido y promueve la socialización y el compañerismo por ser desarrollado en equipo.

Objetivos:

- Reconocer y diferenciar sustantivos, adjetivos, artículos y verbos.
- Conocer su morfología reflexiva: género, número, persona, tiempo (presente, pretérito y futuro)

Materiales: cartas o tarjetas que contienen la palabra Verbos, Sustantivos, Adjetivos, Cambia el sentido, +3, Comodín. ¡¡ Podes crearlas vos mismo!! **Ver anexo.**

Procedimiento :

- Recortar 30 rectángulos con medidas de 10 cm x 6 cm utilizando materiales como cartón, cartulina, papel, etc. Lo que tengas en casa. (Podrás ver la foto en el anexo con el nombre del juego “Una nueva aventura”)
- Crear las cartas del juego utilizando el material disponible: Deberás escribir en 7 la palabra “VERBO”, en otras 7 la palabra “ADJETIVO”, en otras 7 la palabra “SUSTANTIVO”, en otras 3 la frase “CAMBIA EL SENTIDO DE LA RONDA”, en otras 3 “+ 3” y por

último, en 3 “COMODÍN” y distinguirlas con 6 colores diferentes a elección.

Instrucciones:

1. Leer el texto propuesto e identificar en él verbos, adjetivos y sustantivos.
2. Transcribirlos al cuaderno o carpeta reconociendo género y número en los sustantivos, persona y tiempo en los verbos sin olvidar anotar los adjetivos.
3. Para iniciar el juego, junto a otros 3 jugadores, deberán repartir 5 cartas para cada jugador dejando las cartas restantes apiladas en el centro y una carta dada vuelta a modo de descarte, que será el color y palabra que deberá seguirse. Por turnos cada jugador tendrá que tirar una carta del color que se está jugando o una carta con la misma palabra que han tirado antes de su turno, a su vez deberán ir relacionando lo que expresa la carta: Verbo, Sustantivo o Adjetivo con lo encontrado en el texto de manera oral. Si no se cuenta con una carta del color o palabra que nos ha tirado el jugador/a anterior, y tampoco se tiene una carta especial, el/la jugador/a deberá levantar una carta del mazo.

Tipos de cartas:

a- Cartas comunes:

Carta “verbo”: Nombrar un verbo encontrado en el texto

Carta “adjetivo”: Nombrar un adjetivo encontrado en el texto

Carta “sustantivo”: Nombrar un sustantivo encontrado en el texto

b- Cartas especiales:

Carta “Cambia el sentido de la ronda”: Al levantar esta carta si se está jugando -por caso- de izquierda a derecha y alguien tira el cambio, se comienza a jugar de derecha a izquierda.

Carta “+ 3”: Levantar 3 cartas del mazo.

Carta “Comodín”: Se tira carta a elección.

Será considerado ganador el primer jugador que se quede sin cartas.

Mate máticas



“ 4 en línea “

Destinatarios/as: Segundo ciclo (4°,5° y 6° grado)

Fundamentación:

En este juego se propone la resolución de problemas a partir de la aplicación de los saberes matemáticos previos, siendo una forma divertida de construcción de nuevos conocimientos. Se plantean problemas y se propone la discusión de posibles soluciones, la reflexión, la anticipación de resultados, el trabajo colaborativo y la socialización sobre lo realizado. Las situaciones se presentan en diversos contextos, lo que involucra un pensar sobre el hacer cotidiano.

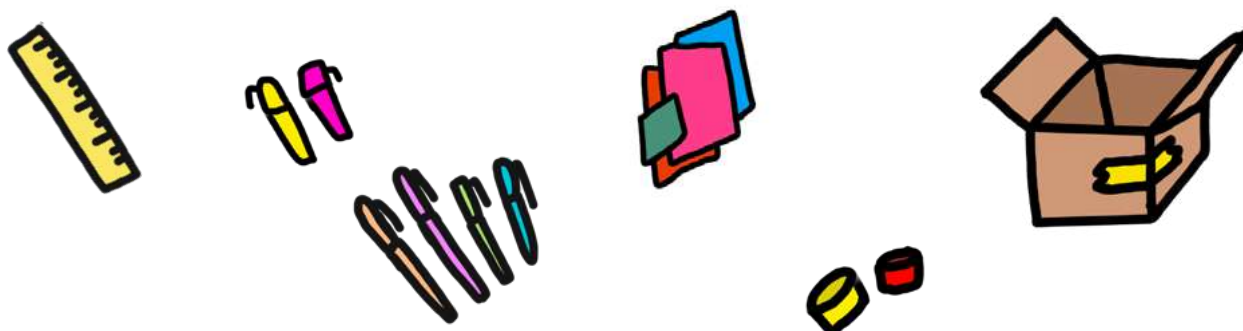
Para la Matemática de Segundo Ciclo se busca ejercitar y aplicar los conocimientos sobre el sistema de numeración (descomposiciones con números más grandes); uso de fracciones y decimales al resolver problemas en contextos de medida; conocimientos acerca del uso de las operaciones y las formas de calcular al resolver problemas, así como conocimientos geométricos y espaciales.

Objetivos:

- Fomentar la planificación y anticipación de estrategias de resolución de problemas de manera individual y grupal.
- Ejercitar distintas operaciones matemáticas en números enteros (suma, resta, multiplicación y división), y números racionales (suma y resta).
- Utilizar contenidos adquiridos de geometría y de medidas para la resolución de problemas.

Materiales: ¡A TOMAR NOTA!

- **Para tablero:** 30 x30 cm necesitarán una hoja de papel, de cartón o cualquier elemento que sirva de soporte. También es necesario tener fibras y lápiz para hacer la cuadrícula del tablero. Para que el diseño salga prolijo es mejor hacerlo con regla, así que tengan una a mano. Tal vez precisen cortar los lados del tablero, por lo que una tijera viene bien.
- **Fichas:** Necesitamos 40. Las fichas para jugar pueden ser de cualquier material que sirva para marcar las posiciones de cada participante o equipo. Algunas sugerencias son: hacerlas con plastilina, piedritas, fideos, porotos, cartón. Pero si se les ocurre otro material que tengan a mano, ¡úslenlo!



Procedimiento: ¡MANOS A LA OBRA!

Confección del tablero:

- Primero hay que dibujar sobre la hoja de papel, cartón o el material elegido un cuadrado de 30cm x 30cm cada lado.
- Con fibrón, fibra o lápiz más la regla marquen las líneas verticales y horizontales, formando una cuadrícula. La distancia entre cada línea debe ser de 3cm. De esta manera se irán formando los casilleros, que van a ser unos cuadraditos con un tamaño de 3x3cm. ¡Así obtendrán un tablero de 100 casilleros para jugar!
- Por último, tal vez necesiten recortar el tablero con la tijera para que los lados queden más prolijos y más lindos.

Confección de las fichas:

- Deberán construir 40 fichas con plastilina, piedritas, fideos, porotos, cartón o cualquier otro material que te guste o tengan a mano. ¡Asegúrense de que entren en cada casillero!
- Una vez elegido el material con que realizaran las fichas, deben pintar 20 de un color y las restante 20 de otro. Así podrán diferenciar cuales pertenecen a cada participante o equipo.

Confección de tarjetas:

- Deben confeccionar las 30 tarjetas que se necesitan para el desarrollo del juego con las siguientes medidas 8 cm x 5.5 cm. Y escribir en ellas las situaciones problemáticas que encontrarán en el anexo con el nombre del juego “4 en línea” Proponemos decorarlas y pintarlas como más te guste para que tu juego sea súper colorido.
-
- Para que sean más resistentes pueden pegarlas en un cartón, cartulina o cualquier otro material que les haga soporte. También está la opción de plastificarlas con cinta. Pero esto es opcional. Luego deben recortar cada una de ellas para formar el mazo.

Instrucciones: ¡Vamos a aprender juntos/as!

El “4 en Línea” puede jugarse de a dos o en equipo (Cuando es en equipo deben formarse equipos de 2 a 4 integrantes cada uno).

Primero explicaremos cómo se juega con dos participantes.

1. Se debe elegir quien comenzará el juego, con piedra papel o tijera, o tirando una moneda. Antes de comenzar ¡¡¡mezclar bien el mazo!!! Luego colóquelo en el centro de la mesa boca abajo.
2. Cada participante cuenta con 20 fichas de un color específico.
3. El juego consiste en que cada jugador/a coloque fichas en el tablero para poder completar una hilera de cuatro fichas. La hilera puede formarse tanto de forma vertical, horizontal como diagonal y al completar una hilera se gana la partida. Para lograr esto, por turnos, cada

jugador deberá sacar una tarjeta del mazo y resolver el problema matemático planteado en ella. Si responde de manera correcta podrá colocar una ficha en el casillero que prefiera. En caso de responder incorrectamente, perderá su turno (no colocará ficha).

4. El participante puede utilizar sus fichas no solo para formar su hilera, sino también para intentar que su rival no complete la suya. Por lo que puede bloquear una hilera que se está armando colocando una ficha suya en el lugar que corresponda.

5. El juego termina cuando algún jugador logra alinear 4 fichas de manera horizontal, vertical o diagonal. Si todos los casilleros están llenos pero nadie ha hecho una fila válida, hay empate.

¡Atención! Hay 4 tarjetas que se llaman “tarjetas especiales”, y tienen poderes para ser utilizados por quienes las levanten:

- Los comodines permiten agregar una ficha en el tablero, sin necesidad de resolver el problema.
- La tarjeta especial con la frase “Pierdes un turno” hace que quien la levanta pierda la posibilidad de jugar esa ronda. No podrá resolver ningún problema ni poner fichas en el tablero.
- La tarjeta especial con la frase “Podes sacar una ficha del tablero a tu compañero”, se puede utilizar como estrategia para evitar que el contrincante gane. Además, quien la levanta puede optar por no utilizarla en ese momento y guardarla para emplearla cuando el juego esté más avanzado. Eso sí, siempre respetando el turno. La desventaja es que esta tarjeta no permite colocar ficha en el tablero, ni cuando se levanta ni cuando se la utiliza.
- En caso de que el problema planteado en la tarjeta sea difícil para el participante, este puede pedir ayuda a su rival para que ambos resuelvan cooperativamente el juego. Si se resuelve bien, ambos ganan una ficha.
- Otra opción ante la dificultad del problema es buscar ayuda con el/la adulto/a que coordina el juego, o recurrir a google.
- Como sugerencia, se propone que la resolución de cada tarjeta no supere el minuto y medio. Pero esto queda a criterio de los/as participantes del juego, o el/la adulto/a que los/as acompañe.
- Es válido crear nuevas situaciones problemáticas a resolver en las tarjetas.

¿Cómo se juega en equipo?

Primero deberán formar dos equipos. Se sugiere que sean de entre 2 o 4 participantes, pero pueden ser más grandes (incluso pueden dividir el aula en dos). Las reglas del juego son las mismas que en la versión individual. Pero se trabajará en equipo para resolver los problemas en las tarjetas. Debido a esto, ya no se puede pedir ayuda al contrincante para resolver un problema, por lo que si el equipo no lo logra solucionar, pierde en turno.

Respuestas correctas de los problemas planteados en cada tarjeta

- Tarjeta 1: Opción B: 1666,3-700
- Tarjeta 2: Opción A: restarle 400
- Tarjeta 3: Opción A: 14250
- Tarjeta 4: Laura tiene razón. Hay 100 libros de misterio, 100 de ciencia ficción y 200 de historia contemporánea.
- Tarjeta 5: Cada persona pagó \$1512,5 por día. Primero se divide 72600 (dinero) por 6 (personas) y después se divide ese resultado por 8 (días). También se puede dividir primero por 8 (días) y luego dividir por 6 (personas)
- Tarjeta 6: Opción C: 2790 metros
- Tarjeta 7: Opción B: 6170 gramos
- Tarjeta 8: Respuesta correcta: Pesan lo mismo.
- Tarjeta 9: Hay que restar 22 (años de Florencia) - 10 (diferencia de edad entre Felipe y Florencia) para obtener la edad de Felipe. Luego sumar la edad de Felipe + 6 (diferencia de edad entre Felipe y Bruno) para obtener la edad de Bruno. Felipe tiene 12 años y Bruno tiene 18 años.
- Tarjeta 10: 68 manzanas.
- Tarjeta 11: Candela
- Tarjeta 12: 13
- Tarjeta 13: La superficie del patio es 50 m²
- Tarjeta 14: Me quedarían 140 piedritas.
- Tarjeta 15: Puedo hacer 4 tortas.
- Tarjeta 16: Hay 192 cajas de leche en total
- Tarjeta 17: 52
- Tarjeta 18: El peso máximo del ascensor se supera por 55 kilos.
- Tarjeta 19:
 - $\frac{1}{4} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$ R: $\frac{3}{4}$
 - $\frac{10}{12} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$ R: $\frac{2}{12}$
 - $\frac{15}{20} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$ R: $\frac{5}{20}$
- Tarjeta 20: Pedro tiene razón.
- Tarjeta 21: Tomás comió más pizza
- Tarjeta 22: Andrés corrió más.
- Tarjeta 23:

Posibles respuestas correctas:

- Tarjeta 24: La bandera de Nico es más larga por 1.75 metros.
- Bandera de Belgrano: 3,25 metros.
- Bandera de Talleres: 1,50 metros.
- Tarjeta 25: $\frac{5}{8}$
- Tarjeta 26: Deberían dibujar otro rectángulo con 6 casilleros. 1 rectángulo iría pintado completo y el otro con 2 casilleros pintados.

“Crucimática”.

Destinatarios/as: Primer ciclo. (1º, 2º y 3º grado)

Fundamentación:

Para la Matemática de Primer Ciclo se busca aplicar los conocimientos sobre los usos sociales del número y sus funciones, la investigación acerca la cantidad que representan los números, los conocimientos sobre las regularidades en la serie numérica oral y escrita, así como los conocimientos geométricos y espaciales. Se pone énfasis en el ejercicio de la escritura como herramienta transversal en diferentes áreas de la matemática.

Objetivos:

- Ejercitar la escritura en letras como herramienta de comunicación transversal a las diferentes áreas de la matemática.
- Fomentar la resolución de problemas.
- Practicar el reconocimiento y la escritura de números expresados en letras.

Materiales: Papel, lápiz, lapicera, goma, regla. Si es necesario, buscar papel extra para resolver los problemas matemáticos.



Procedimiento:

Pueden guiarse por el modelo que encontrarán más abajo.

- En primer lugar, hay que escribir de forma vertical la palabra MATEMÁTICA y copiar la cantidad de casilleros correspondientes a cada letra. ¡ATENCIÓN! Debe ser exactamente la misma cantidad pues en caso contrario no se podrá resolver el crucigrama.

Instrucciones:

1. El juego puede jugarse de manera individual o en grupos y competir entre ellos.
2. Si se decide jugar de manera individual, se deben leer las consignas referidas a cada letra en particular para resolver el problema que se plantea. Si se resuelve correctamente, se debe escribir en letras el resultado obtenido en los casilleros correspondientes.
3. Si se decide jugar en grupo, se deben conformar dos o más grupos. Una sugerencia es jugarlo en el aula, dividiendo el curso en cuántos grupos se prefiera. Cada grupo tendrá su Crucimática construido en una hoja. El juego se realizará por tiempo, quien complete primero el crucigrama de manera correcta ganará. ¡A JUGAR!

Preguntas para resolver el crucigrama. Versión de 1er grado.

- **M:** Mariano y José quieren comprar entre los dos un paquete de galletas para compartir. El paquete sale \$120. Mariano tiene \$90 pesos y no le alcanza. José tiene \$30 y tampoco le alcanza ¿qué deberían hacer para comprar las galletas entre los dos?
- **A:** ¿Cuál es la forma geométrica de una plaza que tiene cuatro lados iguales?
- **T:** Mi mamá tiene 37 años y mi tío 11 años más que mi mamá. ¿Cuántos años tiene mi tío?
- **E:** Nombre que reciben los números de dos cifras.
- **M:** Si Lucia cumple el 5 de abril y Agostina siete meses después. ¿En qué mes cumple años?
- **A:** Mariela vendió empanadas para el 25 de mayo. Preparó 300 y vendió la mitad, ¿cuántas empanadas le sobraron?
- **T:** ¿Cuál es el número posterior a 22?
- **I:** Me quiero comprar una cama nueva de dos plazas para mi habitación, pero tengo miedo de que sea muy grande y no entre. ¿Qué debería hacer antes de comprarla para elegir el tamaño correcto?
- **C:** ¿Qué forma geométrica puedo dibujar con un compás?
- **A:** Instrumento que sirve para medir el tiempo, no utiliza agujas.

Preguntas para resolver el crucigrama. Versión de 2do grado.

- **M:** Juan es jardinero y trabaja arreglando patios y jardines. Cobra \$200 la hora. El martes trabajó ocho horas ¿Qué operación debería realizar Juan para saber cuánto ganó en el día?
- **A:** 1000 gramos es igual a 1... (respuesta: 1 kilogramo)
- **T:** Cómo es la fórmula para sacar la superficie de un rectángulo: Base x _____
- **E:** ¿En qué año la Selección Argentina de Fútbol ganó la Copa América?
- **M:** Si la suma de 3 meses es un trimestre. ¿Cómo se denomina la suma de seis meses?
- **A:** Mi amigo Martin es diestro y mi amiga Julieta es zurda. ¿Con qué mano escribe Julieta?
- **T:** Guadalupe organizó una venta de empanadas para el 25 de Mayo. Preparó 600 empanadas, de las cuales vendió 256. ¿Cuántas empanadas le sobraron?
- **I:** ¿Qué forma geométrica tiene un rollo de papel higiénico?
- **C:** Romina tiene ahorrado \$10000 y quiere regalarle a su mamá un anillo que cuesta

\$573. ¿Cuánto dinero le va a sobrar?

- **A:** Rama de las matemáticas que estudia el espacio y las figuras que se pueden formar en él a partir de puntos, líneas, planos y volúmenes

Respuestas correctas de la adaptación de 1er grado:

S U **M** A
C U **A** D R A D O
C U A R E N T A Y S E I S
D I **E** C E S
N O V I E **M** B R E
C I E N T O C I N C U E N T **Á**
V E I N **T** I T R E S
M E D I **R**
C I R C **U** L O
R E L O J D E **A** R E N A

Respuestas correctas de la adaptación de 2do y 3er grado:

M U L T I P L I C A C I O N
K I L O G R **A** M O
A D E L A N T **E**
D O S M I L V E I N T I U N O
S E **M** E S T R E
I Z Q U I E R D **A** / D E R E C H A
D O S C I E N T O S O C H E N T A
C I L I N D R O
C U A T R O **C** I E N T O S V E I N T I S I E T E
G E O M E T R I **A**

A crumpled white paper ball is the central focus. A teal crosshair is superimposed on it, with the vertical bar on the left and the horizontal bar at the bottom. To the left of the paper ball is a magenta semi-circle. To the right are several orange pill-shaped capsules, some whole and some broken into pieces.

Educación Sexual Integral

“¿Y ahora quién?”

Destinatarias/os: Primer ciclo (1°, 2° y 3° grado)

Eje a trabajar: RESPETAR LA DIVERSIDAD

Fundamentación:

Los juegos propuestos para el primer ciclo como para el segundo ciclo, están enmarcados en el eje de “*respetar la diversidad*” de la ley de Educación Sexual Integral (26.150) pretenden el reconocimiento y valoración de las distintas formas de ser mujeres y de ser varones en nuestra sociedad, reconociendo cómo los estereotipos de géneros condicionan nuestras formas de ser y habitar nuestros cuerpos (especialmente la de niñas y niños). En este sentido, en los juegos nos centrarnos, no en aspectos biológicos, sino en aspectos sociales, culturales y políticos. Reconociendo las desigualdades que caracterizan a cada género.

Objetivos:

- Identificar las distintas actividades que realizan la/s y lo/s integrante/s de su/s familia/s en su/s casa/s.
- Reflexionar acerca de las actividades que pueden realizar las personas, sin distinción de género.
- Reflexionar acerca de los estereotipos de géneros que se hacen presentes a través del juego.

Materiales:

3 recipientes vacíos (pueden ser envases de leche o helado, tarros, frascos de vidrio, botellas etc.) cartulina, afiche o papel, regla, cinta adhesiva (cualquier tipo de cinta adhesiva, sea de papel, de embalar u otra) palitos de helado o ramitas, lápices, lapiceras, crayones etc.



Procedimiento:

Previo a comenzar el juego, se deben armar las tarjetas, podrán realizarlas con la ayuda del adulto/a que acompañe el juego.

- En una cartulina, afiche o papel recortar rectángulos o un óvalo de 5 cm de ancho por 8 cm de largo.
- En cada óvalo o rectángulo se dibujan o se pegan las tarjetas que figuran en el anexo con el nombre del juego “¿Y ahora quien?”
- Una vez que tenemos realizadas las tarjetas, les pegamos con cinta un palito, lapicera, lápiz o ramita del lado de atrás de la tarjeta. Buscamos 3 o más recipientes vacíos y a cada uno le colocamos el nombre de acuerdo a quienes conviven con las/os participan-

tes. Por ejemplo, a un envase le colocamos “mamá”, a otro le colocamos “abuelo” y a otro “mamá y abuelo”. Teniendo esto ¡estamos lista/os para jugar!

Instrucciones:

1. Designar un adulto que coordine el juego y realice las preguntas a cada participante.
2. Decidir los turnos de cada participante y repartirles los cartelitos confeccionados con los lápices y las tarjetas.
3. Cada participante le muestra la tarjeta asignada al adulto/a que coordina el juego y es él quien comienza a realizar las preguntas, por ejemplo: ¿quién lava los platos sucios?, ¿quién barre?, ¿quién le da de comer a los animales?, ¿quién me hace la comida?, etc.
4. Luego cada participante coloca en el tarro correspondiente la tarjeta indicada. Así sucesivamente hasta que se coloquen todas las tarjetas.
5. Las/os participantes junto a la persona adulta que coordina, contarán cuántas tarjetas hay en cada tarro. Por ejemplo: cuántas actividades hace mamá, cuántas hace abuelo y cuántas hacen las/os dos. Así con cada participante.
6. Posteriormente se invita a reflexionar acerca de los roles de género que se hacen visibles a través de la cantidad de actividades que hace cada integrante de la familia. A modo de ejemplo, ¿sólo mamá puede cocinar?, ¿sólo el abuelo puede usar las herramientas?, ¿me gustaría que mamá haga una actividad que hace el abuelo?, ¿qué actividad me gustaría que el abuelo haga y no mamá?, ¿qué me gustaría hacer a mi junto a mamá?, ¿qué me gustaría hacer a mi junto al abuelo?

“Descubríme”

Destinatarias/os: Segundo ciclo (4°, 5° y 6° grado)

Eje a trabajar: RESPETAR LA DIVERSIDAD

Objetivos:

- Reflexionar sobre las diferentes actividades que pueden realizar niños y niñas sin diferenciación de género.
- Reflexionar acerca de los estereotipos de géneros que se hacen presentes a través del juego.

Fundamentación:

En este juego se propone promover el reconocimiento de la diversidad y el respeto por todas sus manifestaciones, entendiendo que hay formas estereotipadas de ser mujeres y varones que se aprenden social y culturalmente.

Al vivir en una sociedad diversa en dónde, si bien todas las personas tenemos los mismos derechos, no todos tenemos la misma posibilidad de expresar nuestras particularidades, lo

que implica desigualdad y lleva a la discriminación, creemos que es importante fomentar actividades en las que las/os niñas/os puedan ejercer el derecho a una ciudadanía plena a través del conocimiento de múltiples realidades y de la amplia gama de posibilidades que tienen para elegir su forma de presentarse ante el mundo.

Para llevar a cabo la propuesta proponemos un juego ya que es una herramienta educativa que propicia instancias donde las/os participantes puedan construir conocimientos, desarrollar actitudes, apropiarse de las normas y desarrollar un proceso de pensamiento.

Materiales:

Cartulina, afiche o papel, regla, tijera, plasticola o cinta adhesiva (cualquier tipo de cinta adhesiva, sea de papel, de embalar, etc.) lápices de colores, lapicera, fibra o crayones.



Procedimiento:

- Previo a comenzar el juego, se deberán armar las tarjetas con ayuda de un adulto/a.
- Las imágenes podrás encontrarlas en el anexo con el nombre del juego “Descubríme”

En el caso de poseer el material impreso:

- Recortar las tarjetas del anexo y pegarlas en una cartulina, afiche o papel.
- Con todas las imágenes juntas armar el tablero y pegarlo en una cartulina, afiche o papel. (Para el desarrollo de este juego las imágenes deberán imprimirse por duplicado)

En el caso de no poseer el material impreso:

- En una cartulina, afiche o papel deben recortar cuadrados de 5cm por 8 cm y en cada tarjeta copiar los dibujos que vienen en el anexo con su nombre y actividad.
- Dibujar nuevamente los personajes con su nombre y actividad y pegarlos todos juntos para armar el tablero y poder observar los personajes mientras jugamos. Teniendo esto ¡Estamos lista/os para jugar!

Instrucciones:

1. Se eligen los equipos, se puede jugar de a dos o en grupos, en ambos casos gana quien adivine el personaje del otro participante o grupo. En el caso de jugar en grupos todos/as los/as participantes pueden preguntar pero solo se toma una pregunta por grupo en cada turno.

2. Mezclamos las tarjetas y las colocamos al centro de la mesa entre los dos participantes o grupos. También ubicamos el tablero donde todos/as lo puedan ver.

3. Cada participante elige una carta y la deja boca abajo para que el oponente no la vea.

4. La persona adulta que acompaña la actividad o un representante del grupo tira el dado y quien saca el número más alto comienza el juego.

5. Cada integrante del grupo realiza una pregunta a otro integrante del grupo opuesto cuya respuesta debe ser sí o no (para adivinar el personaje que contiene su tarjeta) si la respuesta es sí siguen preguntando y si la respuesta es no pasa el turno al otro grupo o participante que será quien responda las preguntas. Recordar que las preguntas deberán hacerse teniendo en cuenta las imágenes del tablero, por ejemplo: ¿tengo un traje puesto?, ¿tengo una cartera?, ¿tiene zapatillas de color azul? ¿Tiene pelo corto?

Las preguntas que se refieran directamente al nombre o sexo del personaje se tomarán como respuesta final, es decir, si no acierta el personaje pierde la ronda. Ejemplos de preguntas que pueden realizarse: ¿es varón?, ¿es mujer?, ¿se llama María?, ¿se llama José?

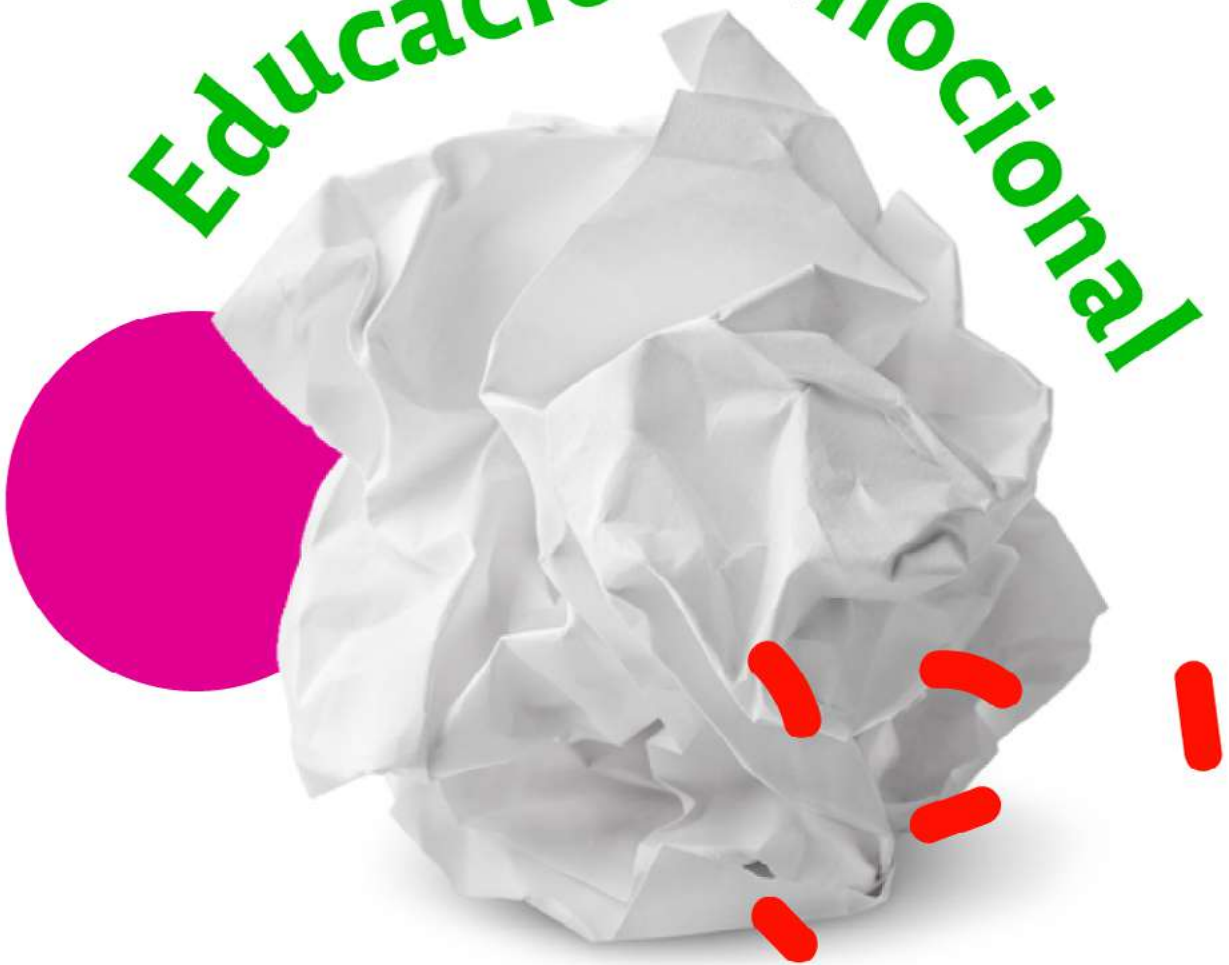
6. Se repite el paso 5 hasta que algún grupo o participante adivine la tarjeta del otro.

7. Después de jugar: reflexionamos

Partimos de que el género es una construcción social y no algo natural establecido de una vez y para siempre. Por ello, lo que se busca con esta actividad es poder problematizar esas construcciones culturalmente aceptadas, demostrándolo a través de las distintas actividades que puedan realizar la/s persona/s, independientemente de su género.

Algunas preguntas que pueden orientar la reflexión son: ¿Les llamó la atención quiénes realizaban las distintas actividades? ¿Por qué? ¿Crees que hay actividades que pueden hacer solo mujeres y solo varones? ¿Por qué? ¿Te llamó la atención el aspecto físico de alguna/o de las/os personajes? ¿Alguna vez te dijeron que no podías hacer alguna de estas actividades porque sos mujer o varón?

Educación emocional



“Armando Emociones”

Destinatarios/as: Primer ciclo (1, 2° y 3° grado)

Fundamentación:

El juego “Armando Emociones”, destinado al primer ciclo escolar, pretende que las/os participantes puedan conocer y reconocer tanto en ellos mismos como en los demás las emociones básicas, para que puedan expresarlas libremente cuando se sienten de una determinada manera y también puedan detectarlas y comprenderlas en quienes los rodean.

Objetivos:

- Identificar las diferentes emociones y aprender a expresarlas, teniendo en cuenta que no hay emociones buenas ni malas, simplemente son lo que sentimos y todas son importantes en nuestra vida.

Materiales:

- Opción 1: imprimir rostro y tarjetas con situaciones que se encuentran en el anexo con el nombre del juego “Armando emociones”. Tijeras
- Opción 2: tijera, papel, cartulina, lápices, fibras, cinta adhesiva, papel glaseé, hojas en blanco, o los materiales que tengas para copiar y armar tu propio rostro y emociones!

- Medidas del rostro: 11,5 aproximadamente.
- Ranuras: Ojos: 3 cm. Boca: 1,5 cm.
- Medida de las emociones: Ojos: 3 x 6,5 cm
- Bocas: 1,5 x 4,5 cm
- Se puede plastificar con cinta adhesiva transparente el rostro y por encima dibujar con fibra tus propias emociones, luego borrarlas con un papelito para seguir creando una y otra vez!



Procedimiento:

- Imprimir el rostro, las tarjetas con situaciones o copiar y armar todas las piezas con los materiales que tengan en casa!
- Cortar las líneas del rostro por la línea que se indica y todos los ojitos y boquitas siguiendo las líneas del rectángulo. Si lo armo con mis propios materiales, copio la cara, las expresiones y las tarjetitas como me salgan.
- ¡A jugar y emocionarse!

Instrucciones:

1. Poner todas las tarjetas con situaciones en una bolsita, caja o apoyadas boca abajo y alguno de los participantes del grupo va sacando de a una las situaciones.

2. El/la participante que saca la tarjeta la lee en voz alta, luego deberá buscar los ojos y la boca correspondientes para armar la emoción que le provoca dicha situación.
3. Cada participante anota en un papelito todas las emociones que fue armando.
4. La persona adulta que acompaña la actividad podrá crear aquellas situaciones que considere pertinente trabajar con su grupo.

“Bingo de emociones”

Destinatarios/as: Segundo ciclo (4°, 5° y 6° grado)

Fundamentación: Mediante el juego “Bingo de las Emociones” se busca que las/os participantes del segundo ciclo reconozcan las diferentes emociones y sobre todo, el hecho de que no todas/os reaccionamos de la misma manera ante una misma situación. Consideramos que la Educación Emocional, en general, y este juego en particular, permite a las/os participantes a desarrollar y trabajar en pos de una buena convivencia, solucionar conflictos que pueden darse en el ámbito escolar o en otros ámbitos interpersonales, como así también desarrollar y fortalecer la empatía y las habilidades sociales.

Por último, en relación a ambos juegos es indispensable tener en cuenta que no existen buenas o malas emociones, por el contrario, todas son válidas como posibles de experimentar y tienen una función adaptativa.

Objetivos:

- Reflexionar acerca de las distintas emociones, cómo estas afectan de manera física y mental en diversas situaciones y/o personas.
- Promover un espacio de diálogo que habilite la palabra para expresar los sentimientos.

Materiales:

- Imprimir tableros, tarjetas con situaciones y emociones que se encuentran en el anexo con el nombre del juego “Bingo de emociones”.
- Una bolsa o caja para colocar las tarjetas con situaciones y las caritas.
- Cartulina, lápices, fibras, papel glassé, hojas en blanco, o los materiales que tengas para copiar y armar tus propios tableros y tarjetas!
- Tamaño sugerido de cada tablero : 18 cm de largo por 6 cm de ancho, de este modo cada cuadrado interno tendría una medida de 2cm x 2cm.



Si hay más de 6 jugadores, puedes crear tableros nuevos añadiendo las emociones y situaciones. (En anexo puedes ver la imagen de cómo nos salió a nosotros/as búscalo con el nombre del juego “Bingo de emociones”) Además, tenés la posibilidad de inventar nuevas situaciones, cambiarlas, agregar más opciones o utilizar las que se proponen en el juego “Armando emociones”. *También las encontrarás en el anexo.*

Procedimientos :

- Imprimir tableros, emociones y situaciones o dibujarlos con los materiales que tengan a su disposición.
- Repartir un tablero a cada uno y los porotos o elementos para marcar.
- En una caja o bolsa introducir todas las emociones y situaciones
- ¡A jugar!

Instrucciones:

1. Se elige a un/a participante para que se encargue de sacar las tarjetitas con las situaciones o emociones de la bolsa o caja.
2. Quien tiene la tarea de sacar de la bolsa deberá leer en voz alta cuando es una situación. Y si saca una emoción deberá decir a cual corresponde, si coinciden con las de su cartón o tablero deberá marcarla, cada participante hará lo mismo en su cartón con el poroto o elemento similar.
3. Si un/a participante logra completar una línea levanta la mano y grita “línea”
4. El juego finaliza cuando algún participante grita “cartón lleno”
5. Momento de reflexión y diálogo.

Actividad de cierre: reflexión y registro (para ambos juegos)

Los/as participantes deben sentir que lo conversado es respetable e importante, por lo cual se sugiere generar un espacio y un tiempo que suscite confianza. Se recomienda iniciar la conversación “construyendo” entre todos/as un inventario de temas familiares y recurrentes (estímulos y reacciones, por ejemplo) junto con alusiones a contextos históricos y sociales habituales para, en una segunda instancia, situar lo familiar en contraste a lo no familiar (por ejemplo, este puede ser un buen momento para introducir “herramientas” que sirvan al niño para regular sus emociones).

Otra sugerencia es empezar destacando un detalle que se pueda explicar fácilmente (por ejemplo, si vemos que hay una reacción común a un determinado estímulo este puede servir como punto de partida para la conversación). Luego, se podrá continuar preguntando: qué nos hizo pensar y/o sentir, invitar a observar, recordar y/o razonar como lo hicimos. El énfasis estará puesto en la construcción colectiva de conocimiento.

Para afianzar lo reflexionado, proponemos hacer un registro de lo conversado guiado por el

adulto/a que acompaña la actividad, pero es importante que sea desarrollado por los participantes. Ya que es una actividad transversal, se podrá repetir todas las veces que se considere necesario y en respuesta a las situaciones que vayan surgiendo en el aula; se podrá asignar el registro a dos alumnos en cada oportunidad o llevarse a cabo de manera individual y anónima por cada estudiante y luego compilarse.

Proponemos la conformación de una “bitácora” que reúna lo conversado en diferentes formatos: individual, grupal, dibujo, escrito, empleando técnicas de collage. Las posibilidades son infinitas y adaptables a cada situación que surja en el aula.

También es posible desarrollar esta actividad a través de la virtualidad, ya sea a través del uso de programas que permiten generar álbumes (abrirá el abanico de posibilidades a fotografías, videos, audios) que pueden ser descargados o compartidos de manera on-line y modificados cooperativamente, ya sea a través de la fabricación de cada estudiante en su casa con elementos tangibles y compartiéndolos en fotos que luego la docente podrá recopilar.

Este registro puede servir como herramienta a la cual puede recurrir el estudiante para consultar. Esto será más factible ya que estará elaborado por y para él.

También podrá enmarcarse esta actividad en el Programa de Convivencia Escolar, dándole el formato de un “acuerdo de convivencia”.

“Ciudad de las emociones”

Destinatarios/as: Primer ciclo (1°, 2° y 3° grado)

Fundamentación:

La propuesta “Ciudad de las emociones” es una actividad que busca que los/as participantes se conozcan más a sí mismos/as y a sus emociones, así como también que puedan reconocer e identificar las emociones de los demás, favoreciendo de esta manera la empatía y las habilidades sociales que se encuentran en desarrollo. Las emociones guían la mayor parte de la conducta infantil, por ese motivo es tan importante ayudar a nuestros niños y niñas a gestionar sus emociones. Este conocimiento personal permite además, que los niños y niñas desarrollen la motivación para superar obstáculos y lograr objetivos, tanto para el ámbito educativo como para la vida.

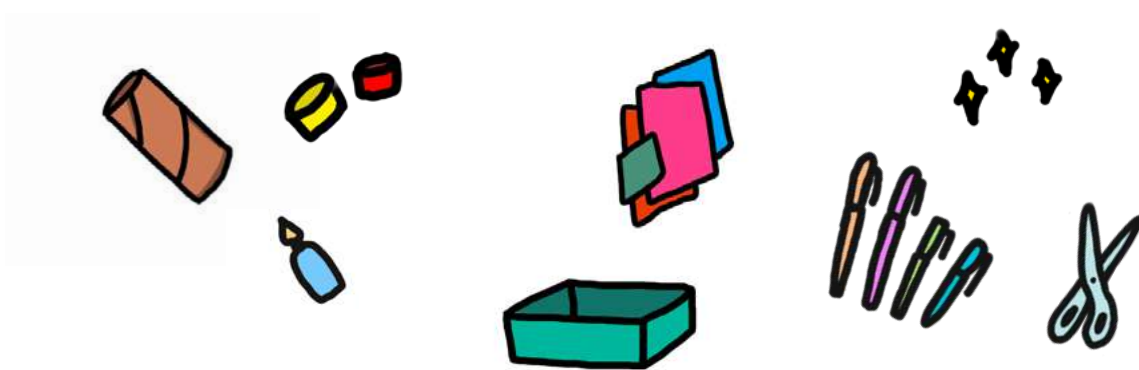
Por otro lado, en esta nueva edición de “Construyamos Alegrías” incorporamos a la Sorpresa como emoción básica, la cual refiere a una reacción emocional provocada por algo imprevisible o extraño. Por ello, algunos/as autores/as la suelen denominar como “emoción ambigua”, debido a que puede ser positiva o negativa según las circunstancias: pueden derivar otras emociones como sobresalto, asombro, desconcierto, admiración, extrañeza, confusión, anticipación, etc. Esto da cuenta de la complejidad de esta emoción y, por lo tanto, de la importancia de trabajarla.

Objetivos:

- Identificar los diversos estados emocionales básicos, es decir, generar conciencia emocional.
- Reconocer y validar todas las emociones.
- Aprender a decodificar y leer las diferentes emociones, propias y ajenas.

Materiales:

- Autos: rollo de papel higiénico o latas, rollo de cocina, cartón y cualquier material con el que podamos crear nuestro auto, 4 tapas de gaseosa para las ruedas, plasticola o silicona.
- Edificios: 6 cajas de leche, de zapatos o de remedios, o cualquier otro material, afiches, cartones, cartulinas etc. En lo posible que sean de mayor tamaño que los autos, pero no hace falta que sean de igual tamaño entre sí.
- Decoración: pueden utilizarse témperas, cartulinas, papeles de colores, fibras, fibras, botones y cualquier material para personalizar los juguetes a nuestro gusto.



Procedimiento:

Confección del auto:

- Tomar el rollo de papel higiénico o lata y decorarlo a gusto.
- Pegar 4 tapas (dos en cada lado), simulando así sus ruedas.

Confección de los 6 edificios:

- Tomar la caja o el material con el que van a construir los edificios. Cada edificio va a representar una emoción básica: alegría, tristeza, ira, temor, sorpresa y desagrado.
- Pintar o forrar cada caja, escribir y/o dibujar, de acuerdo a cómo me hace sentir esa emoción. Por ejemplo: el edificio que represente la alegría, lo puedo pintar de amarillo, dibujarle corazones, sonrisas, escribir las palabras que me generen alegría como jugar, amigos, familia, entre otros. Y así con cada edificio y su respectiva emoción.
- Como resultado de esta actividad, deben quedar 6 edificios diferentes, cada uno decorado con una emoción básica.



En el Anexo te dejamos una propuesta para que armes tus edificios y autos, pero ¿te animas a hacerlo de tu tamaño?... Sí, puedes hacerlo del tamaño que quieras, ¡hasta con cajas gigantes!

Situaciones:

Imprimir, transcribir o directamente leer en voz alta las situaciones disponibles en el anexo, para comenzar a jugar.

Instrucciones:

1. Cada uno de los edificios representa los diferentes estados emocionales básicos (alegría, tristeza, sorpresa, desagrado, miedo e ira). A su vez, el auto representa al participante. Se sugiere la conformación de grupos, compuestos por 5 o 6 participantes.
2. Leer cada situación propuesta en el anexo. Reflexionar qué emoción suscita en el niño, es decir, qué le genera dicha situación.
3. Pedirle a cada participante que encamine su vehículo hacia el edificio que representa la emoción que le despierta la situación.
4. Generar un momento de reflexión, invitando a que el niño piense soluciones o estrategias diferentes para gestionar la emoción elegida.
5. Leer la situación siguiente y así sucesivamente.
6. Apertura de un espacio de debate e intercambio general para que los niños puedan expresar qué sentimientos y sensaciones descubrieron al jugar. La finalidad es validar cada respuesta emocional subjetiva y poder encontrar nuevos modos de manejo de sus emociones.

“¡Luz, cámara, emoción!”

Destinatarios/as: Segundo ciclo (4°,5° y 6° grado)

Fundamentación:

La forma en que nuestros niños/as pequeños/as tienen de expresar sus emociones es bastante activa y dinámica, lo hacen a través de su cuerpo y comportamiento por lo tanto, a través de esta actividad fomentamos esta expresión para desarrollar la autoconciencia emocional y el aprendizaje sobre la gestión de sus emociones.

El juego “Luz, cámara, emoción” busca ser una propuesta grupal y, por lo tanto, de trabajo en equipo. A través de la educación emocional, se favorece el clima escolar, se fortalece la confianza entre los estudiantes, aumenta la motivación de los niños al sentirse valorados y comprendidos (aumentando su rendimiento en el aula), ofrece herramientas para resolver conflictos y para la vida (como por ejemplo la participación y colaboración).

Objetivos:

- Producir un pasaje del movimiento corporal a la palabra: identificar y nombrar las emociones, para luego representarlas.
- Reconocer, expresar y gestionar las emociones propias.

- Evitar llegar al desborde emocional, intentando un manejo de la emoción previo a través de la educación emocional.

Materiales:

- Máscara: platos descartables, cartón, hojas o cartulinas, palitos de helado, palitos de brochette, ramitas o elástico, plasticola, tijeras, pinceles, etc.
De todas formas, se puede fabricar con cualquier otro elemento que funcione para crear la máscara, ¡Deja volar tu imaginación!
- Decoración: pueden utilizarse hojas, cartulinas, lana, botones, tapas de gaseosas, fibras, brillantina, plumas, témpera, etc. Para personalizar nuestras máscaras.



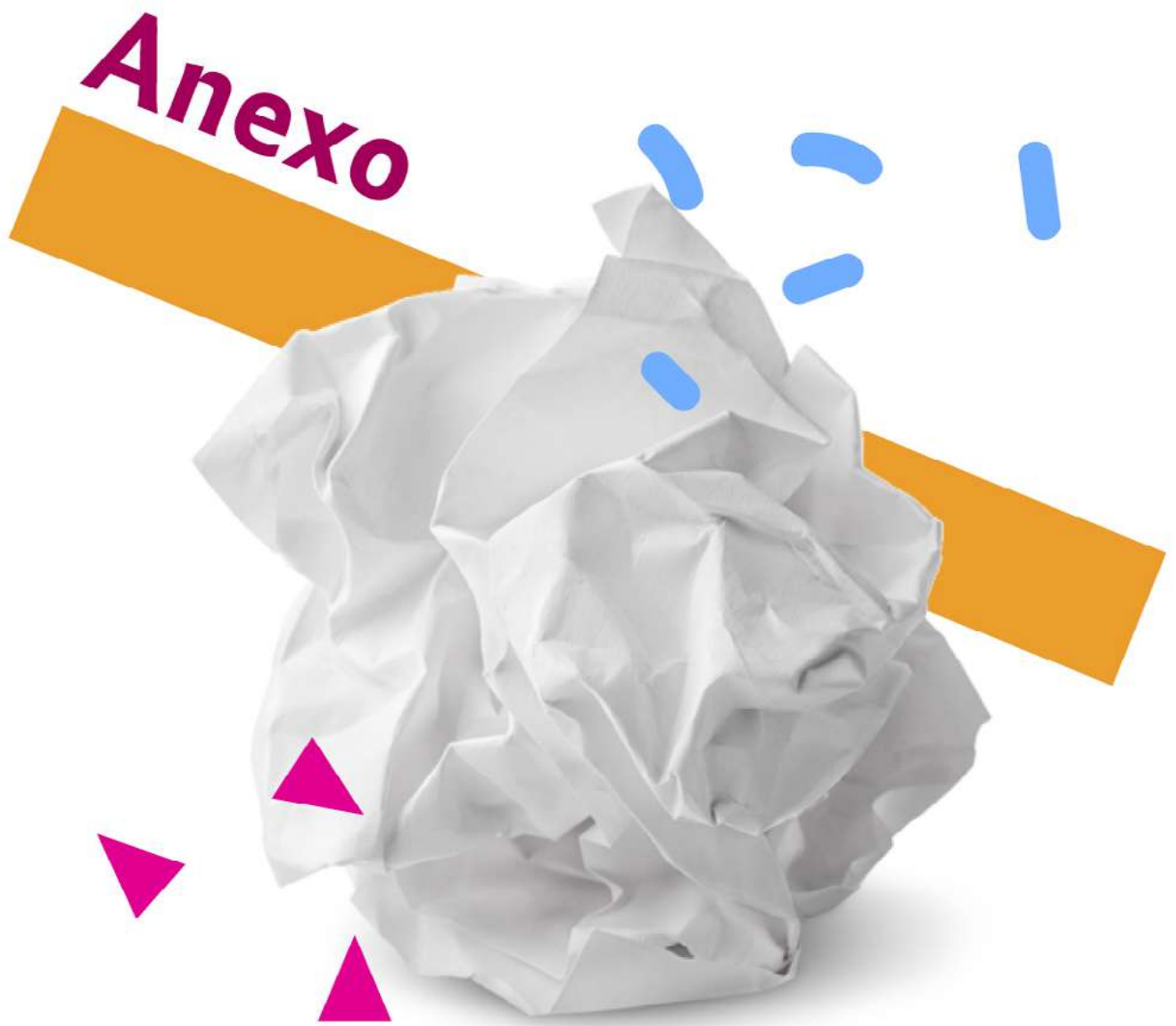
Procedimiento:

- Creación de la máscara. Tomar un plato descartable o recortar un círculo en cartón, cartulinas u hojas.
- Con una tijera y ¡mucho cuidado!, recortar dos círculos que simulen los ojos, uno para la nariz y otro para la boca.
- Pegar en cada lado un elástico, para poder sujetarlo en la cabeza. Otra opción es pegarle en la parte inferior un palito de helado o brochette (o el que tengas, como una rama tomada del patio)
- Decorar a gusto con los materiales propuestos o los que tengan en casa.

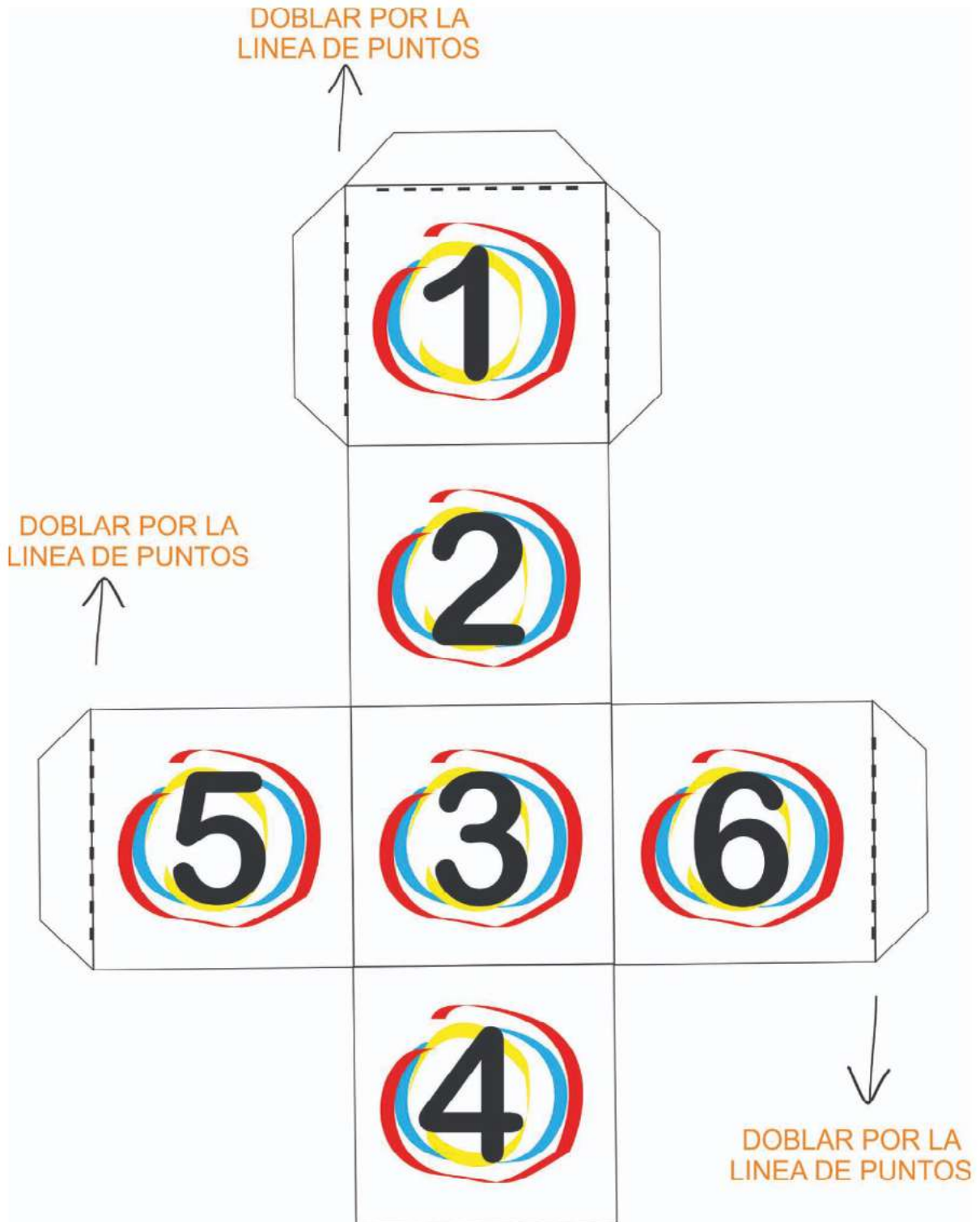
Instrucciones:

1. Dividir a los/as participantes del juego en diferentes grupos. Se sugiere la conformación de seis grupos, según disponibilidad, para que cada uno de ellos pueda apropiarse de una emoción y representarla. También puede ser adaptado para jugar con pocos/as niños/as o entre el/la niño/a y quien dirija la actividad.
2. Realizar un sorteo con 6 papeles, donde cada grupo llevará escrito el nombre de una emoción básica: alegría, tristeza, desagrado, miedo, sorpresa o ira.
3. Cada grupo sacará un papel y verá la emoción que le tocó.
4. Dentro de cada grupo, compartir experiencias y/o ideas relacionadas con la emoción, con la meta de elaborar una definición de la emoción y reflexionar sobre la misma.

5. Dentro de los grupos de trabajo, idear una situación en la que se represente la emoción.
6. Realizar una obra de teatro con esta situación utilizando las máscaras creadas.
7. Presentación de las obras de teatro y debate grupal para encontrar otras posibles emociones que pueden generarse a partir de la situación recreada.



LENGUA - 1° y 2° ciclo - juego: **“Las vueltas de la lengua”**.



Tablero: “Las vueltas de la lengua” (50 casilleros)



Tarjetas: "Las vueltas de la lengua"

1	Yo fui, yo soy y seré a veces la misma, a veces otra por o mejor. Yo fui, yo soy, yo seré algunas veces más feliz que otras; algunas noches más sola, más triste. Yo fui, yo soy, yo seré un menijunje de tiraros sentimientos que de día o de noche me atormentan. Pero también fui, soy y seré un ramo de profundos recuerdos enaltecedores, de mariposas por doquier y de risas de madrugadas de oreja a oreja.	2
3	No te prometo un agosto sin sus vientos, pero de a poco el sol nos irá dando su calor, y los remolinos que tanto nos despeñan serán nada a la luz de nuestra luna. No te invento ni te cambio un invierno por verano, yo te ofrezco, a contámanlo, quedarme enredada en tus lazos. Si tus abrazos me prometen una historia sin final, podrás contarme al cuento que vos quieras, yo sé cuál será.	4
5	Desde la había se veía cómo la bruja María iba y venía con su escobita deportiva Se reía a carcajadas, aunque gracia no me daba, la escuchaba a la bruja reírse en su escoba deportiva	6
7	En el norte hay colores, en el sur hay nieve, en el este tenemos mares y en el oeste grandes Andes en el centro estamos nosotros, los cordobeses, que no tenemos oro pero tenemos de tonada un canto que es reconocido por todos	8
9	Al cielo me remito cuando escucho tu cantar; me dices: "Amor mío..." y yo siento mi corazón palpitante. A la noche yo te pienso mientras oigo tu canción ¡Ay, amor, tu canción me acelera el corazón!	10
11	Madre nuestra que estás en la tierra, de donde vengo, hacia donde voy, donde piso y marco y marcho mi camino. Pachamama que generas el sendero nunca escrito de montañas, mares, valles y ríos, ¿podremos algún día devolverte algo de todo lo que nos das?	12
13	Empezar una estación es abrir una etapa, cerrar otra. Es ir para adelante, es girar como gira el mundo. Tanto giro puede marear, pero hay que seguir girando, no lo podemos parar, no lo quiero parar. Yo quiero seguir girando y viendo como todo a mi alrededor cambia. Las hojas de color, por ejemplo. No quiero quedarme quieta, por más vueltas y más mareo siga girando.	14
15	Tengo que escribirte hoy, tengo que escribirte porque algo en el aire me dice que me pensaste. Que te acordaste de cada risa y cada lágrima, pero sobre todo de amor. Y yo siento que me observarás cuando camino y vivo, y cuando soy y sabes muy bien cuándo no estoy siendo yo.	16
17	José se llama mi amigo le gusta andar sin abrigo a veces se enferma en verano y anda resfriado todo el año. Yo le digo: "ven, José, siéntate conmigo y le comparto mi abrigo."	18
19	Ahí viene Sofía, corriendo y saltando como ardilla ¡Cuidado, Sofía! que si te caés te dolerán las rodillas ella me dice: "¡Confía! que soy como una ardilla"	20

La dueña del libro, Ana, se percató de que la princesa de su cuento ya no estaba y gritando llamó a la mamá: "Belinda no está", le decía triste. La madre, sorprendida, intruyó de qué podía tratarse tal hazaña de Belinda y le dijo: "Creo que no quiere ser salvada por un príncipe, quizás quiera salvarse ella misma. Tendríamos que reinventar su historia para que vuelva al cuento".

Luana estaba en su habitación, haciendo las tareas de la escuela. Era una noche de lluvia y truenos. En su casa estaban ella y su mamá, nadie más. Su padre había fallecido hacía ya unos 3 años. Luana, que ahora tenía 14, no lo recordaba tanto. Se preguntaba cómo era su voz, su altura, a dónde le llegaría hoy a su papá...

Sintió un miedo que nunca había sentido, los ojos se le llenaron de lágrimas y sentía cómo su corazón latía rápido, como si hubiera corrido, y fuerte, tanto que sentía que se le iba a salir del pecho. Sentía ganas de gritar, pero a la vez no tenía fuerzas. En ese momento, tras el trueno más fuerte de la noche, despertó: se había dormida haciendo la tarea. Aún sentía su corazón latiendo rápido y fuerte, mientras escuchó que su madre le decía: "Luana, ¿Bajás a comer?" Y de nuevo, sintió un escalofrío.

La gigantesca barca azteca partió, y tras 90 largos días llegaron a tierra desconocida. En todo ese tiempo, Aiotl no se animó a acercarse a Aoame, quien lo miraba desde lejos, sin atreverse tampoco a más. En esos nuevos lares, los aztecas fueron confundidos por gente de Asia: se esperaba al príncipe de Indonesia. Les regalaron condimentos, animales, cosas materiales, de todo. Tras meses de grandes aventuras, decidieron volver con todos los regalos. Como aún los creían de la realeza, pidieron una barca más grande donde cupiera todo y zarparon.

SEBASTIAN: Papá, esta noche quiero que me cuentes un cuento.
PAPÁ: Esta noche no voy a poder, Setas, pero mañana a la mañana te prometo que sí. Decime, sobre qué te gustaría que se trate el cuento?

SEBASTIAN: Sobre un gato que no sabía maullar...

PAPÁ: Está bien. (Toda la noche preparando el cuento) (Amanece) ¡3 nuevos días, Setas! Arriba que lo prometido es deuda. Había una vez un gatito, llamado Fgáro, que no sabía maullar...

SEBASTIAN: Papá, papá. Anoche me arrepentí. Ahora quiero un cuento sobre una gallina que aprendió a volar y se fue a París.

Belinda era una princesa de un cuento de hadas que un día se cansó de la dinámica de su historia. Siempre se repetía lo mismo: la bruja malvada la raptaba de su castillo hermoso, la llevaba a una torre vigilada por un dragón, la encerraba y el bello príncipe venía a rescatarla. Cansada de todo esto, decidió irse de su cuento a buscar su propia aventura. Agarró su mochila, y cuando el libro quedó abierto, saltó por una de las páginas.

Entonces, Ana y su mamá, comenzaron a relatar en voz alta una historia: Belinda, era una princesa valiente, que no le tenía miedo a las brujas. Un día, una bruja malvada la raptó del palacio, la llevó a una torre alta que era vigilada por un dragón y la encerró allí. Belinda pensó y pensó, y decidió salvarse ella misma: con las sábanas del cuarto, armó una sogá y salió por la ventana. Volvió al castillo donde todos estaban preocupados por su desaparición y avisó a sus padres de lo sucedido. Hablando escuchado esto, Belinda volvió a su cuento, pero con una nueva historia.

Estaba divagando en sus pensamientos, cuando de repente, tras un fuerte trueno, la madre la llamaba: "Luana, ¿Bajás a comer?". Salíó de su habitación y sintió un escalofrío. Se dirigía a bajar las escaleras, cuando de pronto, alguien la agarró del brazo, y la empuja hacia el otro lado tapándole la boca para que no grite: "shh". Reconoció la voz de su madre, que le decía: "yo también lo escuché".

Aiotl era un joven azteca muy curioso, hijo del gran cacique Ténoch y el mejor navegante de su pueblo. Amaba a Aoame, la joven y desafiante hija de artesanos. Un día, surgió una gran aventura: Ténoch llamaba a sus mejores hombres y mujeres para zarpar al mar en busca de tierras nuevas. Aoame se alistó: quería saber qué había más allá del horizonte. Aiotl vio en ese viaje una oportunidad de estar cerca de Aoame, entonces también se unió.

En el viaje de vuelta, Aoame se acercó a Aiotl, le tomó la mano y le dijo lo que sentía. El corazón del joven latía de felicidad y ambos se miraban a los ojos cuando al barco chocó contra algo haciendo que se hundiera con tripulación y regalos. De todos los que emprendieron el viaje, llegó a la costa Azteca Aoame, quien, llorando por su pérdida, contó todo lo vivido al cacique, pero éste no le creyó porque no tenía pruebas. Pensando que la joven había hundido a propósito a su gente, la mandó presa. Seis meses después, desde la costa, se veían en el horizonte 3 grandes carabelas.

Primera escena:
BRIAN: Hola, Azul. ¿Cómo estás? Quería decirte que me gustas. No, no. Así, no, demasiado directo. Hola, Azul, ¿Qué tal? Vamos el sñelo color azul porque tus ojos le dan la luz. No, tampoco, demasiado cursi... (Se mira en el espejo) Vamos, Brian, algo se te tiene que ocurrir. (Sale de escena, pensativo y susurrando)

Segunda escena:
(BRIAN y AZUL se cruzan en la calle)
AZUL: Hola, Brian, ¿Todo bien?
BRIAN: Eh.. Sí, acá, pensando en nada. ¿Vos?
AZUL: Yo bien, quería decirte que me gustas. ¿Te gustaría que vayamos a tomar un helado?

JOSÉ: ¡Qué pasó, Pedro?
PEDRO: Estaba viniendo y un viento fuerte me empujó a dar vueltas. Y creo que escuché una voz...
JOSÉ: ¡Déjate de mentir! Siempre con cuentos vos.
PEDRO: No, José, esta vez es en serio. Esa voz... esa voz... decía...
(PEDRO iba de acá para allá, pensativo, con la mano en el mentón mirando al piso. JOSÉ vuelve la vista al diario, sin prestarle atención.)
PEDRO: Se viene... Insurgente... o indigente (Gritando:.) ¿Qué me quito decir? (Se tira al piso, llorando desconsoladamente) ¡La insurgencia de los desobedientes! (Grita)
JOSÉ: Basta, Pedro. ¡Me estás asustando!
(PEDRO empieza a tener convulsiones y JOSÉ marca a emergencias)
PEDRO: ¡Ahá! ¡Te la creíste! ¡Siempre caés vos!

Josefina, la dueña de una veterinaria, cuando alimentaba a los peces, veía que primero subían algunos a la superficie, comían y bajaban de nuevo, después subían los que todavía no habían comido. Cuando alimentaba a los hásters, era diferente: ellos introducían en sus mejillas todo el alimento que quisiera y no les importaba si sus amigos no comían. Un día, por equivocación, Josefina dio alimento vencido a los animales, pero por suerte ninguno enfermó salvo algunos de los hásters, que por no compartir comieron cantidades excesivas y les hizo muy mal.

Rodrigo, el oso, vivía en un bosque junto a su familia, él amaba cantar pero nunca podía hacerlo porque debía ayudar a su familia con la caza y el refugio. Pero Rodrigo no se sentía cómodo y contento con esto porque no podía cantar. Un día decidió irse a otro bosque y llegó a uno donde todo era verde y había un lago con aguas cristalinas. Cuando se dio cuenta de que no había nadie que pudiera apreciar su canto, se sintió triste, y decidió volver con su familia, quienes lo recibieron con un abrazo.

Un día, dos palomas notaron que la rama en donde estaban no podía soportar el peso de ambos nidos. La paloma más joven, le dice a la otra, que era más anciana: "Te reto a una carrera, la que termine primero con el nido se queda con la rama". La anciana aceptó y esa misma tarde comenzaron a buscar más ramas. La paloma joven estaba cansada y como sabía que la otra era más lenta decidió tomar un descanso, cuando despertó vio que su vecina ya había terminado su nido.

Un grupo de artistas talentosos se unieron para hacer una obra de teatro. En cada ensayo, apreciaban el talento de sus compañeros. Los actores decían: "Wow, cómo bailan, a su vez, éstos pensaban, qué fantástico cómo los actores interpretan y sienten los personajes". Y los cantantes decían: "¿Cómo hacen los bailarines y actores para transmitir esos sentimientos? Al escuchar esto, a directora de la obra reunió a los artistas y les pidió que opinaran sobre ellos y los demás, así notaron que todos eran importantes.

"CELEBRACIÓN POR EL DIA DEL NIÑO"
El evento será gratuito y para toda la familia.
La municipalidad de Córdoba prepara el día del niño en el parque Sarmiento para el domingo 15 de agosto y contará con la participación de diversas bandas infantiles y la obra de teatro "Creando Sueños".

Kakarota era una oveja que siempre hacía bromas a su rebaño. "Ahí viene el lobo!" decía y todos salían corriendo a refugiarse. Siempre había problemas: algunas se traían por el susto, otras corriendo se quejaban, otras sacaban lo peor de sí robándose los escondites de las demás... Pero, como la querían a Kakarota, la perdonaban. Hasta que un día desapareció una de las ovejas. Se enojaron tanto con Kakarota que la echaron del rebaño. Andaba ella por el bosque, cuando a lo lejos ve al lobo. Fue corriendo a decirles y cuando llegó, su antiguo rebaño, no le creía. Moraleja: "Si rompemos la confianza que nos tienen, puede que después no nos vuelvan a creer"

Comianz de clases dramático: familias, docentes y directivos preocupados.
"INQUIETUD POR LA FALTA DE BANCOS EN LAS ESCUELAS"
La escuela Mariano Fraguero abre las inscripciones para los chicos que comienzan el primer grado. La documentación debe ser enviada hasta el 20 de diciembre como fecha límite.

"TERREMOTO EN SAN JUAN: no hay heridos"
Las pérdidas económicas y estructurales son graves. Bomberos y la policía de la ciudad están trabajando en las zonas más afectadas, y diversos movimientos sociales están recibiendo donativos para reparar entre las familias.

DORA

exploradora
niña
aventuras

VANELLOPE

Ralph
videojuegos
carreras

INTENSAMENTE

dibujitos
emociones
Bing Bong

GRINCH

navidad
verde
villano

ZAMBA

Pakapaka
tiempo
historia argentina

VALIENTE

colorada
princesa
Mérida

FROZEN

libre soy
hielo
Elsa

NARUTO

anime
ninja
rubio

LOS VENGADORES

Marvel
superhéroes
acción

LOS CAZATROLES

amuleto
Arcadia
dibujitos

CHICAS
SUPERPODEROSAS

Burbuja
Bombón
Bellota

PIÑÓN FIJO

payaso
chuchuwa
canciones

GOOGLE

buscador
internet

WHATSAPP

mensajes
audios

INSTAGRAM

fotos
reels

BOB ESPONJA

Patricio
piña
debajo del mar

CHIMUELO

dragón
vikings
furia luminosa

FACEBOOK

messenger
fotos y videos

YOUTUBE

videos
música

TIK TOK

videos
bailes

LENGUA - 1° Ciclo- juego: “Aprender rimando”



LENGUA - 2° Ciclo- juego: “Una nueva aventura”

Una nueva aventura

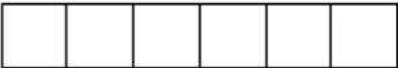
El domingo a la mañana Sofía se levantó muy preocupada porque el lunes empezaban las clases en el colegio nuevo. Hace una semana que se mudaron con su familia a una nueva ciudad y no conocía a ningún amigo que la acompañara en su primer día; fue corriendo a contarle a su mamá, María, y ella al verla preocupada le explicó que en el colegio hay muchos juegos, juguetes, canciones para divertirse con los otros niños y hacerse amigos. Esa misma tarde María decidió ir a pasear a la plaza que Sofía quería conocer porque era muy grande, con árboles de distintos tamaños y colores. Allí conocieron a Bruno, un niño alto y muy alegre con quien Sofía jugó toda la tarde, lo que la hizo muy feliz porque tenía un amigo, pero en el momento en que se dio cuenta que no sabía cuándo lo volvería a ver, se puso triste otra vez.

Al día siguiente Sofía llegó al colegio muy asustada porque no sabía cómo iban a ser sus nuevos compañeros aunque con una pizca de esperanza porque con Bruno se dio cuenta que no era tan difícil hacer amigos. Cuando llegó al aula, se llevó una gran sorpresa, Bruno era su compañero! así que fue corriendo, se sentó a su lado y compartieron una rica merienda. Ahora ir al colegio no le daba tanto miedo.

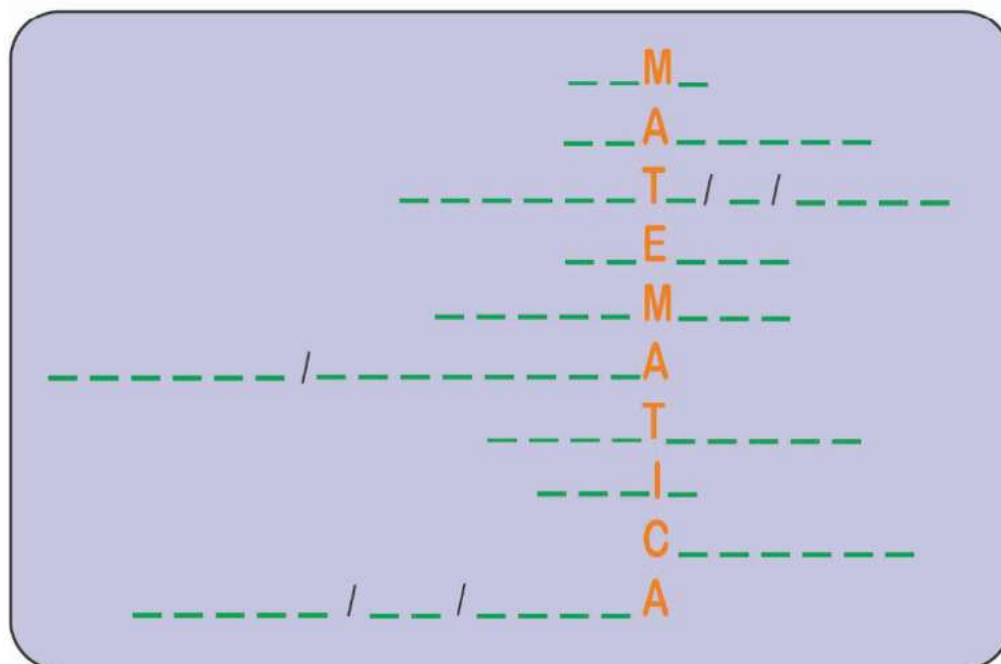


MATEMÁTICAS - 2° ciclo- juego: "4 en línea"

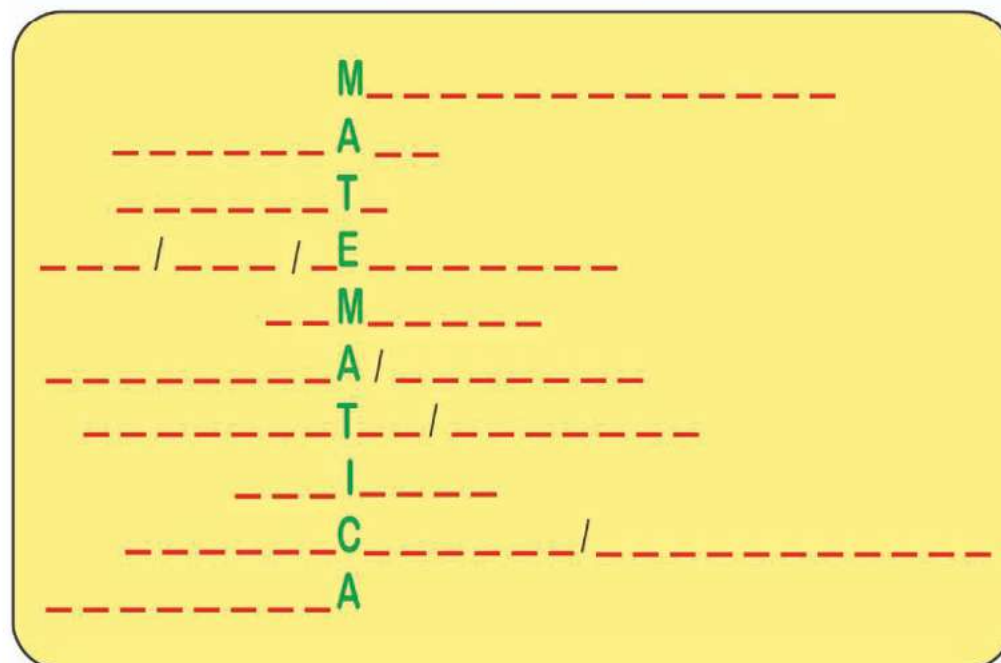
1) Desde Córdoba a El Bolsón hay 1666,3km. Si Paola salió de Córdoba y ya recorrió 700 km, ¿Cuál es la operación que hay que hacer para averiguar cuánto le falta para llegar a El Bolsón? Opción A: $1666,3 \times 700$ Opción B: $1666,3 - 700$ Opción C: $1666,3 + 700$	2) Para pasar del número 45.560 al 45.160 hay que... Opción A: restarle 400 Opción B: sumarle 40 Opción C: restarle 40	3) El estadio Mario Alberto Kempes tiene una capacidad de 57.000 espectadores, siendo el segundo más grande del país, después del Estadio Monumental. Si para un partido se llenaron las $\frac{3}{4}$ partes del estadio, ¿cuántas butacas quedaron vacías? Opción A: 14250 Opción B: 42750 Opción C: 19000
4) En una librería de 400 libros, $\frac{1}{4}$ de los libros son de misterio; 0.25 de ciencia ficción y la mitad de historia contemporánea. Pedrito dice que hay más libros de ciencia ficción que de misterio pero Laura dice que hay la misma cantidad ¿quién tiene razón, Pedrito o Laura? ¿Cuántos libros de cada género hay en la librería?	5) Luego de sus vacaciones, un grupo de amigos de 6 personas que se alojó durante 8 días en una cabaña tuvo que pagar un total de \$72600. ¿Cuánto pagó por día cada persona? ¿Cómo llegaste a ese resultado? Compartí con tus compañeros cómo llegaste al resultado.	6) ¡Esta tarjeta tiene un tiempo de 15 segundos! ¿Qué altura tiene el Cerro Champaquí? Opción A: 11 metros Opción B: 6 metros Opción C: 2790 metros
7) ¡Esta tarjeta tiene un tiempo de 15 segundos! ¿Cuánto pesa la Copa del Mundo? Opción A: 6170 kilómetros Opción B: 6170 gramos Opción C: 6170 litros	8) ¡Esta tarjeta tiene un tiempo de 15 segundos! ¿Qué pesa más? ¿1 kilo de ladrillos o 1 kilo de algodón?	9) Bruno es 6 años mayor que Felipe, Felipe es 10 años menor que Florencia. Florencia tiene 22 años. ¿Cuántos años tienen Bruno y Felipe? ¿Cómo llegaste a ese resultado?
10) Un manzano tiene 12 ramas. 5 de esas ramas tienen 3 manzanas cada una. Otras 6 ramas tienen 8 manzanas cada una. Y la rama restante posee 5 manzanas. ¿Cuántas manzanas tiene el árbol?	11) Olivia dio una vuelta corriendo alrededor de la escuela en dos minutos y siete segundos. Candela lo hizo en 121 segundos. ¿Quién dio la vuelta en menor tiempo?	12) La Luna gira alrededor de la Tierra en 28 días. ¿Cuántas vueltas habrá dado a la Tierra en un año?
13) El terreno de Mariano es un rectángulo cuyos lados miden 10 metros x 15 metros. Si la casa ocupa $\frac{2}{3}$ del terreno y el patio el resto, ¿cuál es la superficie del patio en m²? ¿Cómo llegaste a ese resultado?	14) Tengo 6 cajas con 35 piedritas cada una. Si se me pierden 2 cajas, ¿con cuántas piedritas me quedaría?	15) Para hacer una pasta frola necesito 250gr de harina. Si el paquete tiene 1kg. ¿cuántas tortas puedo hacer con el paquete entero? ¿Cómo llegaste a ese resultado?

16) En un supermercado hay 12 estantes y cada estante contiene 16 cajas de leches, ¿Cuántas cajas de leches hay en total?	17) ¿Cuántas semanas completas hay en 1 año de 365 días? Explica cómo llegaste al resultado.	18) El ascensor del edificio de Victoria tiene una capacidad máxima de 148 kg. Subió Victoria que pesa 55kg con dos amigas que pesan 60 kg y 53 kg. Además cargan con dos paquetes que pesan 21 kg y 14 kg. ¿Por cuántos kilos se supera el peso máximo del ascensor?
19) ¿Cuánto le falta a cada una de estas fracciones para llegar a 1? $\frac{1}{4} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$ $\frac{10}{12} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$ $\frac{15}{20} + \underline{\hspace{1cm}} = 1$	20) Pedro opina que la mitad de la fracción $\frac{4}{6}$ es $\frac{2}{6}$. En cambio, Camila opina que es $\frac{2}{3}$. ¿Vos qué opinas? ¿Quién tiene razón?	21) Josefina comió $\frac{1}{3}$ de pizza y Tomás $\frac{1}{2}$ de la misma pizza. ¿Quién comió más?
22) Andrés y Guillermina salieron a correr por el Parque Sarmiento. Andrés corrió $\frac{5}{3}$ del camino y Guillermina $\frac{3}{5}$ del mismo camino. ¿Quién corrió más?	23) Si pensamos que este triángulo representa $\frac{1}{4}$ de una plaza de Córdoba. ¿Cómo sería la figura entera de la plaza? ¿Puede tener más de una forma? Dibujar por lo menos 2 posibilidades que se te ocurran. 	24) Nico es hincha de Belgrano e hizo una bandera de $\frac{13}{4}$ metros de largo para llevar a la cancha. Martín es hincha de Talleres e hizo una bandera de $\frac{3}{2}$ metros. ¿Quién hizo la bandera más larga? ¿Cuánto más larga?
25) Mi mamá me regaló 1 tableta de mi chocolate preferido que está dividido en 8 partes. El Lunes comí $\frac{2}{8}$ y el Martes $\frac{3}{8}$ más. ¿Cuánto chocolate comí en total? ¿Cuánto chocolate tengo aún?	26) Pintar $\frac{8}{6}$ del siguiente dibujo. En caso de ser necesario, dibujar otro entero (en otra hoja) como el de la figura para pintar lo que corresponda. 	¡TARJETA ESPECIAL! COMODÍN ¡Podés agregar 1 ficha en el casillero que quieras!
¡TARJETA ESPECIAL! COMODÍN ¡Podés agregar 1 ficha en el casillero que quieras!	¡TARJETA ESPECIAL! Perdés el turno	¡TARJETA ESPECIAL! Podés sacarle una ficha del tablero a tu compañero *Podés guardar esta tarjeta y usarla cuando lo necesites

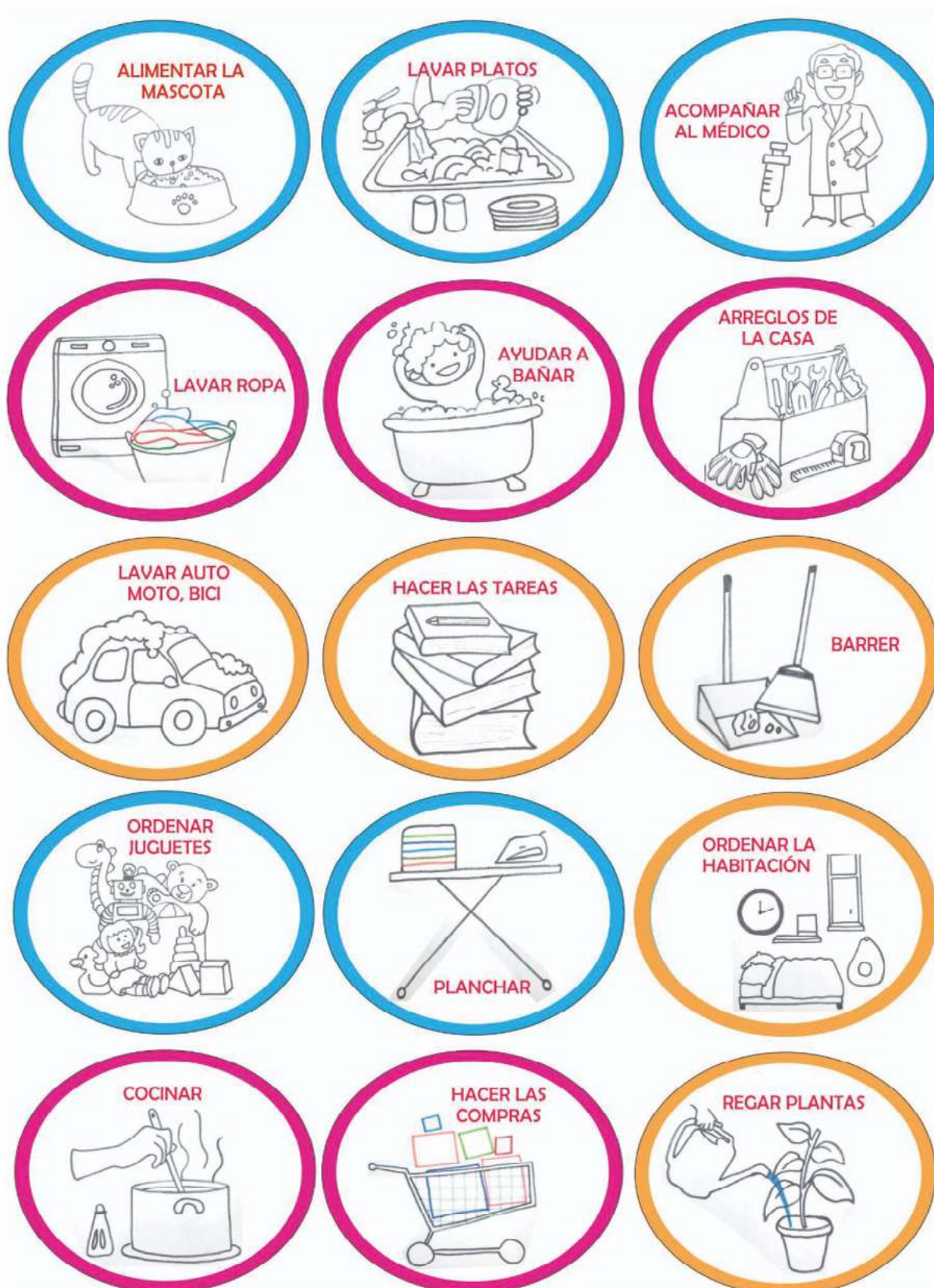
MATEMÁTICAS - 1º grado- juego : **"Crucimática"**



MATEMÁTICAS - 2 y 3º grado - juego : **"Crucimática"**



ESI - 1º ciclo - juego: “¿Y ahora quién?”



ESI - 2º ciclo - juego: **"Descubrimos"**

(las imágenes deben imprimirse por duplicado)



LUCIANO
Hobby tocar la guitarra



JULIAN
Hobby cocinar



JUAN
Hobby jugar a la play



JOSÉ
Hobby jugar al volley



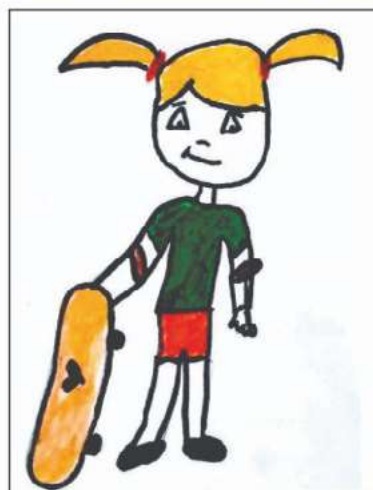
MARTINA
Hobby jugar al fútbol



CAMILA
Hobby dibujar



SOFÍA
Hobby leer



LUNA
Hobby andar en patineta



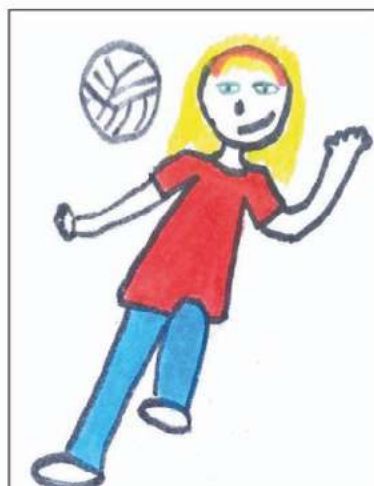
ROCÍO
Hobby escuchar música



PEDRO
Hobby escuchar música



TOBIAS
Hobby andar en patineta



LOURDES
Hobby jugar al volley



VALENTINA
Hobby tocar la guitarra



NAHUEL
Hobby leer



ANTONELLA
Hobby cocinar



FELIPE
Hobby dibujar



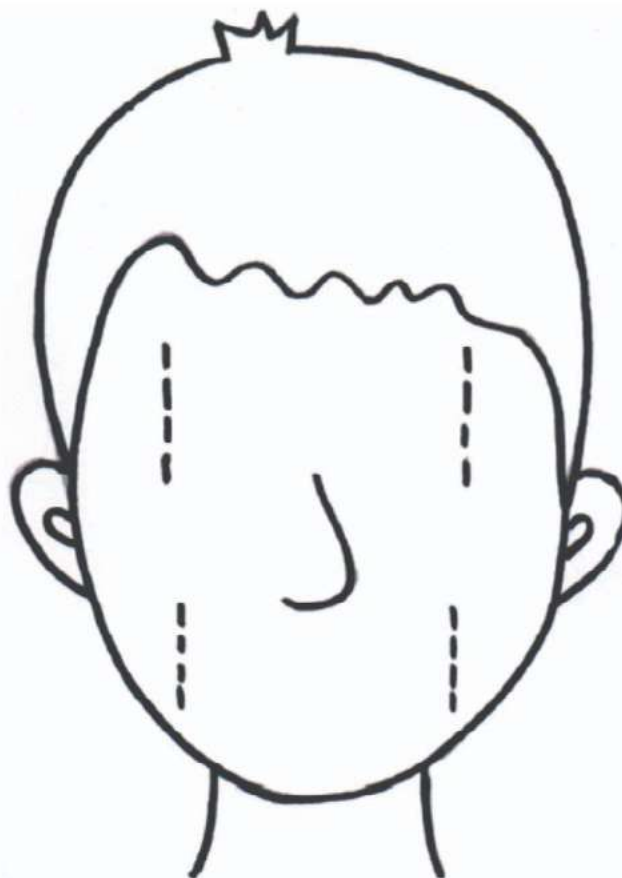
FRANCO
Hobby jugar al futbol



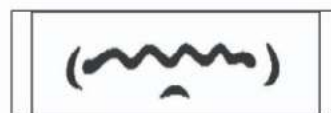
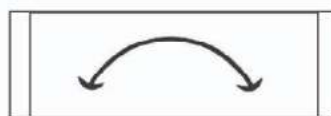
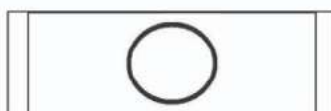
GUADALUPE
Hobby jugar a la play

EDUCACIÓN EMOCIONAL - 1º ciclo - juego: "Armando emociones"

Rostro:



 Recortar el rostro por el contorno y las ranuritas por la línea de puntos. Las tarjetitas (ojos y boca) solo por el contorno.



Situaciones:

CUANDO NO TENGO
NADA PARA HACER
SIENTO...

CUANDO ME RETAN
POR ALGO
QUE NO HICE
ME SIENTO...

CUANDO PIERDO
UN JUGUETE
SIENTO.....

CUANDO LA SEÑO
ME FELICITA POR ALGO
QUE HICE BIEN
SIENTO...

CUANDO LA CASA
ESTÁ A OSCURAS
SIENTO...

CUANDO VEO ALGO
QUE NUNCA ANTES
HABÍA VISTO
SIENTO...

CUANDO ABRAZO
A MI MASCOTA
SIENTO...

CUANDO TENGO QUE
BAILAR O CANTAR EN
UN ACTO DEL COLEGIO
SIENTO...

CUANDO ME OBLIGAN
A COMER ALGO QUE
NO ME GUSTA
SIENTO....

CUANDO YA JUGUÉ
MUCHAS VECES AL
MISMO JUEGO
SIENTO...

CUANDO ME LLEGA UN
REGALO SORPRESA
SIENTO...

CUANDO ALGUIEN
ME DICE ALGO FEO
SIENTO...

CUANDO VEO UNA
PELÍCULA DE TERROR
SIENTO...

CUANDO ES MI
CUMPLEAÑOS
SIENTO...

CUANDO EN
MI FAMILIA ME
DAN CARIÑO
SIENTO...

CUANDO LLEGO A
UN LUGAR DONDE
HAY GENTE
QUE NO CONOZCO
SIENTO....

CUANDO TENGO QUE
TOMAR UN
REMEDIO FEO
SIENTO...

CUANDO ALGUIEN ME
ROMPE UN JUGUETE
A PROPÓSITO
SIENTO...

EDUCACIÓN EMOCIONAL - 2º ciclo- juego: "Bingo de emociones"

Cuando me habla la persona que me gusta tengo cosquilleos en la panza y me siento...			Cuando ayudo a alguien me siento...				Si a un amigo/a le va mal en una prueba me siento...
							
Cuando me cuentan un secreto del que no sabía me siento...	Cuando me peleo con mi amigo/a me siento...	Cuando me sale algo mal y no puedo arreglarlo me siento...					

	Cuando como algo que no me gusta siento...				Cuando me habla alguien que no conozco me siento...		Cuando me buscan tarde del colegio me siento...
		Cuando estoy solo/a en mi casa y escucho un ruido me siento...		Cuando ayudo a un compañero/a del colegio me siento...	Cuando me esfuerzo y consigo lo que quería me siento...		
	Cuando no entiendo un tema nuevo que explica la maestra me siento...	Si en una prueba me va mal me siento...					

			Cuando estoy solo/a en mi casa y escucho un ruido me siento...				Si en una prueba me va mal me siento...
				Cuando ayudo a alguien me siento...			
Cuando me cuentan un secreto del que no sabía me siento...	Cuando me peleo con mi amigo/a me siento...	Cuando me buscan tarde del colegio me siento...					Cuando pierdo en un juego me siento...

			Cuando me invitan a una fiesta me siento...		Cuando siento calor y mi cara se sonroja me siento...		
	Cuando en una prueba no sé qué responder me siento...						
Cuando me cuentan un secreto y tengo que guardarlo me siento...				Cuando ayudo a un compañero con la tarea me siento...		Cuando viajo con mi familia me siento...	

			Cuando me tiemblan las piernas y las manos me siento...			Cuando estoy solo en el recreo me siento...	
				Cuando me habla alguien que me gusta me siento...			Cuando tengo escalofríos y se me pone la piel de gallina me siento...
		Cuando escucho un ruido fuerte me siento...					

				Cuando a un amigo/a le va mal en una prueba me siento...			
				Cuando no hago nada me siento...			
Cuando estoy solo/a me siento...		Cuando me cuentan un secreto del que no sabía me siento...					Cuando ayudo a un compañero me siento...

Situaciones:

Cuando tengo las manos
transpiradas y el corazón
me late fuerte me siento....

Cuando percibo
mal olor ,me siento...

Cuando alguien cuenta
el secreto que le confié
me siento....

Cuando en una prueba
tengo que responder
dos preguntas iguales,
me siento...

Cuando no cumplo con
las reglas del colegio
me siento...

Cuando estoy frente al
chico/a que me gusta
y siento mariposas
en la panza es
porque estoy....

Cuando pasa el/la
chico/a que me gusta
me siento...

Cuando mis padres
no me dejan hacer
lo que quiero, me siento...

Cuando me dicen que
tienen algo para mí
me siento...

Cuando tengo náuseas
siento...

Cuando tengo que
leer algo en público
me siento....

Cuando estoy en
una situación de peligro
se me acelera el corazón
y me siento...

Cuando la maestra falta
al colegio, me siento....

Cuando hago actividades
en grupo en el colegio
me siento...

Cuando alguien no
reconoce algo que hice
bien, siento...

Cuando tengo una
prueba y me duele
la panza, me siento...

Cuando tengo ganas
de romper algo
y se me pone
la cara colorada
me siento...

Cuando le pasa algo
malo a alguien
que quiero mucho
me siento...

Cuando pienso en la
pandemia, me siento...

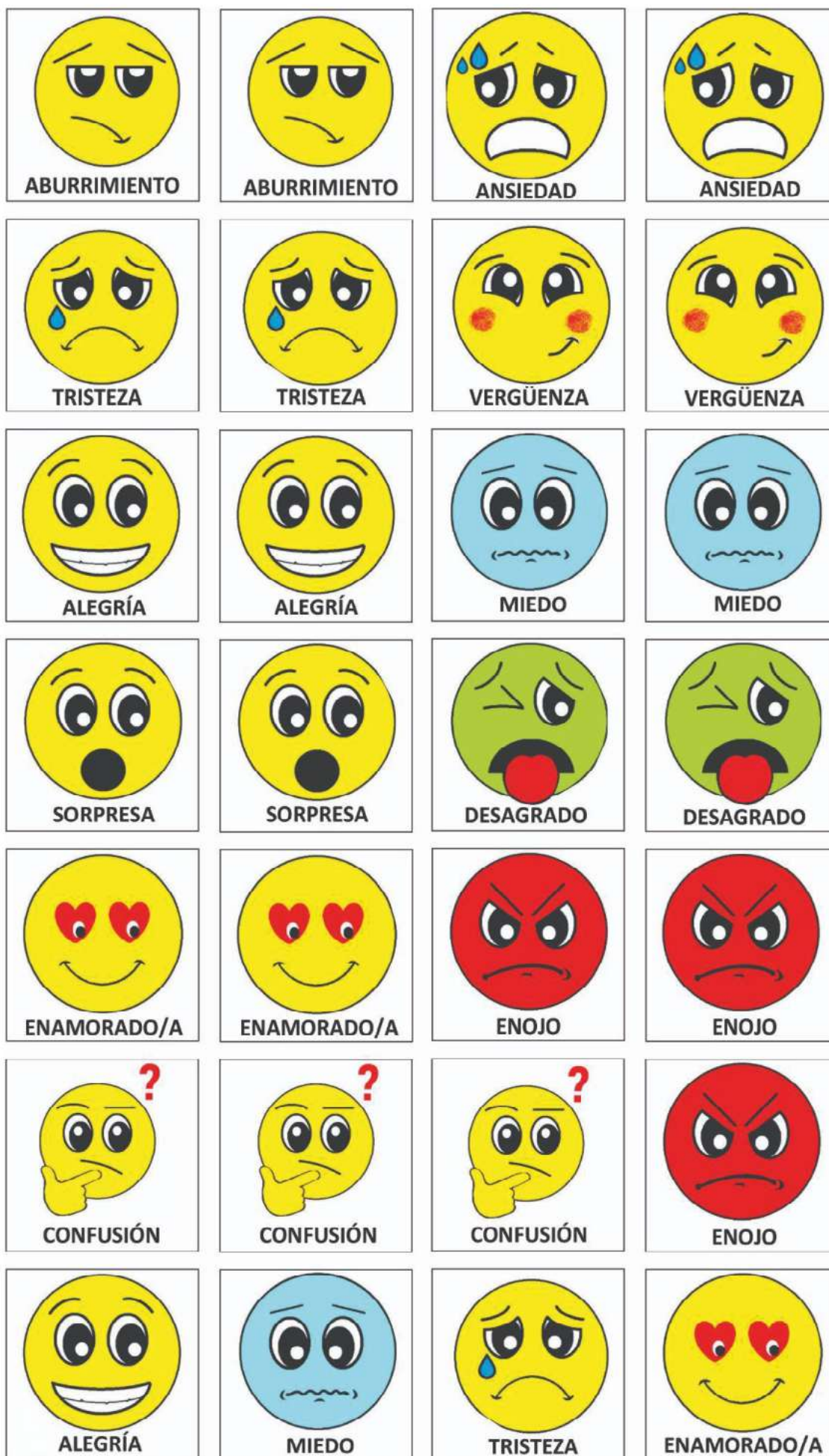
Cuando peleo con mis
compañeros/as del colegio
me siento...

Cuando no tengo nada
que hacer, me siento...

Cuando quiero ayudar
a alguien y no sé como
me siento...

Cuando juego con
amigos/as y no comparten
sus juguetes siento...

Cuando me dicen que
elija jugar a lo que
quiero, siento...



EDUCACIÓN EMOCIONAL -1º ciclo- juego: “Ciudad de las emociones”

Estaba durmiendo y me despertaron muy temprano.

Hoy hicieron mi comida favorita.

Estaba triste y me dieron un abrazo.

A otro niño le regalaron un juguete que yo quería.

Un perro me lamió la cara.

Jugué con otros compañeros y me caí.

Otro niño está llorando porque se lastimó.

Hoy es mi cumpleaños.

Me fueron a buscar al colegio un rato mas tarde que a mis compañeros.

Anoche tuve una pesadilla.

Hoy comemos verduras.

Hoy tengo que visitar al doctor para que me haga un control.

Me contaron un chiste gracioso.

Hoy tengo que ayudar a limpiar.

No me sale hacer la tarea que me dió mi seño.

Están pasando los dibujitos animados que más me gustan.

Mis compañeros ya saben leer y yo todavía sigo aprendiendo.

Me reencontré con una persona que quiero mucho y no veía hace tiempo..

Me quitaron una de las galletas que estaba comiendo.

Estaba caminando y un perro me ladró.

RECORTAR Y
PLASTIFICAR



Imágenes ilustrativas de la creación de autos y edificios.



EDUCACIÓN EMOCIONAL - 2º ciclo- juego: “¡Luz, cámara, emoción!”

Proceso de construcción de los antifaces: (a modo de ejemplo)





Construycamos alegrías

3ra Edición



Universidad
Nacional
de Córdoba



Secretaría
de Extensión
Universitaria



PROGRAMA
NIÑEZ Y
JUVENTUD



PROGRAMA
DESARROLLO
TERRITORIAL