



# **PROFRA. DIANA YARETH MAYA ALCÁNTAR**

ZONA ESCOLAR P168  
VILLA VICTORIA, EDOMEX

# ACERVO DIGITAL EDUCATIVO

PARA PROFESORES Y ALUMNOS  
JUNIO 2020

INFORME DE TRABAJO  
“JUEGO DIDÁCTICO”





Ofrece experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que debe ser tomado en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal.

El juego es una actividad innata en los niños y reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral. Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador.

## TEÓRICOS DEL JUEGO

De acuerdo con Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas.

Decroly (1871-1932), trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral.

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio.

# TEORÍAS DEL JUEGO

## → Teoría de reestructuración cognoscitiva

Jean Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

## → Teoría de crecimiento y mejoramiento

Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades.

## → Teoría del juego como ejercicio complementario

Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: 1- el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

## → Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Bequer, González y Plous (1993) presentan otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo.

# OBJETIVO DIDÁCTICO

## GENERAL

Incentivar la lectura en los niños y niñas para fortalecer su proceso lector a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector.

## ESPECIFICOS

- Respetar el proceso cognitivo y lingüístico de cada participante adecuando las condiciones a sus necesidades y posibilidades.
- Utilizar el lenguaje verbal para solucionar problemas cotidianos, logrando interactuar, jugar, comunicar y expresar ideas, deseos, necesidades, opiniones; preferencias y sentimientos.



## SERPIENTES Y ESCALERAS

# INTENCIÓN DIDÁCTICA

- Plantee estrategias y asuma una actitud consciente de sus propios procesos de lectura y comprensión lectora para lograr una optima apropiación de los mismos.
- Sea consciente de las normas y las reglas, y las respete.
- Descubra y establezca secuencias y patrones para sociabilizar y crear una buena empatía junto a los demás contrincantes.



# ESPECIFICACIONES

## JUEGO DE TABLERO GIGANTE

Área de conocimiento: Ciencias de la Educación

Campo de acción: Lenguaje – Lectura y Comprensión

Audiencia: Primer y Segundo ciclo de Primaria, Educación Básica.

Numero de jugadores: De 2 a 8 jugadores por tablero.

Duración: 50 minutos aproximadamente

Valores: Respeto, Tolerancia, Honestidad, Confianza, Justicia, Empatía

Materiales:

- ✓ Lecturas de comprensión y/o libros de lecturas.
- ✓ Dado numérico
- ✓ 30 casillas o más para tablero basado en juego tradicional de 30x30 cm (Pueden ser elaborados con hojas, cartulina o papel craft según la resistencia deseada y recubiertos con papel contac.

# INSTRUCCIONES

## REGLAS DEL JUEGO

1. De acuerdo al grado implementado los jugadores ordenadamente comienzan y se turnan para lanzar un dado que indica la cantidad de casillas que deben avanzar posterior a realizar la lectura de un fragmento del texto correspondiente. Lo anterior se lleva a cabo bajo las reglas que se expresan a continuación.

NOTA: En caso de los grados menores el docente realiza la lectura y una pregunta de comprensión que es respondida por el alumno(a) respetando el punto siguiente (2).



2. El docente es participante de ejemplo y moderador de la actividad. Los mismos jugadores son quienes realizan la **coevaluación** bajo los criterios de entonación, dicción, volumen, velocidad y/o comprensión; en escala ponderativa. Mediante votación se determina si el participante avanza o permanece en casilla.
3. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.
4. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador.

NOTA: Premio o incentivo es opcional según la situación dada.

