



I.E.D NORMAL SUPERIOR NOCAIMA
3 GUÍA INTEGRADA ARTÍSTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, RELIGIÓN, ÉTICA Y VALORES E INGLÉS
NOVENO

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE:	
TEMA:	Juegos Didácticos
Fecha de recepción del trabajo.	31 de marzo de 2021
OBJETIVO:	Reconocer la importancia de los juegos didácticos y pedagógicos en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica secundaria y media de la IED Normal Superior de Nocaíma.

LA ÉTICA Y LA ELABORACION DE JUEGOS DIDACTICOS

¿Qué es un juego educativo y didáctico?

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

El juego como método de aprendizaje es muy antiguo y recientemente se está recuperando este método de enseñanza porque está demostrado que se obtienen mejores resultados que utilizando los tan manidos métodos de repetición y el modelo niño espectador.

Por lo que los juguetes educativos-didácticos además de cumplir una de sus funciones básicas como juguete como es el disfrute de los niños, el desarrollo de su imaginación...también ofrecen otros beneficios que hoy más que nunca es necesario tener en cuenta.

En un mundo hiperconectado y con las nuevas tecnologías tan al alcance de todos ellos **es fundamental no aprenderlo todo a través de pantallas** ya que pese a que existen un sin fin de productos para niños, **el juego tradicional y en este caso en los juegos didácticos entran en “juego” los cinco sentidos y no solamente dos.**

“Los olores provocan recuerdos, la suavidad ofrece seguridad, el espacio en el que juegan es su guarida, las personas con las que comparten el juego son “archivadas” en su subconsciente para siempre. Los amigos de un juego online no.”

Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del conocimiento.

Por lo que si queremos que un niño aprenda algo, y lo traslade a su entorno cognitivo no existe mejor método de enseñanza que el juego.

Los juegos didácticos propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades:

1. Fomentan la observación.
2. Aumentan la concentración y la atención.
3. Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance: investigación científica, conocimiento del entorno, gusto por las materias escolares (matemáticas, geografía, etc).
4. Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
5. Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
6. Aceleran la adaptación de los estudiantes en los procesos sociales.
7. Incitan a la imitación de roles a través de los cuáles relacionarse con su entorno.
8. Desarrollan un espíritu crítico, disciplina, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia.
9. Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con el mundo.

Fuente: <https://www.ingeniosojuegos.com/2014/10/14/beneficios-de-los-juguetes-did%C3%A1cticos/>

Tipos de juegos didácticos

- **Juegos de memoria.** Tipos de juegos en los que se utilizan cartas o fichas. Se fomentan las habilidades visuales o auditivas del cerebro. Por ejemplo: *memo test con cartas de animales.*
- **Juegos de rompecabezas.** Tipos de juegos que se utilizan para estimular las habilidades cognitivas. Además, ayudan a los niños a crear mapas conceptuales y estimulan las funciones lógicas. A mayor edad de los niños, menor será el tamaño de las piezas y mayor el número de fichas del puzzle. Por ejemplo: *rompecabezas de diez fichas de un avión.*
- **Juegos de adivinanzas.** Tipos de juegos que se utilizan para desarrollar la lógica y la reflexión. También se usan para elevar velocidad del aprendizaje. Por ejemplo: *adivinanzas con letras o números.*
- **Juegos con masas.** Tipos de juegos que se utilizan para estimular las funciones visoespaciales, así como también el



la
juegos que

reconocimiento de las texturas. Por ejemplo: *juego con arcilla o plastilina*.

- **✔ Juegos con bloques.** Tipos de juegos con los que los niños comienzan a aprender las funciones motoras finas, las nociones espaciales y la distinción de texturas. Por ejemplo: *bloques de madera de diferentes colores, bloques con diferentes formas geométricas*.
- **✔ Juegos de laberintos y construcción.** Tipos de juegos que se utilizan para que el niño pueda desarrollar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y establecer la noción de espacio y construcción. Por ejemplo: *construcción de torres con vasos*.

Juego de la serpiente para pronunciar bien la 'S'



- **✔ Juegos con el abecedario y los números.** Tipos de juegos que se utilizan en niños que están aprendiendo a leer y a escribir. Por ejemplo: *juegos para reconocer las vocales u ordenar los números de menor a mayor*.
- **✔ Juegos de colorear.** Tipos de juegos que se utilizan para estimular la creatividad y la capacidad motriz de los niños. Estimula la asociación de ideas. Por ejemplo: *libros para colorear animales y paisajes*.

A JUGAR CREANDO:

1. Juego para lanzar

Sólo necesitas vasos y una base, que puede ser de cartón o de corcho. Los puedes pegar o afirmar con un clavo, y para las bolsitas puedes usar cualquier tipo de género y lo llenas con arroz o tierra



2. Juego de la memoria

Para este juego solo necesitas algún papel o cartón: debes colorear por el mismo lado todos los papeles de un sólo color (como sale en la fotografía), y luego debes pintar lo que quieras pero en pares. Así los niños pueden aprender a retener más cosas en su memoria mientras se divierten. Se puede hacer con variaciones sobre alguna asignatura determinada.



3. Un día de bolos

Muy fácil de hacer y es bastante competitivo, con cualquier tipo de botellas, debes llenarlas con agua. Ojalá las coloques en alguna superficie de madera para que sea más fácil deslizar la pelota.



4. Hula hoop y escalera para moverse

El hula hoop no sólo sirve para mover las caderas y quemar calorías, también sirve como un juego de obstáculos, al igual que la escalera. A los niños les encanta estar al aire libre, y estos dos objetos sí pueden ser usados como diversiones.



5. ¡A mejorar la puntería lanzando aros!

Este también es una forma de entretenimiento, si tienes alguna base madera o cartón, ya estás casi listo. Las puedes comprarlas o utilizar cualquier objeto que sea largo. Las argollas hacerlas con papel maché (mojas un periódico, le sacas el agua y le agregas pegamento. Esperas que se seque y



que sea de varillas tipo de puedes poco de listo).

6. Plástico o frazada para lanzar



Si quieres hacer una competencia más entretenida que un simple juego, haz esto: toma una frazada o un plástico grande y corta agujeros en el como sale en la fotografía. Si le colocas con un lápiz ciertos puntajes, de seguro los niños estarán mucho rato viendo quién gana.

7. ¡A ver quién aguanta más tiempo!

Con pintura puedes dibujar los círculos en el pasto, sale fácil y no tendrás problemas con que ensucien el interior de tu casa. ¡La persona que se quede más tiempo en pie gana!



8. Un juego más tranquilo



Si tienes muchas piedras en casa, puedes pintarlas con cruces y círculos mientras que en una madera haces las divisiones con un lápiz. En Chile le decimos “jugar al gato”, y puede que no se vea muy divertido pero tengo muchos recuerdos de estar horas con mis amigas del colegio jugando.

9. Golpear globos de agua

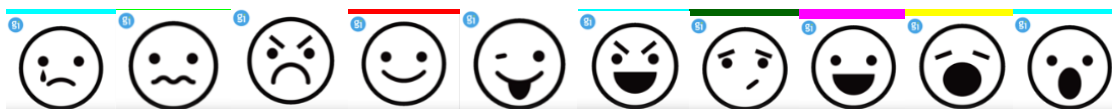


Quizás para este último juego vas a tener que invertir algo de dinero para comprar los globos, pero en verdad puedes golpearlos con cualquier cosa y no necesitan ser bates de béisbol.

Fuente: <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/#ixzz6oeGGaJa8>

ACTIVIDADES:

1. Lea el documento en su totalidad, recuerde que esta guía está compuesta por las áreas articuladas y sus contenidos deben ser abordados con toda disposición.
2. Seleccione un Juego Didáctico, puede ser un Juego Didáctico de mesa como: lotería, escalera o que implique su uso al aire libre, de acuerdo a los ejemplos planteados en esta guía.
3. Construya el Juego Didáctico seleccionado junto con su familia, preferiblemente con material reciclable o el material que crea conveniente.
4. Trate de relacionar el Juego Didáctico con una temática del área o asignatura de su preferencia, que le permita jugar y poner en práctica sus conocimientos.
5. Identifique los tipos de emociones que experimenta a través del Juego Didáctico construido y represéntelas a través de emoticones que puede construir con plastilina casera, como los siguientes:



6. Grabe 2 videos así:



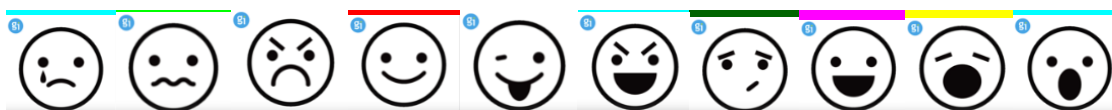
- i. Grabe el primer video junto con su familia construyendo y utilizando el Juego Didáctico seleccionado durante **3 minutos y 30 segundos máximo**. **Utilice los emoticones construidos en cada uno de los aciertos o desaciertos que se dan durante el desarrollo del Juego Didáctico.**
- ii. Grabe el segundo video para realizar la **autoevaluación** en inglés de la actividad desarrollada. Ubíquese frente a la cámara y mencione durante **1 minuto como mínimo**:
 - ¿Cuáles son las emociones que manifiesta durante la construcción y la ejecución del Juego Didáctico junto con su familia?
 - ¿Qué emociones se manifiestan con mayor frecuencia con el área o asignatura seleccionada para el desarrollo del Juego Didáctico?
 - ¿Qué aporte hace el Juego Didáctico con aquellas emociones que afectan el rendimiento académico y la convivencia con su familia?

- ¿Qué importancia tiene su participación y la de su familia en la construcción y ejecución del Juego Didáctico seleccionado?



6. Si no cuenta con los medios para observar y grabar los videos, puede proceder de la siguiente forma:

1. Lea el documento en su totalidad, recuerde que esta guía está compuesta por las áreas articuladas y sus contenidos deben ser abordados con toda disposición.
2. Seleccione un Juego Didáctico, puede ser un Juego Didáctico de mesa como: lotería, escalera o que implique su uso al aire libre, de acuerdo a los ejemplos planteados en esta guía.
3. Construya el Juego Didáctico seleccionado junto con su familia, preferiblemente con material reciclable o el material que crea conveniente.
4. Trate de relacionar el Juego Didáctico con una temática del área o asignatura de su preferencia, que le permita jugar y poner en práctica sus conocimientos.
5. Identifique los tipos de emociones que experimenta a través del Juego Didáctico construido y represéntelas a través de emoticones que puede construir con plastilina casera, como los siguientes:



6. Construya un escrito de máximo una página en inglés , donde describa la experiencia vivida, acompañe el escrito con imágenes o dibujos que representen la actividad y mencione:

- ¿Cuáles son las emociones que manifiesta durante la construcción y la ejecución del Juego Didáctico junto con su familia?
- ¿Qué emociones se manifiestan con mayor frecuencia con el área o asignatura seleccionada para el desarrollo del Juego Didáctico?
- ¿Qué aporte hace el Juego Didáctico con aquellas emociones que afectan el rendimiento académico y la convivencia con su familia?
- ¿Qué importancia tiene su participación y la de su familia en la construcción y ejecución del Juego Didáctico seleccionado?

ENTREGAR AL DOCENTE COMO APARECE A CONTINUACIÓN:

601-602

Luis Alberto Escarraga WhatsApp 3178133143

Correo Electrónico luis.escarraga@normalsuperiornocaima.edu.co

701-702-1101

Anderson Corredor WhatsApp: 3123841099

Correo electrónico: anderson.corredor@normalsuperiornocaima.edu.co

801-802-1001

Víctor García WhatsApp: 3204393374

Correo electrónico: victor.garcia@normalsuperiornocaima.edu.co

901-902

Marcela Torres Sánchez WhatsApp: 318 6183741

Correo electrónico: marceteachernormalsuperior@gmail.com

BEYOND THE CLASSROOM™

ENGLISH SELF-STUDY GUIDE #3 DIDACTIC GAMES

School NORMAL SUPERIOR DE NOCAIMA

Teacher's name Marcela Torres Sánchez

Student's name _____

Grade 9TH **Level** A2

ORIENTACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de Familia y/o acudientes.

Con gran esfuerzo continuamos con esta labor de apoyar a nuestros jóvenes y agradeciendo su compromiso y disposición en este proceso. Esta guía está basada en las áreas como lo son educación física, artística, ética y valores e inglés. Para el desarrollo de la guía su hijo (a) realizará las siguientes actividades:

- Sección uno (vocabulario) es una actividad enfocada en reconocer las palabras y oraciones claves de la guía articulada, cada palabra se ubica con el gráfico.
- Sección dos (escritura) esta actividad está dirigida a la comprensión del paso a paso para identificar las frases claves en el momento de practicar el modelado y expresarlo en inglés y su vez comprender lo que se dice, escribe. Dándole un sentido gramatical a lo propuesto en la guía.
- Sección tres (creatividad) esta actividad consiste en elaborar un semáforo basado en la ruleta de la calma, para tener una estrategia que nos permita mantener o retomar la calma, enviar la evidencia de su elaboración. El siguiente enlace nos dará mayor claridad:
<https://www.youtube.com/watch?v=9WjEEG4A-MI>
- Sección cuatro (borradores): enviar las evidencias del borrador del folleto (brochure) y del libreto para el video final del modelado que va explicar en inglés.
- La autoevaluación que se envía a través de un video, de cómo se sintió realizando esta guía enfocada en el juego didáctico y que valores, que emociones intervinieron en este proceso, expresándolo en inglés.

Adicionalmente, su hijo(a) cuenta con ejemplos de las actividades referentes a los ejercicios apoyados y con recursos adicionales. Y lo más importante el acompañamiento de sus docentes.

¡Gracias por su compromiso!

WELCOME TO 3rd. SELF-STUDY GUIDE

This English self-guide helps you learn vocabulary about: **"DIDACTIC GAMES "** and the structure about. All the activities are connected to reading, writing, speaking and listening skills.

It starts with some vocabulary activities, then you read a chart and work on some activities about it. Then you will discover how to express some ideas or feelings. Finally, you will send your product and final result according to the objective of this third guide.

LEARNING OBJECTIVES

What will you learn/practice/reinforce with these activities?

- To use vocabulary about "Didactic Games".
- To express ideas and feelings.

LEARNING STRATEGIES

What can you do to achieve the objectives?




- Read the instructions for each task.
- Make a glossary of new words in your notebook. Don't translate words, use the drawings to represent them.
- Develop each activity with attention and understanding.

1.VOCABULARY TASK

Warming up!

1.write the word according to the picture: values, artist, plasticine, modelling, masterpiece, sculptor, clay.



2.WRITING TASK

2. Write the following sentences in your notebook and practice for using them, and you are going to conjugate into different personal forms (he, she, I, they...) and you must apply in the class and in your context. Look at the examples:

PRESENT PERFECT**I have been tired (he estado cansada)**

Have you been tired?

Yes, I have been tired

No, I haven't been tired

She has been disappointed (ella ha estado decepcionada)

Has she been disappointed?

Yes, she has been disappointed

No, she hasn't been disappointed

He has been pleased (el ha estado complacido)

Has he been pleased?

Yes, he has been pleased

No, he hasn't been pleased

They have been happy (ellos han estado felices)

Have they been happy?

Yes, they have been happy

No, they haven't been happy

We have been angry (nosotros hemos estado enojados)

Have you been angry?

Yes, we have been angry

No, we haven't been angry

Complete the following sentences and write their meaning:

I have felt surprised, it means: _____

Question form:

Affirmative form:

Negative form:

She has felt bored, it means: _____

Question form:

Affirmative form:

Negative form:

They have felt embarrassed, it means: _____

Question form:

Affirmative form:

Negative form:

We have felt proud, it means: _____

Question form:
Affirmative form:
Negative form:

He has felt annoyed, it means: _____

Question form:
Affirmative form:
Negative form:

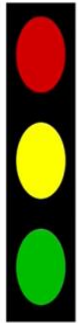
3.CREATIVITY: "CALMNESS ROULETTE"

Create a Traffic Light in order to the "CALMNESS ROULETTE", and recognize step by step, and it's time to recognize strategies for keeping calm.

Step 1.First action: learning to breathe (aprende a respirar)
Look the following picture! and the video.



STEP #2: Traffic Light! Let's do it! Choose recycle materials!



EL
SEMÁFORO



PARAR

CUANDO NOS SENTIMOS NERVIOSOS, ENFADADOS
O CON MUCHA RABIA, DEBEMOS PARAR, RESPIRAR
Y PENSAR EN CÓMO NOS ESTAMOS SINTIENDO

PENSAR

REFLEXIONAR SOBRE QUÉ PODEMOS HACER PARA
RESOLVER EL PROBLEMA Y ELEGIR LA MEJOR SOLUCIÓN

ACTUAR

PONER EN PRÁCTICA LA SOLUCIÓN ELEGIDA

STOP/ THINK/ACT)