Construyamos alegrías

Versión COVID-19

Índice

Introducción **1**
Funciones cognitivas **3**
Lengua 5
Descifrarpalabras 5
Improvisa2 5
Matemáticas 7
Perinola numérica 7
Ciencia y Tecnología 9
Dibujo Mágico 9
Plastilinacasera 10
Portalápices 10
Camión de carga 11
Recontraespionaje 12
Mensajes luminosos fluorescentes 13
Educaciónemocional **15**
Emocionario 17
Diario de emociones 18
Hágalo con mímica 18
Memotest 19
Dominó 19
Botella sensorial o botella de la calma 19
Muñequitos de harina 20
Anexos **22**

Introducción

Construyamos alegrías es un proyecto de diseño y construcción de juguetes educativos sustentables que surgió en 2017 de la articulación entre los Programas de Niñez y Juventud, Puntos de Extensión y Desarrollo Territorial de la Secretaría de Extensión Universitaria de la Universidad Nacional de Córdoba.

A partir del trabajo territorial de los programas vinculados con niños y niñas que asisten a escuelas primarias, se observaron algunos problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo estos consecuencia del escaso acceso a recursos y actividades que innoven en términos educativos y garanticen un desarrollo integral de los niños y niñas. De allí surgió la necesidad de generar estrategias educativas que no sólo fomentarán la creatividad de los niños y niñas, sino que también colaborarán en la mitigación de dichas problemáticas.

El trabajo territorial se efectuó en los Puntos de Extensión de la UNC, localizados en diversos barrios de la ciudad de Córdoba donde no se encuentra plenamente garantizado el acceso a ciertas actividades o recursos que permitan el desarrollo integral de los niños y niñas.

Para hacerlo posible, se convocó a estudiantes universitarios/as provenientes de diferentes disciplinas que, mediante el trabajo conjunto con instituciones y organizaciones que trabajan con niños y niñas, identificaron las principales problemáticas que surgen del proceso de enseñanza aprendizaje, para luego ser incluidas como pautas de trabajo en el diseño de juguetes.

Conforme a las problemáticas detectadas en el relevamiento elaborado por profesionales expertos, se llevaron a cabo capacitaciones pedagógica-didácticas a dichos estudiantes que permitieron la unificación de criterios, habilitando el trabajo en equipo y diseño de prototipos de concepto universal que finalmente fueron construidos en diferentes jornadas.

En estos encuentros participaron niños y niñas de escuelas primarias, junto a sus familias, docentes y empleados de la Biblioteca Provincial para Discapacitados Visuales, quienes realizaron las impresiones en Braille para incluir en los juegos.

Frente al contexto en el que nos encontramos (junio 2020) como consecuencia de las medidas sanitarias de aislamiento social preventivo y obligatorio, el equipo técnico del proyecto Construyamos Alegrías, decidió enfrentar un nuevo desafío creando este material como herramienta que facilite y favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje en este contexto de confinamiento, para lo cual estuvimos en contacto con familias, docentes y alumnos que cursan el EGB1 interiorizándonos en las posibles dificultades que podrían estar transitando con el dictado de clases de manera virtual.

En consecuencia trabajamos sobre tres ejes: 1) funciones cognitivas, haciendo hincapié en el lenguaje, memoria y atención, ejercitando la lengua y la matemática; 2) ciencia y tecnología y 3) educación emocional, incorporando en todos ellos el arte como recurso.

Este material está disponible en versión, online a la que se accede desde la página web de la Secretaría de Extensión Universitaria y en papel, que estará a disposición de las instituciones educativas.

Alcanzando los objetivos planteados, garantizamos 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.

Integrantes del equipo:
Mariela Guzmán: Diseño y construcción de juegos y juguetes didácticos. Titular del emprendimiento DidactiKids Deco
María Pía Tamborini Lallee: Docente de Educación Inicial. Estudiante de Psicología (UNC)
Paula Luciana Zapata: Estudiante de Nutrición (UNC). Alumna colaboradora del Programa Niñez y Juventud.
Mario Devoto: Bioquímico Especialista, Coord. Programa Desarrollo Territorial, SEU, UNC;
Lucrecia I. Sosa: Docente de la Facultad de Derecho (UNC). Coord. Programa Niñez y Juventud, SEU. UNC.
Diseño: Área comunicación SEU - UNC; los diseños de los paso a paso, de la perinola mágica, del logo del proyecto y de las fichas de letras, son de autoría de DidactiKids Deco.

Funciones
Cognitivas

Las funciones cognitivas son procesos mentales que nos permiten procesar y elaborar la información que recibimos, permitiendo que el niño/a tenga un rol activo en ese proceso de interacción, percepción y comprensión de su entorno.

Se propone que, a partir de la utilización de los materiales que forman parte de este cuadernillo, se puedan abordar las funciones cognitivas que seleccionamos –lenguaje, memoria y atención- ejercitando la lengua y la matemática, trabajando con el arte como recurso.
En los links/documentos adjuntos encontrarán distintas figuras, letras y números. Las mismas pueden ser impresas y los niños/as les darán color con la técnica que deseen, ya que el juego lo utilizarán ellos para las distintas alternativas que se proponen. A modo de ejemplo, podrán usar témperas, lápices de colores, crayones, fibras, realizar pegatinas, collages, etc.
Quienes no tengan la posibilidad de imprimir las figuras, pueden tomarlas como ejemplo y dibujarlas o recortarlas de revistas, cartulinas o con el papel que dispongan.
También pueden realizar los dibujos utilizando aplicaciones para dibujo que son de uso gratuito y pueden descargarse en los teléfonos móviles. Desde allí pueden crear sus propios dibujos, imprimirlos o usar las técnicas de dibujo para aplicarlos en papel.
Se pretende que la propuesta pueda ser aprovechada por todos/as los/as niños/as, por lo que puede trabajarse con los recursos que tengan en sus casas.

1. Lengua

Propuestas de juego

⬟ Descifrar palabras

El desafío es que el participante identifique cada una de las figuras y busque la inicial de la misma en la canasta de letras, por ejemplo, al ver la figura de una vaca, que identifique la letra "v". De esa manera, al colocar debajo de cada imagen la letra con la que inicia, habrá descifrado la palabra oculta, alcanzado el objetivo.

Conforme la edad del participante, el docente o las familias, podrán variar el juego, donde además de palabras, podrán realizarse oraciones.

Pueden incluir la escritura en papel de aquello que han descifrado.

El juego puede realizarse con un participante que es desafiado por quien genera la consigna o puede jugarse de a dos o en grupos.

Si el juego es de a dos o grupal, según la edad y el nivel de los participantes, a criterio del docente o las familias, puede variar de la siguiente manera:

1.- Se otorga un tiempo cada participante para descubrir la palabra, obteniendo un punto quien lo realiza en el plazo y sin puntuacion quien no lo logra

2.-Además de descubrir la palabra o frase, puede escribirla en un papel, y generarse un control ortográfico dentro de la valuación/puntuación, por ejemplo, obtiene un punto por haberlo resuelto y uno más por escribirlo de manera correcta.

3.- Puede descubrirse la palabra o la frase y ese participante se lo dicta a sus contrincantes. Quien descubre la palabra o frase, obtendrá un punto. Los contrincantes, si lo escribieron de manera correcta, obtendrán un punto también.

Siempre, antes de iniciar el juego, deberán ponerse de acuerdo cuántas partidas se jugarán. Cada vez que finaliza el turno de quien está jugando, deben colocarse todas las letras y figuras dentro del recipiente que le corresponda.

Se sugiere que el docente o las familias participen del juego, pues serán quienes evalúen la correcta escritura. (Ver Anexo, página 24)

▲ Improvisa2

A través de este juego queremos poner en práctica el ejercicio de la improvisación, desarrollándola de manera lúdica, aportando nuevas bases de aprendizaje, más creativas y espontáneas, centrándonos así en el "aquí y ahora".

Objetivos:

- Trabajar la oralidad y expresión corporal.
- Estimular la creatividad e imaginación.
- Reforzar la fluidez en el lenguaje.
- Identificar palabras/conceptos/imágenes, poniendo en práctica el uso de conectores y palabras puente.
- Desarrollar el reconocimiento e interpretación de imágenes con su respectiva letra del abecedario.
- Fomentar actitudes de socialización en el grupo.

Instrucciones de juego:

Pueden jugar dos o más personas.

1.-Mezclar las fichas del abecedario y que las mismas estén boca abajo.

2.-Cada participante debe sacar tres al azar.

3.-Dar vuelta las fichas y armar una oración con las imágenes que les toco, luego escribir una oración por ej. : Si saco las imágenes de una pelota una abeja y una mesa.

(La abeja pinchó la pelota en la mesa).

4.-Una vez que tengan la oración armada, deben interpretarla y su compañero adivinar la misma.

5.-Sincronizar el celular con 5 minutos aproximadamente para adivinar la oración creada y elegir quién lo hará primero (pueden interpretarlas como el dígalo con mímicas).

*Variante al punto 4:

Sacar 3 fichas y formar una oración, luego que esté formada, ambos intercambiarán una ficha y según lo que le haya tocado cambiará esa palabra en su oración de modo tal que quedará una nueva improvisada con la nueva ficha.

(Ver Anexo, página 24)

2. Matemáticas

Propuestas de Juego

● Perinola numérica

Poder adquirir nuevos aprendizajes de matemáticas utilizando como recurso el ARTE y el JUEGO, puede resultar una experiencia muy divertida y más aún si la compartimos en familia o con amigos y amigas. ¿Qué necesitamos aprender en matemáticas?

Objetivos:

- Aprender a reconocer los números.
- Diferenciar el mayor y el menor.
- Ejercitar el conteo.
- Desarrollar cálculos mentales.
- Reconocer qué lugar ocupan (unidad, decena o centena)
- Lograr sumar y restar. ¡Y muchas cosas más!

Procedimiento:

1. Pintar como más te guste.
2. Recortar por los contornos.
3. El hexágono debe pegarse sobre cartón igual que las estrellitas.
4. Los números van pegados detrás de cada estrellita.
5. Los cartelitos verdes se pegan en el hexágono.
6. En el centro fucsia pasar un lápiz con punta y fijar con cinta.
7. Si querés podes plastificar las estrellas y el hexágono con cinta de embalar.
8. ¡A JUGAR!

Instrucciones de juego

1. Puede jugarse entre dos o más personas.
2. Inicia colocando todas las estrellas al centro y los/as participantes en ronda.
3. Los/as participantes eligen quien comienza a girar la perinola.
4. Cuando la perinola frene, debemos leer que indica el cartel donde frenó. Las opciones son: *Tomo 2*, *Tomo 3*, *Tomo 4*, *Pongo 2*, *Regalo 1*, *Pierdo turno*, *Tiro otra vez.*

Tener en cuenta que si el cartel dice PONGO y aún no tengo estrellas debo esperar a juntar para seguir jugando. Y si nos toca el cartel que dice REGALO 1 puedo hacerlo al compañero que cada uno elija.

5. El juego termina cuando ya no quedan estrellas en el centro de la ronda.
6. Cada participante deberá contar cuántas estrellas juntó.

GANA QUIEN MÁS ESTRELLAS TENGA.

7. Se puede volver a jugar nuevamente siguiendo los pasos anteriores,

Variante para alumnos/as de 4°, 5° y 6° grado

- Luego de jugar como indican las instrucciones se pueden GIRAR las estrellas y sumar los puntajes que figuran en el dorso de cada una.
- Otra opción es calcular los dobles de cada punto.
- Formar números más altos (cienes y miles) con los números que figuran en las estrellas que junté.
- Ordenar los números de mayor a menor o viceversa.
- Relacionar y clasificar en unidades, decenas y centenas.
- Practicar cálculos mentales simples.

(Ver Anexo, página 28)

3. Ciencia y Tecnología

En esta área vamos a realizar actividades y experimentos que nos permitan reconocer y explicar hechos relacionados con la ciencia. Es muy importante tener en cuenta que para realizar un experimento es necesario:

- Planear
- Observar
- Comprender
- Medir
- Usar instrumentos
- Además de tomar notas sobre qué vas observando durante el proceso.

Por eso proponemos que con ayuda de un adulto puedas realizar diversas actividades y experimentos muy didácticos y divertidos, que te ayudarán a aprender un montón de cosas. ¿TE ANIMAS? ¡MANOS LA OBRA!

Propuestas de juego

Dibujo Mágico

Objetivo:

- Adquirir las nociones de tamaño, medidas y cantidad mediante la experimentación.
- Explorar los cambios físicos de los materiales utilizados.
- Experimentar qué sucede si teñimos el agua con colorantes.
- Tomar nota de la experiencia.

Materiales:

- Papel de servilletas o papel higiénico
- Tijera
- Fibras de todos los colores que tengas
- Un recipiente con agua donde pueda entrar la servilleta o el papel higiénico

Procedimiento:

1. Tomamos una servilleta o un trozo de papel higiénico
2. Doblamos a la mitad (quedará como un librito)
3. En la primera hoja (tapa) dibujamos una parte del dibujo. Ej: Un tronco de árbol con sus ramas.
4. En la segunda hoja (dentro) dibujamos la otra parte de nuestro dibujo. La copa del árbol con sus hojas verdes y manzanas, flores o lo que quieras.
5. Luego cerramos el librito (lo único que puedes ver es el primer dibujo, el tronco del árbol).

6. Así como está y con cuidado lo colocamos en el agua y justo allí se produce la magia!
7. Aparece en la superficie el dibujo de la otra hoja y se une por completo al dibujo que hiciste en la tapa, transformándose en UNO SOLO. (Ver Anexo, página 30)

Plastilina casera

Objetivos:

- Reconocer las diferentes texturas de los materiales mediante la manipulación.
- Planificar las acciones previas a la actividad.
- Observar los cambios físicos que se producen durante la mezcla de los materiales.
- Registrar los procesos químicos que se producen durante la actividad.

Materiales:

- 1 taza (la usaremos como única medida)
- 1 cuchara
- 1 recipiente, fuente o bowl
- 2 Tazas de harina
- ½ Taza de sal fina
- 3 cucharas de aceite
- 1 Taza de agua bien caliente
- Témperas o colorantes

Procedimiento:

1. Colocar en el recipiente las dos tazas de harina junto con ½ taza de sal.
2. En el centro colocar 3 cucharadas de aceite.
3. En el agua caliente disolver la témpera o colorante que tengas.
4. Verter la mezcla y comenzar a mezclar enérgicamente (recorda que el agua está caliente así que podés ayudarte con una cuchara)
5. Una vez bien mezclado pasamos esa preparación a una superficie lisa para iniciar el amasado.
6. ATENCIÓN es importante tener harina por si la mezcla está pegajosa .
7. Amasar , amasar y amasar hasta que esté tibia, el color se unifique y la masa no se pegue.
8. LISTO!!!! a crear diversas formas
9. CONSERVACIÓN: para que puedas utilizar la masa por mucho tiempo debe estar en bolsa y conservarse en heladera. (Ver Anexo, página 31)

Portalápices

Objetivos:

- Pensamos en inventar algo que necesitamos o modificar para que sea útil.
- Adquirimos algunos conocimientos de medición, de tamaño, de formas para realizar nuestro invento.
- Pedimos ayuda a una persona mayor para manipular herramientas que pueden ser peligrosas para

un niño/a, como tijera o trincheta y pistola de silicona.
▪ ¡A inventar !

Materiales
▪ Cartón
▪ Tijeras
▪ Lápiz y regla
▪ Plasticola
▪ Temperas y pincel
▪ 8 palitos de helados (a elección)

Procedimiento:
1. En un cartón dibujamos con un lápiz y una regla el molde de nuestro portalápices, realizamos en el centro del cartón un cuadrado de 10cm x 10cm y en cada lado de este cuadrado dibujaremos un cuadrado más de 10cm x 8cm (tendremos entonces cinco cuadrados, uno en el centro y cuatro afuera). En dos de los cuadrados externos dibujaremos dos solapas de 2cm de ancho cada uno (esto nos ayudara a unir los lados).
2. Doblamos las cuatro solapitas de 2cm.
3. Doblamos los cuatro cuadrados del exterior hacia el centro.
4. Colocamos plasticola en las solapas y las unimos a los cuadrados vecinos.
5. Dejamos secar 15 minutos
6. Colocamos los palitos de helado (si tenemos) en los costados de nuestros portalápices para tapar las uniones.
7. Pintamos o decoramos nuestro portalápices como más te guste. (Ver Anexo, página 32)

▲ Camión de carga

Objetivos:
Necesitamos solucionar un problema o una necesidad y comenzamos a pensar cómo lo hacemos.
▪ Veamos a nuestro alrededor con qué elementos contamos para llevar a cabo nuestro invento (reciclar es la tarea).
▪ Adquirimos algunos conocimientos de medición, de tamaño, de formas para realizar nuestro invento.
▪ Cualquier cosa que se te ocurra puedes hacerlo realidad utilizando tu ingenio, los materiales que encuentras a tu alrededor y la ayuda de tus papás o hermanos mayores para manipular objetos que pueden ser peligrosos, por ejemplo tijeras o trinchetas.
▪ ¡Comencemos a imaginar y construir !

Materiales:
▪ Palitos de helado.
▪ Dos tubitos de lapiceras o fibras que no se usen.

- Una cajita pequeña rectangular.
- Plasticola o pistola de silicona.
- Dos palitos para brochetas.
- Cuatro tapitas plásticas de gaseosa.
- Témpera y pincel.

Procedimiento:

1. Colocamos cinco palitos de helados, uno junto a otro, los pegamos cruzando en forma perpendicular otro palito sobre ellos, uno en cada extremo (dos en total).
2. Pegamos los dos tubitos de las fibras en desuso una a cada extremo de la base que hicimos anteriormente (éstas serán los ejes).
3. Realizamos otra base de palitos o de cartón como se hizo en el punto 1 y lo pegamos sobre la primera para tapar los ejes.
4. Pasamos los palitos de brochetas por dentro de los tubitos de los ejes y luego le colocamos en los extremos las tapitas de plástico previamente agujereadas en el centro con la ayuda de un adulto (poner plasticola o silicona en la unión de la rueda y el eje).
5. Pegamos la cajita de cartón sobre la segunda base y la recortamos para darle la forma de un auto o un camión de carga.
6. Pintar y decorar como más te guste. (Ver Anexo, página 33)

Recontraespionaje

En distintas situaciones, a lo largo de la historia, se han utilizado diversos elementos para escribir mensajes secretos. Hoy te proponemos que escribas un lindo mensaje o hagas un dibujo con tinta invisible para regalarle a quien vos quieras! Eso sí, tendrás que enseñarle cómo revelarlo!

Existen varias opciones para realizar esta experiencia y siempre implica aplicar una fuente de calor sobre la hoja que contiene nuestra "tinta invisible".
También podrán realizar la experiencia utilizando, además del jugo de limón, leche, vinagre, jugo de una cebolla, entre otros.
A los fines de evitar inconvenientes, sugerimos, además de que se realice con un adulto, que la fuente de calor sea o una plancha o el calor que emana de un calefactor así se puede ir graduando de una manera más fácil la exposición del papel –altamente inflamable- al calor.

Objetivos:

- Que el/ la niño/a pueda describir y tomar nota del proceso durante el revelado.
- Que explorar mediante el procedimiento de ésta actividad la reacción química que se produce en el jugo del limón al ser expuesto a una fuente de calor.
- Que el /la niño/a pueda expresar o explicar lo que dibujo o escribió y la elección de la persona a quien se lo dio.

Materiales:

- Un pincel
- Un hisopo o un palito con algodón en la punta
- Una hoja blanca
- La tinta invisible: jugo de un limón.

Procedimiento:

1. Escribir o dibujar usando el pincel o hisopo embebido en jugo de limón sobre la hoja blanca.
2. Una vez que lo escribas o dibujes usando la tinta invisible –el jugo del limón-, dejarás que se seque bien. La hoja está blanca, sin mensaje a la vista.
3. Te proponemos que lo pongas en un sobre junto con las instrucciones para su revelado.
4. Para el revelado, será necesaria una plancha. Y, cómo lo hará? Quien lo reciba, con mucho cuidado y siempre con la ayuda de un adulto, pasará la plancha sobre la hoja en blanco y, poco a poco, empezará a "revelarse" el mensaje secreto.

¿Te animás a hacerlo?

Conforme la edad de los/as niños/as, los docentes y/o familias, pueden incorporar explicaciones respecto a las reacciones químicas que están observando.

• Mensajes luminosos fluorescentes

Descubriremos alumbrando con nuestra "luz negra" los mensajes o dibujos creados..

Objetivo:

- Que el/ la niño/a pueda tomar nota del proceso durante la actividad.
- Realizar la actividad de manera autónoma.
- Describir su experiencia durante a la actividad atendiendo a las sensaciones que le generó la misma.

Materiales:

- Cinta adhesiva transparente o plástico transparente.
- Marcador permanente azul
- Dispositivo que contenga flash o linterna.
- Resaltadores (preferentemente amarillo)
- Hoja blanca

Procedimiento:

1.Sobre el flash o la linterna que se utilizará , colocar una cinta transparente.
2.Pintar sobre la cinta con el marcador permanente azul y repetir al menos 6-7 veces el mismo procedimiento.

3. Escribir un mensaje con el marcador amarillo en la hoja blanca.
4. Dirigirnos hacia un ambiente oscuro y alumbrar nuestra hoja para comprobar el efecto que produce la "luz negra ".

Conforme la edad de los/as niños/as, los docentes y/o familias, pueden incorporar explicaciones respecto el fenómeno que se produce.
(Ver Anexo, página 34)

Educación
emocional

El mundo cambiante en el que vivimos genera que las demandas interpersonales sean cada vez más exigentes. En este contexto, la Escuela, con su construcción de aprendizajes significativos, no queda por fuera de esta dinámica.
Bien sabemos que no es una tarea fácil, ya que al mero hecho de "transmitir conocimientos", los docentes también deben atender a otras variables que conforman un proceso integral de enseñanza-aprendizaje. De este modo, la adquisición formal de contenidos, no sólo deben tener en cuenta el desarrollo emocional de los estudiantes, sino, que se torna imperioso que partan de allí.
Consideramos que el reconocimiento de las emociones propias y la validación de las emociones ajenas, es fundamental en un proceso de aprendizaje activo y continuo, enmarcado en una educación integral del estudiante.
El aprendizaje emocional y social requiere un proceso de enseñanza sistemático y permanente mediante el cual niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos adquieran los conocimientos, actitudes y habilidades necesarias.

La educación emocional es un camino que se transita en cada ámbito en el que se desenvuelven las infancias y juventudes. Este espacio tiene como objetivo apoyar ese proceso brindando herramientas para las/os docentes y las familias.

Acercamiento y sensibilización: Intensamente

Luego de ver la película "Intensamente" (de Pixar) se realizará una sensibilización de la misma recurriendo a una serie de preguntas disparadoras que servirán para acercar a las/os niñas/os a la temática.

1. Conocer la emoción: Cada una de las emociones tiene un fin adaptativo y conocerlo ayuda aceptar la emoción y aprender a regularla.
* ¿Qué personajes hay en la película?
* ¿Cómo son? Sus colores, gestos, actitudes
2. Tomar consciencia de cómo se siente en el cuerpo: Es muy importante, porque al ser concretos,

les permite conectar la emoción con su cuerpo y potenciar el aprendizaje
* ¿Cómo sería la cara de furia?
* ¿Cómo actuarías si fueras tristeza?

3. Identificar situaciones o cosas que los hacen sentir así:
* Si estuvieras en el lugar de Ryle, ¿Cómo te hubieras sentido con la mudanza?
* ¿Cuándo te sentís enojada/o?
* ¿En qué situaciones sentís alegría?

4. Aprender a manejar la emoción: Es importante además del reconocimiento de las emociones en la película y las propia, que los/as niños/as logren explorar distintos mecanismos para gestionarlas.
* ¿Con qué personaje te identificas? ¿Por qué?
* ¿Qué emoción te cuesta más manejar y cuál menos?
* Animarse a pensar estrategias para intervenir en los momentos en los que una emoción aparece y se torna desagradable

Juegos que emocionan

Emocionario

Objetivo: Ampliar el vocabulario emocional. Las preguntas ayudan al trabajo del reconocimiento de ellas, como así también las expresiones físicas y no verbales de las mismas.

Materiales:
- Tijera
- Plasticola
- Revistas, diarios para recortar
- 1 o 2 hojas blancas
- Lápices de colores
- Lápiz negro.
- En caso de no tener revistas o diarios para recortarlas, buscar en internet e imprimirlas o dibujarlas.

Actividad:
1. Recortar imágenes (mínimo 6 o 7 figuras) de personas expresando alguna emoción. Las emociones básicas que podemos comenzar a registrar son: alegría, tristeza, enojo, miedo, amor y asco.
2. Escribir al lado de cada imagen cuál es emoción - expresión que se está manifestando.
3. Abordar el tema con la siguiente guía de preguntas:Señalándole una figurita ¿Cómo te das cuenta cuando alguien está de este modo? ¿Hay algo que te indica eso? ¿Alguna vez te has sentido así? ¿Recuerdas alguna situación particular donde te ha pasado ésto? ¿Qué podemos hacer cuando nos sentimos “triste” (enojado/a, etc.)? (Ver Anexo, página 35)

Diario de emociones

Objetivo:

El poder poner nuestras emociones en palabras, en este caso bajo modalidad escrita, permite la descarga, la exploración de sensaciones fisiológicas y el registro consciente de las mismas.

Materiales:

- Un cuaderno (agenda, un par de hojas que podamos abrochar)
- Lapicera
- Colores, lápices.
- Cositas para decorar (plasticolas, tela, hilos, etc)

Actividad:

Armar tipo libreta, con espacios en blanco para rellenar.
Decoración libre de las tapas del cuaderno.
En la primera hoja haré un registro de datos personales (nombre y apellido, edad, ocupación, gustos, etc).
Desde la segunda hoja anotaré dia a dia: ¿Cómo me siento hoy? ¿Tengo algún plan para realizar en el día de hoy? ¿Con quién/es compartí mi día? Si pudiera cambiar algo del día de hoy sería...- Lo que más/menos me gustó de mi día de hoy es....
Puedo agregar sueños, historias que quiera contar, algún recorte que me haya gustado, dibujos expresando lo que siento, etc.
Podemos agregar una hoja en donde registremos con más detalle: 1. Nombre de la emoción 2. ¿Cuándo la sentiste? 3. ¿Qué pasó? 4. ¿En qué parte del cuerpo la percibís?

Hágalo con mímica

Objetivo:

- Que el/la niño/ña logre planificar mentalmente la acción posterior a realizar.
- Que el/la niño/a logre expresar sus emociones a través del cuerpo.

Materiales:

En el anexo encontrarán las palabras
En el caso de no poder imprimirlas, necesitarás: Hojas blancas, tijera, lapicera o lápiz.

Actividad:

En las hojas escribiremos las emociones en rectángulos de tamaño medio:
Alegría, Tristeza, Enojo, Miedo, Amor, Desagrado.
Para incrementar la dificultad del juego incluiremos emociones y sentimientos menos conocidos como la culpa, vergüenza, orgullo, celos.
(Ver Anexo, página 35)

• Memotest

Pondremos en marcha la memoria y las nociones espaciales en este juego sencillo pero divertido. Utilizando las fichas de imágenes del anexo nos dispondremos a comenzar.

Objetivo:

- Que el/la niño/a logre memorizar las imágenes y evocar el recuerdo espacial de las mismas.
- Que el/la niño/a aprenda a respetar los materiales y recursos didácticos
- Que el/la niño/a logre respetar su turno en el juego, ejercitando valores de cooperación y solidaridad en el vínculo entre los participantes.

Materiales:

Imágenes del anexo

Procedimiento:

1. Este juego se podrá jugar de 2 a 5 participantes o armando equipos.
2. El Memotest se compone de fichas repetidas que mezcladas se colocan sobre la mesa con la figura hacia abajo formando un cuadro.
3. Comienza un participante dando vuelta primero una ficha y luego otra tratando que sean iguales, si lo consigue toma las dos fichas. (Ver Anexo, página 24)

▬ Dominó

Para este juego se utilizarán las fichas con las imágenes del anexo, imprimiendo o dibujando la cantidad necesaria para su desarrollo.

Para jugar al dominó son necesarias 30 fichas aproximadamente.

Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparecen 2 imágenes separadas por una línea divisoria a la mitad de la ficha rectangular.

Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estas imágenes. Podes hacerlas imprimiendo los dibujos y pegandolos sobre otro papel (cartulina, hoja, cartón, etc.)

Integrantes: Se puede jugar con 2, 3 o 4 jugadores o por parejas.

Desarrollo:

Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble (2 imágenes iguales). A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos, siguiendo el orden inverso a las agujas del reloj. El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en la mesa, para ser ganador/a.

(Ver Anexo, página 24)

⬟ Botella sensorial o botella de la calma

Las botellas sensoriales son un recurso Montessori para ayudar a calmar a los niños, una estrategia de relajación frente a situaciones que los ponen nerviosos o les enfadan. Funciona como terapia para los niños y niñas y les ayuda a entender sus emociones.

Objetivos:

- Explorar a través del sonido, tacto, colores.
- Estimular los sentidos.
- Reconocer el material como recurso para utilizar en casos que lo necesite.
- Favorecer el desarrollo psicomotor (manos, brazos)
- Desarrollar la atención y concentración.

Materiales:

- Botellita de plástico transparente.

(preferentemente pequeña para facilitar la manipulación)

- Agua.
- Plasticola transparente (para espesar el agua)
- Materiales para decorar la botellita (cintas, cascabeles)
- Purpurina de colores o plateada.
- Colorantes para teñir el agua.
- Embudo.

Procedimiento:

En el anexo encontrarás las imágenes de esta actividad con el nombre botellita sensorial.

1- Una vez elegida la botella colocamos en la boca de la misma el embudo (para facilitar el ingreso de los materiales.)

2- Agregamos agua de la canilla hasta cubrir ¾ de la botella.

3- Colocamos colorantes (témperas, colorantes para repostería,acrílico etc) y batimos.

4- Añadimos la plasticola transparente para espesar el agua.

5- Incorporamos los materiales elegidos purpurinas, canutillos, gibre, lentejuelas (lo que tengas en casa.)

6- Cerramos fuertemente la tapa y LISTO ¡a experimentar sensaciones!

7- SUGERENCIAS: Puedes agregar elementos sólidos que produzcan sonidos al agitar la botella. También puedes adornar el cuello de la botella con cintas de colores.

(Ver Anexo, página 36)

Muñequitos de harina

Hacer muñequitos de harina resulta una actividad divertida, dinámica y económica. Es una manualidad fácil de hacer y puede resultar muy positiva para trabajar sobre el reconocimiento de las emociones. Más abajo te mostramos cómo realizar el tuyo y en el anexo encontrarás las imágenes del paso a paso con el nombre de muñeco de harina.

Objetivos:

- Explorar mediante el tacto las diferentes textura de los elementos.
- Ejercitar las destrezas motrices durante su elaboración.
- Fomentar el ejercicio de la planificación y organización del proceso.
- Reconocer y representar mediante la manipulación las emociones básicas.

Materiales:

- Un globo.
- Harina o fécula.
- Un embudo.
- Una cuchara.
- Una lapicera o palito de ese espesor.
- Lana de colores.
- Tijera
- Microfibra indeleble.

Procedimiento:

1-Tomamos el embudo y lo colocamos en la boca del globo sujetando fuerte.
2- Con la ayuda de una cuchara agregamos harina al embudo y con la otra mano estiramos el globo sin que se suelte para facilitar el ingreso de la harina.
3- Es importante no retirar el embudo durante el proceso.
4- Utilizando el palito o la lapicera nos ayudemos para empujar la harina hacia el interior del globo.
5- El tamaño sugerido es no menor que una ciruela ni mayor a un limón, para evitar que explote.
6- Una vez conseguido el tamaño retiramos con cuidado el embudo y realizamos un nudo.
7- Con la lana fabricamos el pelo. Damos 10 vueltas de lana entre los cuatro dedos de la mano, retiramos con cuidado y atamos bien en el centro (Podés guiarte con las imágenes que encontrarás en el anexo)
8- Este procedimiento te quedará como un moño, con la tijera debes cortar ambos extremos.
9- Sujetas el pelito en la parte del globo donde realizaste el nudo para taparlo.
10- Con el fibrón indeleble les dibujas solamente los ojitos, las demás partes de la cara las lográs mediante la manipulación.
11- ¡TU MUÑECO ESTÁ LISTO! Ahora a jugar y crear diferentes caras.
(Ver Anexo, página 37)

Anexos

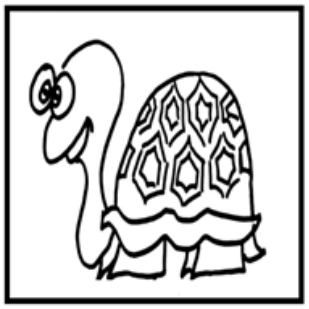
Información de LINKS y aplicaciones utilizadas

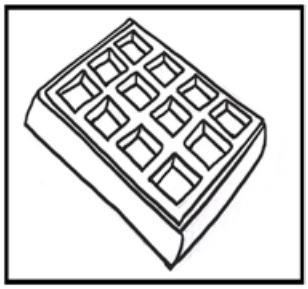
-Las imágenes que conforman la propuesta se tomaron de la aplicación: “dibujo fácil paso paso” las mismas fueron creadas y dibujadas mediante MediBank Paint, ambas aplicaciones disponibles de manera gratuita en Google Play de sistema Android.

-Actividad de Educación Emocional. Podés encontrar en la web en distintas plataformas accesos gratuitos para ver la película, en diversos formatos (cortos animados, cuentos Etc)

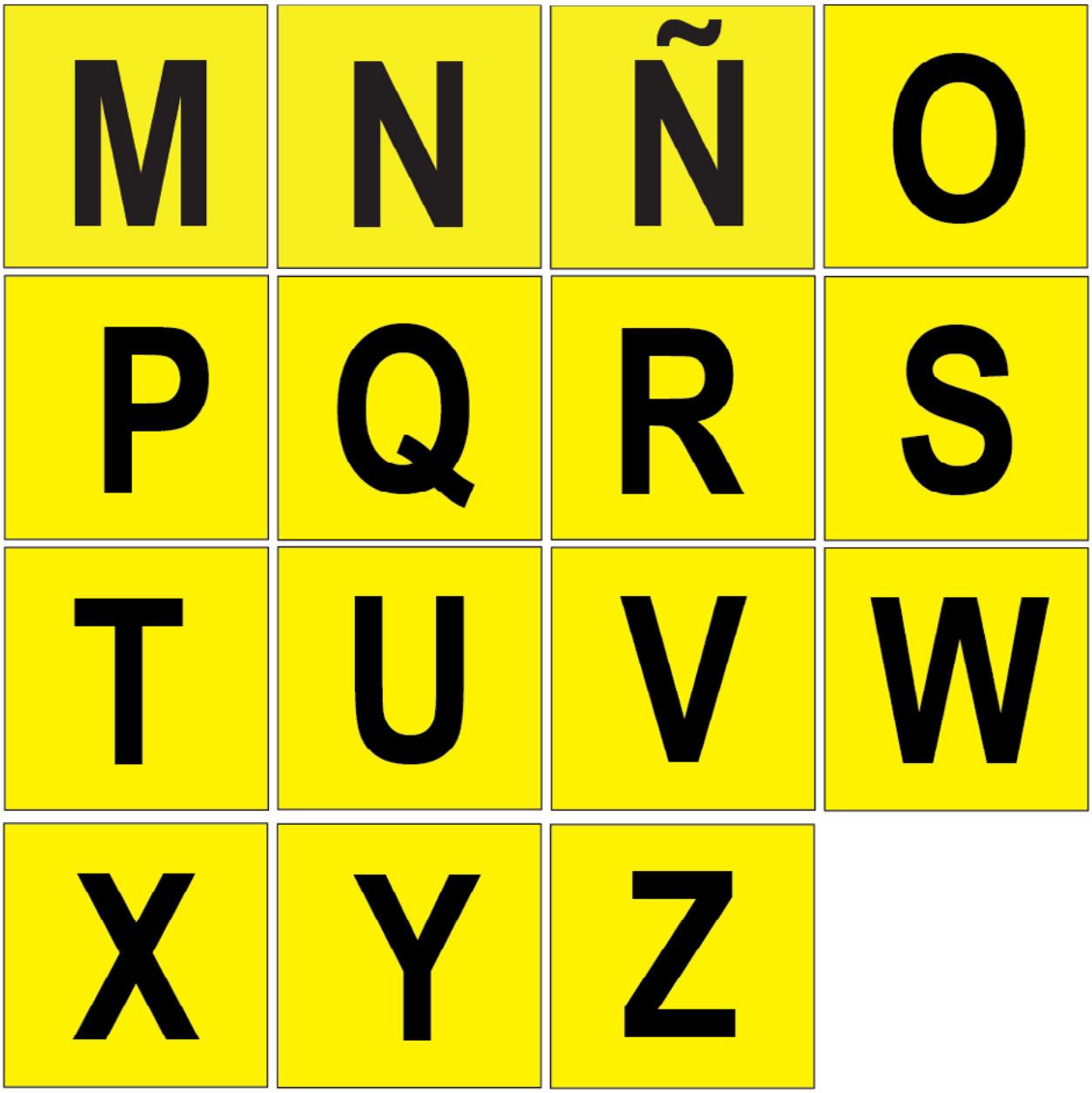
Los vídeos explicativos se encuentran en la lista de reproducción llamada “Construyamos alegrías” del canal de Youtube de la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNC.
Canal: www.youtube.com/SEUUNC
Lista: Contruyamos alegrías

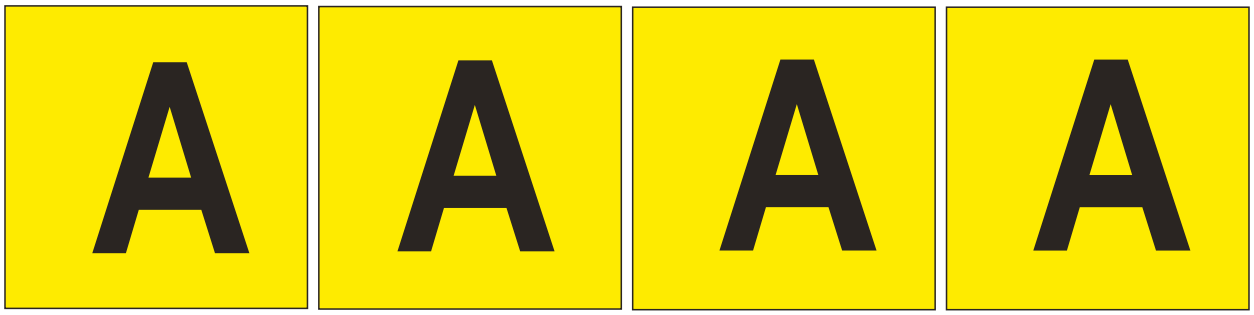
- **Improvisa2, Descifrar palabras, Memotest, Dominó**

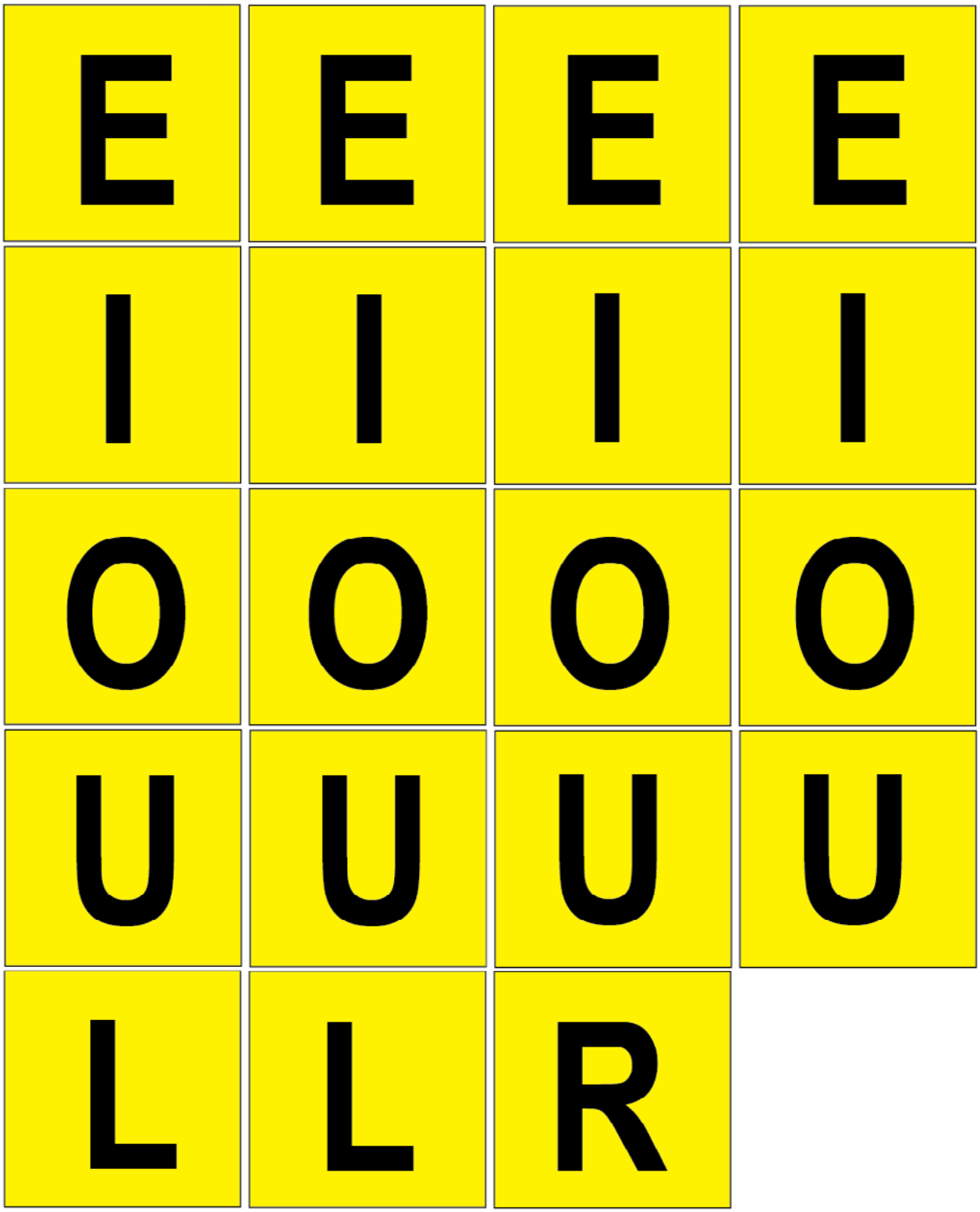




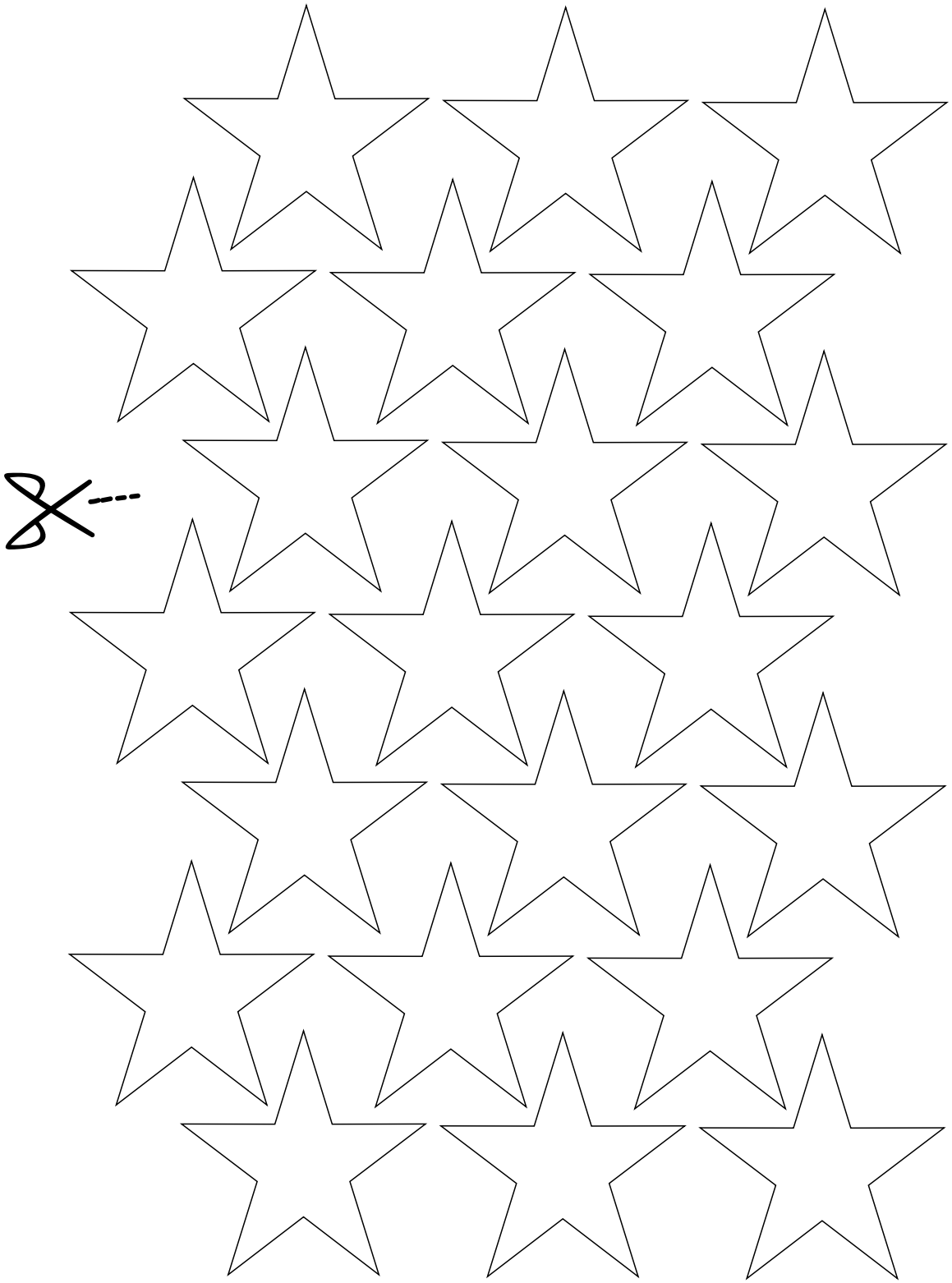
A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L


M N Ñ O
P Q R S
T U V W
X Y Z


A A A A


E E E E
I I I I
O O O O
U U U U
L L R

Perinola numérica



TOMO TRES

REGALO UNA

TIRO OTRA VEZ

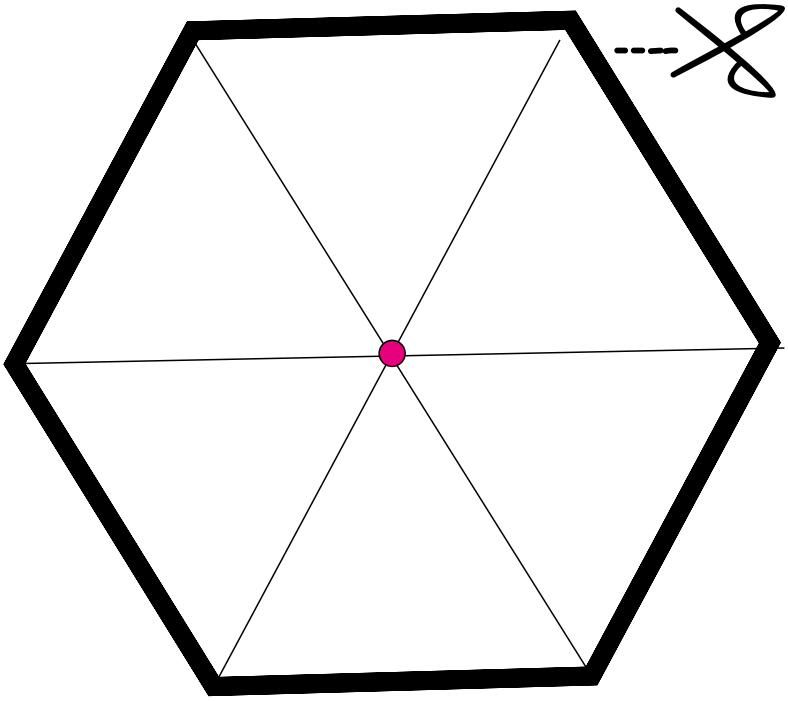
PONGO DOS

TOMO DOS

PIERDO EL TURNO

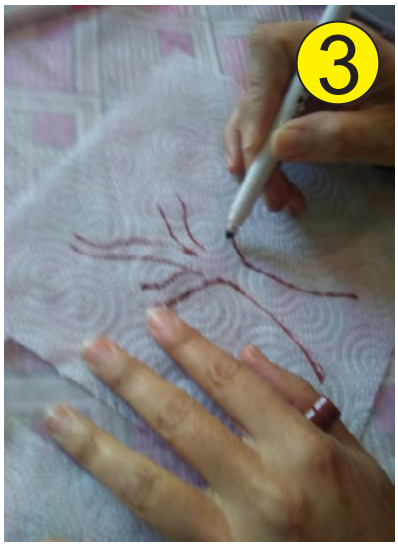
0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12	13	14
15	16	17
18	19	20

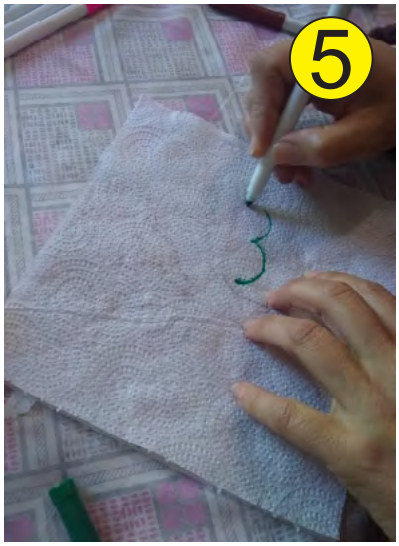
MANOS A LA OBRA!!!

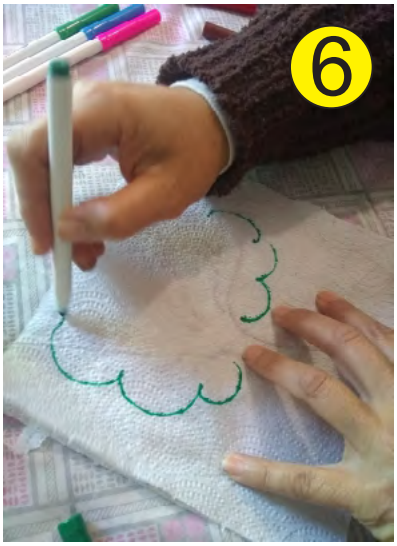


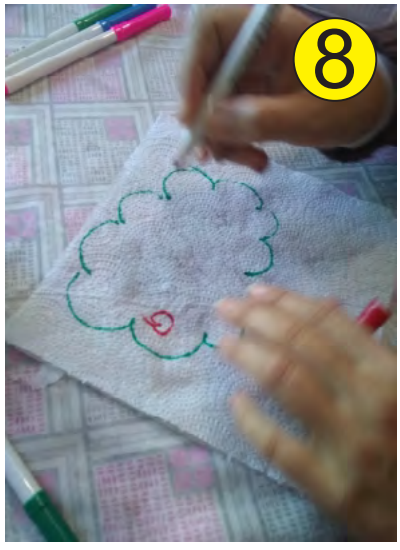
Dibujo mágico

Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=FhojEuv4G6o







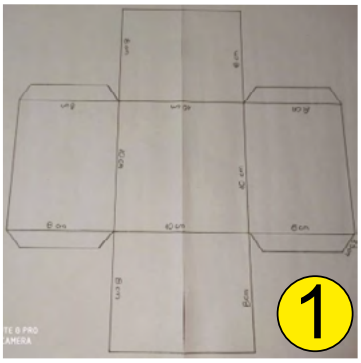


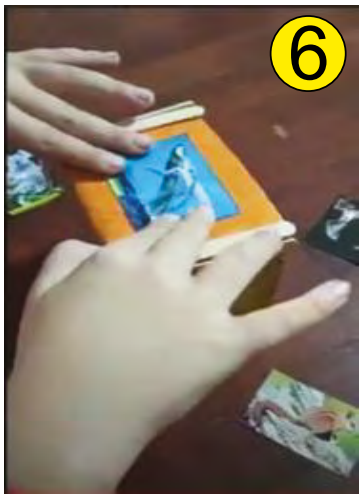
Plastilina casera

Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=jhaYx9wEUeo

Portalápices

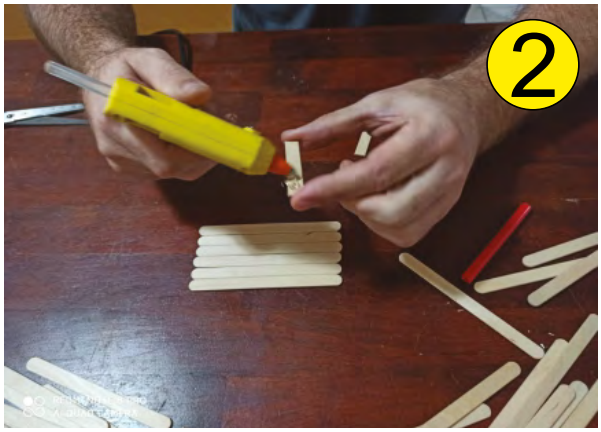
Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=wJLvvBUxxJM

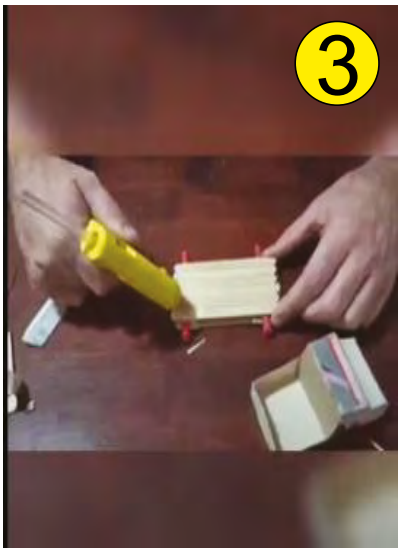


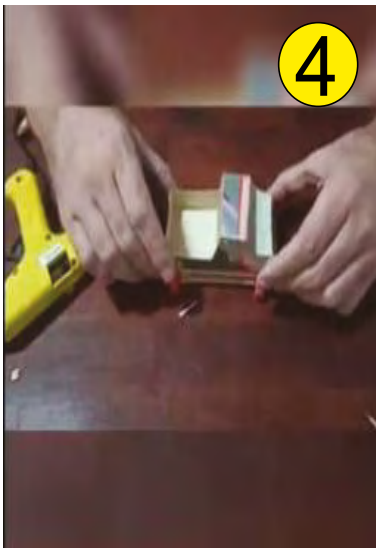


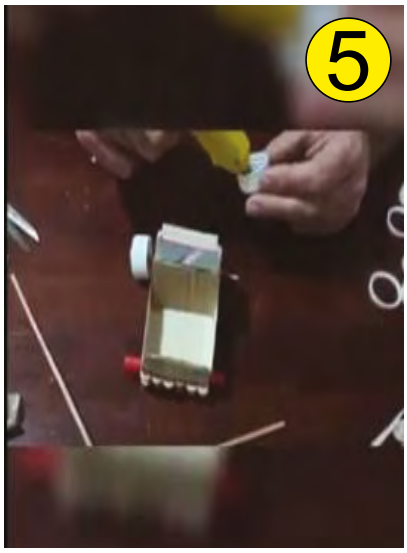
Camión de carga

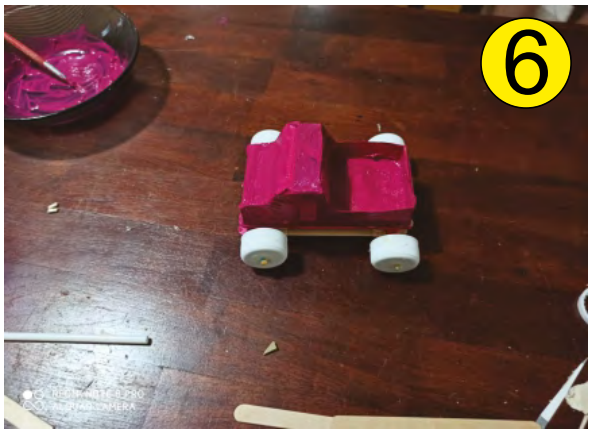
Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=NLwB5idieUw



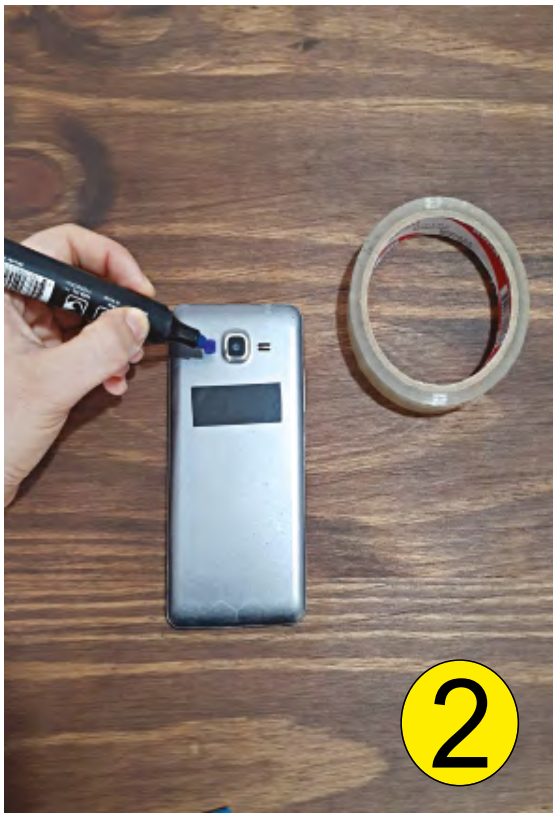


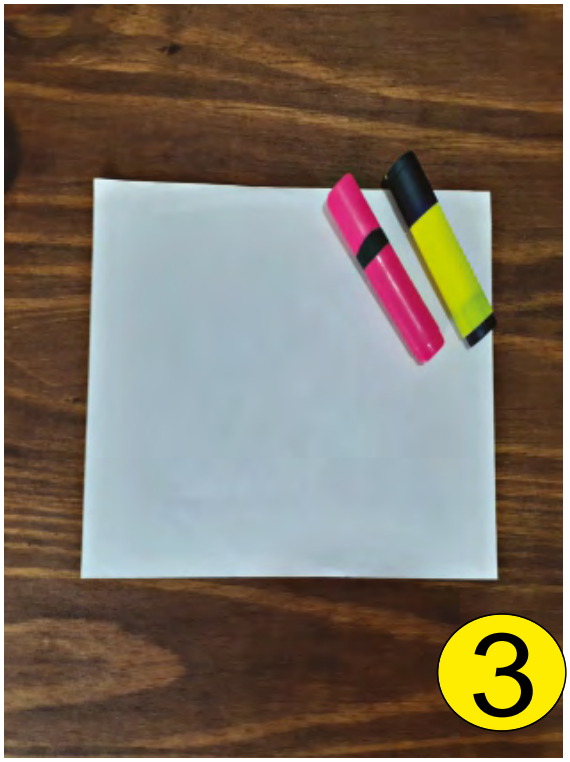






Mensajes luminosos fluorescentes





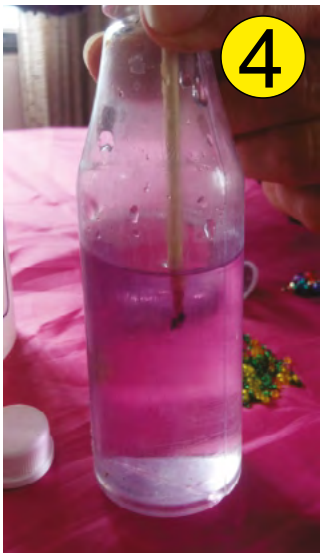
Emocionario, Hágalo con mímica

AMOR	ALEGRIA
IRA	ENOJO
CULPA	AMENAZA
APATIA	VALENTIA
TRISTEZA	ANSIEDAD
AGRESION	ANGUSTIA
OPTIMISMO	ENTUSIASMO
INTROVERSION	INSPIRACION
INSEGURIDAD	DISCONFORMIDAD
CONFUSION	MIEDO
INDIFERENCIA	ABURRIMIENTO
SORPRESA	FRUSTRACION
DESAGRADO	SENSIBILIDAD

Botella sensorial

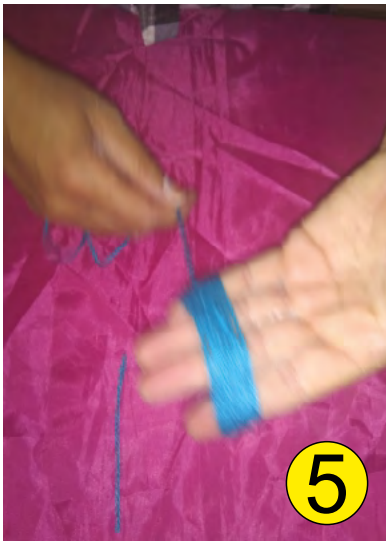
Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=dYkthkMHS_8

María Montessori (1870-1952). Médica y educadora, conocida por desarrollar el método Montessori. Su propuesta educativa se basa en el fomento de la iniciativa y capacidad de respuesta del niño/a a través del uso de material didáctico especialmente diseñado. Su método proponía máxima libertad posible de modo que el niño/a aprendiera por sí mismo/a y al ritmo de sus propios descubrimientos.



Muñequitos de harina

Buscar en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=RDBxoeP3sjw



Construyamos alegrías

Versión COVID-19

UNC Universidad Nacional de Córdoba

SEU Secretaría de Extensión Universitaria

PROGRAMA NIÑEZ Y JUVENTUD
Secretaría de Extensión Universitaria

COORDINACIÓN ÁREAS DE DESARROLLO TERRITORIAL
Secretaría de Extensión Universitaria