

MATERIAL DIDACTICO: RECURSO INTERACTIVO

NP.	ASPECTOS GENERALES	DESCRIPCION
1	AUTOR	Mtra. Elvira González González
2	ADSCRIPCION	Zona J230 de Educación Preescolar. Jardín de Niños "Rosario Castellanos" Atizapán Santa Cruz CCT. 15EJN3682W
3	TITULO DEL RECURSO DIDACTICO INTERACTIVO.	Juego lúdico socioemocional "CAPI", en el Jardín de Niños Rosario Castellanos
4	RESUMEN	<p>Recurso que apoya la educación humanista para aumentar el bienestar de las personas de manera dirigida o espontanea, sea en el aula o en la familia ya que integra a todos. Favorece la convivencia y el trabajo colaborativo, la adquisición de un conocimiento y la asertividad en acciones e ideas para comunicarla con los demás. En este material se pretende que mediante el dialogo se pueda llegar a culminar una meta, a trabajar de manera armónica en una colectividad, respetando reglas que regulen su comportamiento y orienten su conducta favoreciendo el trabajo colaborativo.</p> <p>Este recurso didáctico interactivo llamado "Capi" ha sido utilizado durante varios años, el cual se ha perfeccionado logrando el gusto de los alumnos por utilizarlo, favoreciendo el área de desarrollo socioemocional.</p> <p>Les favorecerá más en estos momentos de COVID-19 para jugarlo con su familia. Consiste en formar parejas o equipos según la cantidad de personas que participen, el material es una tabla de 35 x 20 cm aprox. En bolsitas se guarda un pequeño cartel con una palabra que puede ser un valor, antivalor, una emoción, un hábito, un derechos, obligaciones u otra palabra, también se encontraran las letras sueltas que forman esa palabra. La cantidad de bolsitas con palabras es indeterminada, habrá un banco en donde estén las bolsitas a una distancia considerable de los equipos.</p> <p>Se elige al líder a través de un coro, ira por su primera palabra (el adulto lee la palabra que contiene la bolsita) les dice a sus compañeros cual es y mencionan algo sobre la palabra (lo que se les venga a la mente) , luego el líder buscara la primera letra que indique el cartel (podrá recibir ayuda de sus compañeros para encontrar la letra pero él tiene que ponerla en el inicio de la tabla en donde se encuentra la flecha), los del equipo irán participando conforme localicen las letras para armar la palabra, corre el tiempo para armarla, al terminar tienen la oportunidad de ir por otra, el juego termina cuando algún equipo forme las tres palabras anunciándolo con la porra ("Capi") siendo el ganador.</p>

5	PALABRAS CLAVE	Convivir, Aprender, Participar, Interactuar.
---	----------------	--

ASPECTOS ESPECIFICOS		
6	POBLACION DESTINATARIA	Alumnos, docentes y familias
7	CAMPO FORMATIVO : Educación Socioemocional ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Colaboración ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Comunicación Asertiva APRENDIZAJE ESPERADO: Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	
8	DURACION DE LA ACTIVIDAD	De 15 a 20 minutos. Conforme lo juegan los alumnos lo van comprendiendo mejor y el tiempo es menor.
ASPECTOS OPERATIVOS		
9	ACCIONES A EMPRENDER	Elaboración del material: Tablas de madera, alfabeto móvil colocado en bolsitas o cajitas, banco de palabras.
10	PASOS A SEGUIR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se forman equipos de preferencia menos de 5 2. Para determinar al líder del juego se entona el siguiente coro: "Todos vamos a jugar Todos vamos apoyar Pero el que inicia eres tú." 3. Se coloca un banco en donde estén las bolsitas con los carteles a una distancia considerable de los equipos 4. El líder va por su primera bolsita 5. Les dice a sus compañeros cual es la palabra y mencionan algo sobre la misma (lo que se les venga a la mente) 6. El primero en colocar la primera letra para formar la palabra , es el líder 7. Al terminar la primera palabra el líder va por la segunda bolsita, se repite paso 5. 8. Sigue la misma dinámica para formar la tercera palabra. 9. Gana el equipo que forme las tres palabras, anunciándolo con la porra siguiente: "Chipi chipi Chopo chopi Ya ganamos" "Capi" " Capi"
11	RESULTADOS ESPERADOS	Que comprendan las reglas y las respeten logrando una comunicación asertiva. Mejorar la convivencia entre alumnos, docentes y familias a través del juego educativo llamado "Capi".
12	PROBLEMAS QUE PUEDEN SURGIR.	--Comprensión de las reglas a seguir. --Que al organizar las letras sin orden no logren formar la palabra. --Aceptar perder.

13	IMAGEN DEL JUEGO "CAPI"	 The image contains three photographs. The top-left photo shows a green tablecloth with wooden planks and a small basket. The top-right photo shows a child in a dark jacket holding a wooden board with colorful pieces. The bottom photo shows two children, one in a blue jacket and one in a dark jacket, holding the wooden board together.