



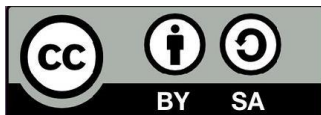
Jugando me divierto

Autor(a): Reyna Valerio Sánchez

Coordinación de Área de Educación Artística de la Zona R044, CCT.
15AOS2003M.

Amatepec, Edo. Méx.

23 de febrero del 2023



Propósito

El siguiente material didáctico tiene el fin de promover la participación de las y los alumnos de primer ciclo de educación primaria, mediante juegos tradicionales y técnicas de pintura que fortalecen y desarrollan el interés y motivación de manera colectiva.

Es importante destacar que las interacciones sociales y afectivas que se gestan en la convivencia dentro y fuera del contexto escolar, juegan un papel importante en el proceso formativo de las y los niños de educación primaria, ya que las aplicaciones de actividades lúdicas desarrollan habilidades sociales, emocionales, cognitivas, afectivas y formativas de forma divertida y amena que genera una apropiación significativa y contextualización de uno o varios aprendizajes específicos.

Con la aplicación de las actividades se logrará alcanzar los siguientes aprendizajes esperados:
Artes: Utiliza los colores primarios para combinarlos, y distingue los colores cálidos y fríos. SEP (2017:487)

Educación socioemocional: Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. SEP (2017:566)

Contenido

Área: Artes.

Nivel: Primaria.

Ciclo: Primero.

Lenguaje artístico: Artes visuales.

Materiales:

- Pintura (amarilla, roja, azul, blanca y negra)
- Cartulina
- Cartón.
- Regla.
- Un cordón de 50 cm.
- Lápiz.
- Un trapito
- Grabadora y música tranquila.

Inicio

- Iniciar la sesión la sesión con la canción “Choco, choco”, con la pondremos aprueba nuestra coordinación ojos, manos y voz.

Choco, choco, la, la

Choco, choco, te, te

Choco, choco, la, la

Choco, choco, te, te

Choco, la, choco, te

Choco, la, te

- A cada una de las silabas le vamos a colocar un movimiento o sonido con las partes del cuerpo, por ejemplo: choco (aplauso), la (tocar la cabeza) y te (tocar rodillas), podemos repetir la canción las ocasiones que se requieran dependiendo de la atención e interés de las y los niños, variando los movimientos por silaba.

- A continuación, mediante el diálogo, y con apoyo de las imágenes de la lotería mexicana, compartir sus orígenes y el creador de esta, para esto aremos uso de la información del texto de Ríos (2021) ubicado en las referencias.
- Preguntar ¿Qué es la lotería?, ¿dónde se juega?, ¿cómo se juega?, ¿conoces algunas cartas de la lotería?

Desarrollo:

- A continuación, vamos a elaborar una lotería, pero con los colores primarios y secundarios, además de la ruleta de los colores.
- El material que usaremos primero es la cartulina, la vamos a doblar a la mitad, primero de manera horizontal, desdoblamos, y luego de manera vertical, cortamos sobre el doblez, para obtener cuatro partes iguales.
- Después, a cada cuarto de cartulina lo vamos a dividir en dos, para obtener ocho octavos, a estos los vamos a medir por su base y altura, después los vamos a dividir en tres, para obtener nueve cuadros iguales como se muestra en los anexos.
- Reservamos este material.
- Ahora usaremos el cartón para elaborar la ruleta, para esto utilizaremos una caja de huevo, la cual desarmaremos por la esquina donde está pegada, lo haremos con cuidado para evitar romperla, después usaremos las dos caras más largas de la caja y las pegaremos por el lado más largo, usaremos la pestaña de la pestaña de una de ellas para pegarlas con silicón caliente.
- Una vez seco el silicón, buscaremos el centro, esto lo haremos midiendo los cuatro lados y dividir en dos la longitud de estos, y marcamos con un punto o línea visible.
- A continuación, usando nuestra regla uniremos los puntos con el que este frente a cada uno, formando una cruz, donde converjan las líneas se ubicara el centro de nuestro cartón.
- Posteriormente, usando nuestro lápiz y el cordón, vamos a formar un círculo cuidando que no exceda las dimensiones del cartón, colocaremos una punta del cordón en el centro del cartón y la otra la amarramos al lápiz, ahora, sin soltar ninguna punta y con cuidado desplazamos el lápiz para formar el círculo.

- Una vez que tenemos dibujado el círculo, lo vamos a recortar, dibujar las formas y pintarlo como se sugiere en los anexos.
- De la misma caja de cartón dibujaremos y recortaremos una flecha, la que colocaremos en el centro con un alambre, popote o pasador para cabello, de tal manera que pueda girar.
- Usaremos la pintura de los colores primarios para decorar la ruleta, agrega las preguntas con un marcador de color negro o el que sea de tu preferencia, la condición es que se distinga del fondo.
- Aprovecharemos la pintura y las mezclas que tengas para pintar un círculo en cada uno de los cuadros de los octavos de cartulina que elaboramos anteriormente, una vez secos colocarles un número como se muestra en los anexos y recórtalos.
- Colócalos al sol para que la pintura seque.
- Comienza el juego, el grupo se divide en varios grupos dependiendo del número de las niñas y niños.
- La manera de jugar es la siguiente, pasará un representante de cada equipo y mediante un “volado” o un disparejos se irán descartando hasta que solo quede uno, el ganador será quien inicie.
- Pasará un integrante del equipo a girar la ruleta, dependiendo de la pregunta o reto, responderá o realizará la acción que le designe el equipo siguiente, si responde correctamente o realiza con éxito el reto, el participante tomará una tarjeta de las que elaboramos anteriormente, y el equipo que suma más puntos será el ganador.
- Es importante que pasen todos los integrantes de los equipos.
- Las preguntas que se sugieren en el ejemplo están relacionadas al área de artes, sin embargo, esto no limita que se puedan implementar preguntas de otras asignaturas, este juego es un pretexto para ampliar los horizontes formativos de los estudiantes.

Cierre

- Por último, el docente colocará música tranquila de fondo, mientras las y los estudiantes cierran sus ojos y se apoyan sobre sus bancas de cinco a diez minutos.
- Una vez transcurrido este tiempo, abrirán sus ojos y preguntaremos: ¿les gustó la actividad?, ¿qué fue lo que les hizo fácil?, ¿qué fue lo que más se les complicó?, ¿lograron identificar los colores primarios, secundario, cálidos, fríos y neutros?

- Con base en lo anterior y tomando en cuenta la propuesta de valoración el docente colocará la calificación a manera de heteroevaluación.

Sugerencia de valoración

	Nivel de avance		
Aspecto para evaluar	Satisfactorio (9-10)	Suficiente (7-8)	Requiere apoyo (5-6)
Al mezclar los colores los participantes pudieron identificarlos.			
Todos Trabajan con entusiasmo en la actividad.			
Comparten sus sentimientos y emociones con los demás.			
Los alumnos pusieron atención a las indicaciones a la hora de jugar.			

Anexos

Ruleta



Tabla de lotería

 TRES	 OCHO	 DOCE
 VEINTE	 QUINCE	 SEIS
 CUATRO	 TREINTA Y CUATRO	 NUEVE

 <p>11</p> <p>ONCE</p>	 <p>3</p> <p>TRES</p>	 <p>10</p> <p>DIEZ</p>
 <p>45</p> <p>CUARENTA Y CINCO</p>	 <p>23</p> <p>VEINTI TRES</p>	 <p>16</p> <p>DIECISEIS</p>
 <p>7</p> <p>SIETE</p>	 <p>36</p> <p>TREINTA Y CUATRO</p>	 <p>9</p> <p>NUEVE</p>

Conclusiones

- El proceso formativo bajo un enfoque lúdico permite que las y los estudiantes se apropien de mejor manera de los conocimientos de las áreas implicadas.
- El área artística permite transversalizar o relacionar con gran facilidad conocimientos de otras asignaturas, por ejemplo: matemáticas, español, historia, vida saludable, educación socioemocional, entre otras.
- Permite la práctica y rescate de juegos tradicionales, incorporándolos al proceso formativo y desarrollo de las capacidades u habilidades físicas, socioemocionales e intelectuales de las y los estudiantes.



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Referencias

- Ríos, A.** (03 de febrero de 2021). 1887, Clemente Jaques trajo, la lotería mexicana. *Latitud megalópolis*. <https://latitudmegalopolis.com/2021/02/03/1887-clemente-jaques-trajo-la-loteria-mexican/>
- SEP.** (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral, plan y programas de estudio para la Educación Básica*. Secretaría de Educación Pública.