



Recrea

Educación para refundar 2040



¡Eduquemos
tanto la mente,
como el corazón!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO



Nivel educativo

Lenguaje y comunicación

“Los juegos de antes y los de ahora”

2° Primaria



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje(s) sustantivo(s) o Aprendizaje(s) fundamental(es)

- ✓ Adquiere y consolida la lengua escrita.
- ✓ Compara las semejanzas y diferencias propias y de otros: físicas, de personalidad, edad, género, gustos, ideas, costumbres.



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje(s) sustantivo(s) o Aprendizaje(s) fundamental(es)

- ✓ Usa mayúsculas en nombres propios y títulos.
- ✓ Recolecta datos de una imagen, juego o pregunta y hace registros personales en tablas sencillas.
- ✓ Se identifica como parte de la diversidad cultural, describe sus propias características y nombra lo que no le gusta de otros.



¿Qué voy a aprender?

Temas que conocerás:

- ✓ Tema 1. Los juegos que más nos gustan.
- ✓ Tema 2. Los juegos que jugaban nuestros padres y abuelitos.
- ✓ Tema 3. Vamos a aprender y compartir nuevos juegos.
- ✓ Tema 4. Todos ganamos cuando jugamos.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

La presente ficha está dirigida a los padres de familia con hijos (as) con discapacidad intelectual; ésta contiene orientaciones para el desarrollo de actividades desde casa, para cuatro semanas de trabajo, basadas en la metodología por proyectos.

Se recomienda mantener contacto con el maestro de grupo en caso de tener alguna duda respecto a la forma de trabajo, de manera específica, con su hijo (a). Así como para tomar acuerdos sobre el desarrollo de un portafolio de evidencias para entregar de manera física o digital.

Materiales:

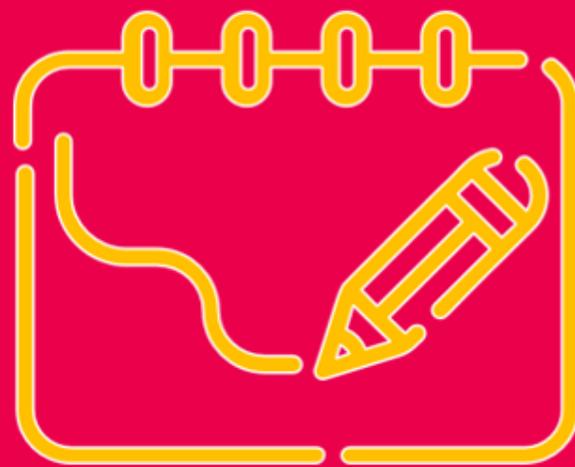
- ✓ Cuaderno
- ✓ Hojas blancas
- ✓ Lápices o plumas
- ✓ Regla
- ✓ Espacio para actividad



Organizador de actividades:

| Semana | Tema | Actividad | Producto |
|--------|--|--|--|
| 1 | Los juegos que más nos gustan | Elaborar preguntas para plantear a hermanos, compañeros y personas mayores. | Lista sencilla de preguntas |
| 2 | Juegos que jugaban nuestros padres y abuelitos | Preguntar a sus hermanos y compañeros y los adultos que puedan apoyarle. | Resultados de preguntas |
| 3 | Vamos a aprender y compartir nuevos juegos | Elegir de los juegos descritos alguno que no conozca y pueda aprender y jugar. | Práctico: la ejecución de un juego no conocido |
| 4 | Todos podemos ganar cuando jugamos | Realizar un informe sencillo de resultados de un juego. | Redacción simple sobre resultados de un juego |

¡Manos a la obra!



Actividad de inicio

Para motivar y preparar a al niño (a) para esta actividad, antes de empezar dile que van a compartir juegos, algunos que jugaban ustedes y sus papás y los que les gustan a ellos (as).

Coméntale que va a ser muy emocionante conocer y compartir los gustos y diversiones que tienen ellos como niños (as) y los adultos como ustedes y otros, familiares o vecinos.

Puedes, darle algún ejemplo sencillo, de tus propios juegos de infancia, para que se anime a recolectar una gran cantidad de ellos, como se hará en las siguientes semanas.

También puedes informar a otros adultos, vecinos o familiares, de que se les va a realizar una entrevista sobre juegos tradicionales que conozcan para que “se vayan preparando”.

Tema 1. Los juegos que nos gustan

1. Ayuda al niño (a) a escribir en su cuaderno o en hojas blancas, preguntas sencillas sobre los juegos que más les gustan a las personas según su edad. Puede ser el nombre, la edad, el juego y cómo se juega.

Explícale que van a hablar con muchas personas, niños (as) y adultos, para ir aprendiendo nuevos juegos, compartir y aprender alguno que no conozca.

Dile que se van a dar cuenta de que no todos juegan a lo mismo y que algunos niños (as) o adultos pueden conocer o no lo que los otros, pero que se pueden aprender si se enseñan y practican.

Tema 1. Los juegos que nos gustan

2. Elaboren una tabla sencilla como la mostrada abajo. Dile al niño (a) que ahí van a ir anotando las respuestas. Explícale que van a anotar cada nombre de persona, iniciando con letra mayúscula; también escribirán la edad de la persona, el título de su juego favorito y su descripción “¿Cómo se juega?” y cuántos jugadores se necesitan como máximo o mínimo. La primer línea es solo un ejemplo.

| Nombre | Edad | Juego favorito | ¿Cómo se juega? | ¿Cuántos jugadores se necesitan? |
|---------------------|-----------|----------------|--|----------------------------------|
| 1. Francisco | . 45 años | Ajedrez | Con piezas en un tablero (aquí pueden dibujarlo, si prefieren) | 2 |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| 4. | | | | |

Tema 1. Los juegos que nos gustan

Ayuda al niño (a) a escribir las preguntas que realizará a las personas entrevistadas para que más adelante, registre las respuestas obtenidas.

Procura que realice las preguntas tanto a niños (as) como a los adultos que conozcan y sean de confianza.

Si no es posible realizar las entrevistas de manera presencial, pueden realizarlo a través de llamadas o video llamadas. Acompaña al niño (a) durante las entrevistas para brindarle el apoyo que requiera para expresarse con otras personas, así como para hacer el registro de la información.

Tema 2. Juegos que jugaban nuestros padres y abuelitos

Dando continuidad a las actividades planteadas en el tema 1, lleven a cabo las actividades, tomando en cuenta las siguientes sugerencias.

1. Dediquen cada día de la semana para ir registrando las respuestas en la tabla elaborada anteriormente.

Apoya al alumno (a) para que sea él/ella, quien realice la mayor parte de la actividad.

Si se repite algún juego, pueden anotarlo o pedir otro distinto.

2. El mismo día que recaben los datos (con textos, esquemas o dibujos), dediquen un rato a profundizar en ese juego en particular que el compañero, familiar o vecino les mencionó, sobre todo si es muy novedoso o desconocido para el alumno (a).

Por ejemplo, si alguien juega ajedrez, sería interesante dedicar una tarde a conocer las reglas básicas o por lo menos las piezas del juego, utilicen internet como recurso de búsqueda. Si cuentan con un tablero en casa, pueden explorarlo o dibujar uno.

3. Al concluir la semana, es posible que ya tengan registrados al menos 10 juegos diferentes, de los que algunos deben ser desconocidos o nuevos para el niño(a).

Pregúntale:

- ¿Ya viste cuántos juegos registramos?
- ¿Cuál te parece más interesante?
- ¿Te gustaría que lo compartiéramos con todos?

La intención es preparar al niño (a) para la siguiente actividad.

1. Elige con el niño (a) uno de los juegos que no conozca y que les haya resultado más interesante. Puede ser desde el ajedrez que se puso de ejemplo, “Matatena” o “Saltar el resorte”; juegos tradicionales que quizá algún adulto describió, o hasta aplicaciones de celular que les hayan compartido. Lo importante es que sea de interés del niño (a).

2. Practiquen entre ustedes las instrucciones, reglas y forma de juego hasta que crean que lo han entendido lo suficiente como para enseñarlo y jugarlo con otros niños (as) o adultos.

3. Programen una sesión de “un juego nuevo”, si es posible, con la mayoría de los participantes de la actividad anterior, o con otros que se puedan reunir.

Tema 3. Vamos a aprender y compartir nuevos juegos

Para esa sesión de juego, pueden preparar un instructivo en grande, con cartulinas, en donde se dibujen los materiales y los pasos a seguir, para que el niño (a) los pueda compartir con los demás.

Si es posible, tomen fotos o videos durante el desarrollo del juego y elaboren un instructivo sobre cómo se juega, explicando las reglas y los materiales a utilizar.

En caso de que participen otros niños (vecinos, compañeros o primos del alumno/a), es necesario contar con la autorización de sus padres para incluirlos en las imágenes y comprometerse a hacer un buen uso de dicho material, es decir, que sea exclusivo con fines educativos con los que se tomarán las imágenes.

Tema 3. Vamos a aprender y compartir nuevos juegos

Tema 4. Todos ganamos cuando jugamos

1. Nuevamente inviten a otros niños (as) a jugar. Pueden seleccionar un juego distinto que encuentren en la tabla del tema 1 y 2.

2. Motiva al alumno (a) a que les presente este juego, (Por ejemplo si es “Saltar el resorte”, que les diga de qué se trata, que coordine los roles de quienes detienen el resorte y quien salta, etc.).

Observa y hazle notar al niño(a) que a veces algunos pueden ser más efectivos o “buenos” que otros en ese juego, pero que igual todos se pueden divertir igual.

Ayúdale a llevar un registro sencillo de los puntos que cada uno va obteniendo, si el juego se presta a eso, o de qué tan divertido les pareció.

3. Apóyale para que haga un reporte final, de acuerdo con sus posibilidades, sobre los resultados del juego.

Puede ser un texto sencillo considerando lo siguiente:

- Nombre del Juego
- Nombre de los Participantes
- Nombre de los campeones
- ¿Jugaron de acuerdo a las reglas o las cambiaron?
- ¿Fue divertido?

Recuérdale que inicie con mayúscula el párrafo y los nombres de cada uno de los participantes. Agreguen imágenes o dibujos, así como los comentarios de los demás jugadores; permite que el alumno (a) realice los registros de acuerdo a sus posibilidades, solo apóyale en lo necesario.

4. Pide al alumno que presente el texto a todos (as) los que participaron en el juego. Entre todos (as) pueden enriquecerlo.

5. Realiza las siguientes preguntas al alumno (a):

- ¿Los juegos que te compartieron los adultos se parecen a los que te compartieron otros niños (as)?
- ¿Crees que un adulto podría jugar a las mismas cosas que lo que juegan los niños (as)?
- ¿Crees que los niños (as) pueden jugar a lo mismo que los adultos?
- ¿Qué juegos te parecen más divertidos?

Comenta con el niño, que a cada persona puede gustarle un juego distinto al de los demás y eso es algo que se debe respetar, ya que es importante compartir con otros distintas experiencias, además así aprendemos más.

Tema 4. Todos ganamos cuando jugamos

Autoevaluación del proyecto. Permite que el alumno (a) responda a lo siguiente con sí o no, de acuerdo a lo que considera que ha logrado con el proyecto. En caso de que se le dificulte responder, puedes apoyarle o llenarlo a partir de lo que observaste en él/ella.

| Indicadores | Sí | No |
|--|----|----|
| Identifica las letras mayúsculas y su uso para escribir nombres propios | | |
| Reconoce que hay diferentes formas de juego y que depende de la edad de las personas | | |
| Acepta realizar juegos nuevos | | |
| Respetar las reglas del juego | | |
| Reconoce que hay juegos en los que su desempeño no es igual al de sus compañeros (as) | | |
| Reconoce que hay juegos en los que su desempeño puede ser mejor que el de sus compañeros (as) | | |

¿Qué aprendí?



Pregunta al alumno (a) lo siguiente:

- ¿Viste que los niños y adultos conocen muchos juegos diferentes?
- ¿Aprendiste un juego que no conocías?
- ¿Pudieron jugar tus amigos con este nuevo juego que les enseñaste?
- ¿Puedes divertirte aunque “no ganes siempre”?
- ¿Encontraste un juego nuevo que te haya gustado mucho?
- ¿Cuando escribiste los nombres de tus compañeros (as) de juego, iniciaste con letra mayúscula? Si no lo recuerda puede revisar y corregir en su texto.

**Para aprender
más...**



Realicen juntos:

- Busquen en Internet videos sobre juegos tradicionales y comparen con los que acaban de compartir.
- Si disponen de teléfono inteligente, descarguen alguna aplicación con un juego didáctico que pueda ser útil para el desarrollo de la lectoescritura o el razonamiento matemático.
- Si el alumno (a) se muestra con disposición, realicen juegos nuevos cada día para aprender nuevas habilidades, valores y sobre la cultura.

Busquen en internet si esos juegos también los conocen en otros países o solo en el propio.

¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?



Para padres o tutores:

- Motiven para que las actividades entre el alumno (a) y sus compañeros (as) de juegos, se realicen de manera respetuosa en cuanto a su desempeño y a las normas establecidas.
- Procuren usar poco los dispositivos para juegos electrónicos y motiven a sus hijos a seguir conociendo otros que impliquen actividad física saludable.
- Sigam usando frecuentemente textos escritos para comunicar ideas y mensajes sencillos, que los niños se acostumbren al uso de la escritura y la lectura como medios importantes de aprendizaje formal.

DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez
Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes
Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Diaz Arias
Subsecretario de Educación Básica

María del Rocío González Sánchez
Encargada del Despacho de Educación Especial

Responsable de contenido
Gilberto Flores Ruiz

Diseño gráfico
Liliana Villanueva Tavares

Zapopan, Jalisco. Ciclo escolar 2021-2022

