



The LEGO Foundation

Guía para facilitadores

juega
todos
los días



Bienvenida

¡Te damos la bienvenida a **Juega Todos los Días!**

Juega Todos los Días es una iniciativa global, que se implementa en India, México y Sudáfrica, como resultado de la colaboración entre Sesame Workshop y The LEGO Foundation.

Diversas investigaciones han demostrado los beneficios que tiene el juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, así como en la adquisición de la fuerza y destreza física que niñas y niños necesitan a lo largo de su vida. Las personas adultas desempeñan un papel esencial en fomentar y guiar el juego. A pesar de esto, un gran número de madres, padres y cuidadores no saben que el juego está vinculado con el aprendizaje y desconocen cómo jugar con niñas y niños.

Juega Todos los Días está diseñado para niños y niñas entre 3 y 6 años de edad y sus cuidadores. Tiene como objetivo brindar a madres, padres y cuidadores las herramientas que necesitan para integrar en su dinámica cotidiana el juego y al hacerlo puedan aprovechar los beneficios de que éste tiene en el aprendizaje y desarrollo integral de niñas y niños.

Juega Todos los Días tiene un ciclo de implementación de 12 semanas, en las que 20-25 pares de cuidador-niño participaran en 12 sesiones incluyendo talleres para cuidadores, talleres de juego y talleres libres de juego guiado. Como facilitadora, tú guiarás a las madres, padres y cuidadores para que junto con niñas y niños vivan experiencias significativas de juego.

Estamos entusiasmados de que formes parte de esta iniciativa. ¡Gracias por tu participación en Juega Todos los Días!

Índice de contenidos

Acerca de esta guía página 5

La importancia del juego página 6

Conceptos clave página 9
 Juego guiado página 10
 Categorías de juego página 11
 Mensajes clave página 12

Facilitación página 15
 Rol del facilitador página 16
 Situaciones emergentes página 18

Materiales página 21

Talleres y sesiones	página 27
Tipos de talleres y sesiones	página 28
Estructura sugerida	página 28
Sesiones con cuidadores	página 29
Talleres de juego	página 30
Sesiones de juego guiado	página 32
Antes de los talleres y sesiones	página 33
Durante los talleres y sesiones	página 34
Después de los talleres y sesiones	página 35

Actividades de juego	página 37
Taller de juego A - ¡Transportes increíbles!	página 38
Taller de juego B - Cuando crezca	página 40
Taller de juego C - Cocinando algo rico	página 42
Taller de juego D - Títeres	página 44
Taller de juego E - ¡Vamos de pesca!	página 46
Taller de juego F - La feria	página 48
Taller de juego G - ¡Veo, veo!	página 50
Taller de juego H - ¡Estamos en televisión!	página 52

Agradecimientos

Juega Todos los Días tuvo 3 ciclos de diseño, implementación, evaluación y refinamiento en las cuales los métodos, contenidos y materiales fueron mejorando al incorporar los aprendizajes de cada ciclo. Este proceso fue posible gracias al compromiso y colaboración de nuestros valiosos aliados.

- ♥ Educación Inicial Fundación Carlos Slim
- ♥ Centro de Desarrollo Infantil del Frente Popular “Tierra y Libertad”
- ♥ Centro de Educación Infantil para el Pueblo, I.A.P
- ♥ DIF Municipal Puebla



Acerca de esta guía

La Guía para Facilitadores detalla todo lo que necesitarás saber para poder implementar exitosamente *Juega Todos los Días* con las familias que acompañarás.

Primero encontrarás un panorama general del juego, sus beneficios, así como las necesidades a las que responde este proyecto, después descubrirás cuáles son tus funciones, las habilidades y actitudes para que guíes a cada persona que esté a cargo de un niño a ser consciente y enriquecerse al buscar oportunidades para jugar con su niño.

Finalmente, a partir de la página 27-53 encontrarás la descripción paso a paso, así como los recursos necesarios para las actividades a llevarse a cabo en cada una de los talleres y sesiones. Tu experiencia, sensibilidad y creatividad son tu mejor recurso.



Yo soy
Googly.

Yo soy
Kami.

Yo soy
Elmo.

Yo soy Mae,
la mamá
de Elmo.

Yo soy Louie,
el papá
de Elmo.

Yo soy
Chamki.

Yo soy
Sivan.

La importancia del juego

Según investigaciones sobre juego, se ha demostrado que la participación de los adultos en el juego guiado aumenta los resultados de aprendizaje de las niñas y los niños. Sin embargo, es frecuente encontrar a padres y cuidadores que no conocen los beneficios del juego o las formas en que pueden participar en este junto con sus hijos.

En México, la evaluación inicial para este proyecto reveló que:

- a) Los cuidadores entienden el valor del juego para el desarrollo socio-emocional y físico, pero están más preocupados por el futuro académico de sus hijos sin asociar la manera en que el juego refuerza el aprendizaje;
- b) Las familias creen que el juego es integral para el desarrollo de los niños, junto con la nutrición y hacer la tarea;
- c) Los cuidadores tienen poco tiempo para jugar con sus hijos en casa; y d) los cuidadores relacionan más el juego con el desarrollo socio-emocional que con el desarrollo cognitivo.

Las experiencias de juego en los primeros años ayudan a los niños a adquirir las habilidades críticas para aprender toda la vida. Desde indicadores tempranos como: atención, auto control, entendimiento espacial, motivación, confianza, solución de problemas, reflexión, balance e imaginación; hasta llegar a la vida adulta exitosa en ámbitos de educación, salud, trabajo e innovación. Para ello, es importante que las experiencias de juego sean de calidad.

Características de experiencias de juego de calidad: ⁽¹⁾

- ♥ Alegre
- ♥ Involucramiento activo
- ♥ Significativo
- ♥ Iterativo
- ♥ Socialmente interactivo

⁽¹⁾ The LEGO Foundation (2017) Versión 1.2, *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*, Características de las experiencias de juego.





Alegre

La alegría está en el corazón del juego - tanto al disfrutar una tarea por sí misma como al experimentar una emoción momentánea de sorpresa, reflexión o éxito después de superar un reto.

Involucramiento activo

El aprendizaje a través del juego también implica estar activamente involucrado. Imagina una niña que se encuentra completamente absorbida por un juego de construcción de bloques. Ella está imaginando activamente cómo las piezas irán juntas y está tan absorta por la actividad que no se da cuenta que su padre la está llamando para ir a cenar. Su inmersión mental y su capacidad para mantenerse concentrada son especialmente poderosos en el contexto del aprendizaje a través del juego.

Significativo

Significativo es cuando un niño puede relacionar nuevas experiencias con algo que ya conoce. En el juego, los niños suelen explorar lo que ya han visto y hecho, o notado que otros hacen, como una manera de entender lo que significa. Haciéndolo, pueden expresar y expandir su entendimiento a través de diversos medios, símbolos y herramientas.

Iterativo

Un niño intentando diferentes maneras de construir una alta torre con bloques, o una niña pequeña descubriendo que el ángulo de una resbaladilla afecta la distancia en la que una canica se desplazará en un cuarto, éstos son diferentes ejemplos de iteración. Iterar significa probar diferentes posibilidades, revisar diferentes hipótesis y descubrir nuevas preguntas que conducen a mayores aprendizajes.

Socialmente interactivo

La interacción social es una herramienta poderosa para el aprendizaje y para el juego. Al comunicar nuestros pensamientos, entendiendo a los demás a través de las interacciones directas y compartir ideas, los niños no sólo son capaces de disfrutar estar con otros, sino que también construyen un entendimiento más profundo del mundo y forman relaciones más significativas.

Conceptos clave



Conceptos clave

Los conceptos que se presentan a continuación son fundamentales para comprender Juega Todos los Días e implementar adecuadamente los talleres y sesiones. Estos se han desarrollado con apoyo de expertos en el campo del juego y el desarrollo de la primera infancia.

Juego guiado

Juega Todos los Días se implementa bajo los principios del **juego guiado** para asegurar el compromiso saludable de los adultos en las actividades de juego. El juego guiado consiste en que el adulto/cuidador supervise y guíe al niño hacia resultados específicos del aprendizaje de una manera lúdica, divertida, y relajada, pero significativa, mientras el niño lidera la actividad. Es importante que el niño realmente disfrute el juego y sienta que él/ella está haciendo una actividad para sí mismo, no sólo porque un adulto se lo pidió. Esto ayuda al niño a permanecer interesado, aumenta su confianza y asegura que se obtendrá el mayor número de aprendizajes.

Los adultos pueden guiar el juego mediante la creación de ambientes enriquecidos para que los niños los exploren. También pueden alentar al niño al cuestionarlo y haciendo comentarios durante el juego para extender sus intereses.

A continuación, se describen los elementos del juego guiado.



Elementos del juego guiado

- ♥ Punto medio entre la instrucción directa y el juego libre. Tiene un objetivo de desarrollo o aprendizaje.
- ♥ Tanto el adulto como el niño están activos en el proceso de aprendizaje
- ♥ Los niños tienen agencia sobre su propio proceso de aprendizaje: pueden tomar decisiones, elegir cómo lograr la meta, proponer nuevas herramientas, reglas, espacios, etc.
- ♥ El adulto ayuda al niño a avanzar en el aprendizaje a través de preguntas, comentarios e ideas que le permiten construir sobre lo que ya sabe
- ♥ Los adultos pueden iniciar la secuencia del juego, pero no la dirigen.
- ♥ El adulto usa sus conocimientos para dar ideas a los niños de cómo abordar un tema o situación.

Categorías de juego

Todas las actividades de los talleres y sesiones del proyecto están diseñadas dentro de tres categorías.



Hacer y construir - ¡Construye!

Manipular uno o varios objetos para construir algo nuevo, tanto permanente como temporal. Por ejemplo, construir un tren con botellas de agua vacías y cuerdas o un castillo con bloques que después pueda deshacerse.

Soñar a ser adulto - ¡Sueña!

Consiste en asumir el papel de alguien con quien el niño ha interactuado en su entorno social, como un médico o un maestro. Este tipo de juego implica la transformación creativa de personas, objetos y situaciones para representar sus roles y funciones. Por ejemplo, pretender que soy un médico, una madre, un padre, un abuelo o alguna figura adulta significativa.



Exploración de la imaginación - ¡Imagina!

Creación de una trama, ya sea hablada o actuada, que se basa en elementos de lo fantástico. Este tipo de juego implica la representación de objetos o personajes imaginarios. Por ejemplo, pretender que se es un dragón o que una rama de árbol es una varita mágica.

Mensajes clave

Juega Todos los Días logrará sus objetivos, en parte a través de mensajes dirigidos a los cuidadores que se integran en las actividades de juego y son reforzados por ti, el facilitador. Los talleres y sesiones se enfocarán en los siguientes mensajes clave:

- ♥ ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!
- ♥ Jugar apoya el desarrollo del cerebro.
- ♥ ¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!
- ♥ ¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

Como facilitador, es muy importante que además de conocer los mensajes clave, comuniqués efectivamente cada uno de ellos a través de ejemplos en los que los cuidadores puedan relacionarse. Por lo que te recomendamos implementar las estrategias que sean pertinentes al perfil y contextos de los participantes.

Estrategias para comunicar los mensajes clave

A continuación, te proporcionamos algunas estrategias para comunicar los mensajes clave.

- ♥ Coloca los posters con los mensajes clave en un lugar visible para ti y para los cuidadores.
- ♥ De ser necesario, modifica el lenguaje o las palabras del mensaje clave para que te ayude a comunicarlo con más claridad.
- ♥ Refuerza con ejemplos cada mensaje clave. Por ejemplo: “Pueden jugar a ser cocineros en un restaurante mientras preparan la cena.”
- ♥ Invita a los cuidadores a darte algunos ejemplos sobre los mismos.
- ♥ Haz preguntas que refuercen el mensaje. Por ejemplo: “¿Qué tienen en casa que pudieran usar para jugar?”, “¿Qué creen que el niño está aprendiendo con esta actividad?”, “¿Cómo podrían hacer la hora del baño divertida?, etc.



Mis estrategias

Piensa en las estrategias puntuales para comunicar cada mensaje clave. Escríbelas en las líneas.

¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!

¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!

El juego apoya el desarrollo del cerebro.

¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

Facilitación



Facilitación

Rol del facilitador

Como facilitador, serás responsable de la implementación de los talleres y sesiones.

Preparación previa a los talleres y sesiones

- ♥ Revisa las actividades y haz los ajustes que consideres necesarios.
- ♥ Conoce los mensajes clave y define estrategias para comunicarlos.
- ♥ Reúne y prepara los materiales para las actividades.

Durante los talleres y sesiones

- ♥ Facilita las actividades. Recuerda que tu objetivo principal es guiar a los cuidadores en su interacción con los niños.
- ♥ Ayuda a los participantes a sentirse cómodos e involucrados.
- ♥ Responde de manera pertinente ante situaciones emergentes.

Cierre de los talleres y sesiones

- ♥ Reflexiona y dialoga con los participantes.

Después de cada taller y sesión

- ♥ Comparte y reflexiona con tu equipo.



Estas cualidades las cualidades del facilitador y son fundamentales para el éxito de cada taller y sesión que realices.

Cualidades del facilitador

- ♥ **Se prepara con anticipación.** Practica las actividades, conoce los mensajes clave y anticipa las posibles preguntas y respuestas.
- ♥ **Ayuda a los participantes a sentirse cómodos.** Es acogedor para que los participantes sepan que no hay nada en el taller que sea correcto o incorrecto.
- ♥ **Mantiene las actividades enfocadas en los niños.** Anima a los cuidadores a facilitar el juego y permitir que el niño lo guíe y diga qué hacer.
- ♥ **Estimula la curiosidad y el pensamiento.** Evita instruir al cuidador o al niño, pregunta gentilmente “¿qué piensas si ...?” al sugerir.
- ♥ **Muestra flexibilidad.** Acepta cuando las actividades no salen como se esperaba; y hace ajustes de ser necesario.
- ♥ **Hace ver al cuidador lo positivo.** Hace énfasis en las acciones positivas de los cuidadores: ver a los ojos, retroalimentar al niño o dejar que el niño guíe.
- ♥ **Evita hacer juicios.** Crea una zona neutral, sin prejuicios, donde los puntos de vista alternativos puedan ser compartidos y debatidos de manera respetuosa. Valora y reconoce la fuerza y debilidad de cada participante.
- ♥ **¡Divertido/a!** Se divierte y vive cada una de las actividades con sentido del humor y energía.

Situaciones emergentes

Las situaciones emergentes se refieren a momentos en que la dinámica de juego se ve interrumpida o deja de ser disfrutable. Esta sección ofrece algunos consejos para que puedas manejarlas de la mejor manera. Ciertamente tu experiencia, sensibilidad y preparación serán de gran apoyo para manejar las situaciones.

Cuidador dirige o toma el control total sobre las actividades.

- ♥ Invítalo a aprovechar el momento para enseñarle al niño cómo hacer uso de los materiales (cortar, pegar, etc.)
- ♥ Modela cómo guiar, ayudar y orientar al niño.
- ♥ Recuérdale que lo importante de las actividades es que disfrute con el niño y que el objetivo no es el producto final, si no el proceso.
- ♥ Sugiere utilizar materiales que sean de fácil manipulación para el niño.

Agrega otras posibles intervenciones.

Niño presenta conductas disruptivas.

- ♥ Permite que el cuidador tranquilice y guíe al niño.
- ♥ Pregunta al cuidador si puedes apoyarlo, si accede, dale consejos de cómo puede revertir la conducta.
- ♥ Pregunta al cuidador si puedes hablar con el niño, si accede, platica con el niño y desvía su atención mostrando otros objetos, materiales o hazle preguntas acerca por qué se siente así.
- ♥ Sugiere tomar un descanso o jugar a otra actividad.

Agrega otras posibles intervenciones.

Materiales



Materiales

Esta guía forma parte de un paquete de materiales provistos para facilitar Juega Todos los Días.

Guía para facilitadores



Documento en el que encontrarás toda la información necesaria para implementar el programa Juega Todos los Días.

Tarjetas para facilitadores



8 sets de tarjetas en formato postal para los talleres de juego. Éstas te apoyarán y te guiarán durante las actividades. Cada taller de juego cuenta con 2 tarjetas. Una para la bienvenida y el cierre y la segunda con espacio para que hagas anotaciones de la actividad de juego que facilitarás.

Úsalas en todo momento durante los talleres.

Delantal para facilitadores



Delantal con diseños de los personajes de Sésamo y del proyecto. Serán utilizados durante los talleres y sesiones para que los participantes te identifiquen y te servirá para guardar cualquier material que desees traer contigo.

Videos para facilitadores



5 videos cortos que refuerzan los contenidos de la guía para facilitadores y tienen como objetivo apoyarte en tu práctica como facilitador.

Banners de bienvenida



2 diseños banners de bienvenida. Te sugerimos colocarlo en el lugar donde se llevarán a cabo los talleres y sesiones para que las familias se sientan bienvenidas al evento.

Posters con mensaje clave



4 posters con el mensaje clave de los talleres de juego. Estos deben colocarse a la vista ya que son un apoyo visual para ti como para los cuidadores.

Posters con vocabulario



4 posters con el vocabulario que se deberá utilizar durante las actividades de los talleres de juego. Éste se debe colocar a la vista de los cuidadores cuando se lleven a cabo las diferentes actividades.

Como facilitador, podrás reforzar el vocabulario modelando cómo emplear las palabras durante las actividades de juego. Ej. Haciendo preguntas que incluyan el vocabulario. ¿Para qué te sirve planear?

Muro de reflexión



4 posters con preguntas de reflexión donde los cuidadores compartirán algún mensaje o palabra al finalizar cada taller de juego.

Se entregará un papel con adhesivo a cada cuidador al finalizar el taller para que escriban su reflexión y la peguen en el muro.

Éste puede quedar fijo para ir comparando respuestas conforme participan en los talleres.

Materiales

Pasaporte para talleres de juego



El pasaporte es para que los niños documenten las actividades en las que participan.

Éste se entregará a cada niño en el primer día de los talleres de juego. Se colocará una calcomanía por cada taller de juego que participe y después de hacer las actividades de las tarjetas para familias.

Tarjetas para familias



8 tarjetas en formato postal con ideas de juego para que los cuidadores se lleven a casa y jueguen con los niños.

Al finalizar cada taller de juego, se entregará la tarjeta correspondiente. Podrás encontrar la información en ficha del taller de juego en las páginas 37-53.

Videos para cuidadores



5 videos cortos en los que los personajes de Sésamo refuerzan los mensajes clave.

Se comparten vía digital con los cuidadores después de cada taller de juego.

Ideas rápidas de juego



4 videos con ideas rápidas de actividades de juego que los cuidadores podrán hacer en cualquier momento con los niños.

Se distribuyen a los cuidadores vía digital entre un taller de juego y otro.

Libros de cuentos sin texto



4 libros de cuentos sin texto que apoyan la imaginación.

- ♥ Aventureras del Espacio
- ♥ Chamki y la Ingeniera
- ♥ Elmo visita al Médico
- ♥ Elmo visita la estación de Policía

Se utilizan en la primera sesión de juego guiado y debe haber 1 libro por cada pareja de participantes. Al finalizar la sesión, invita a las familias a llevarse 1 libro a casa.

Cómic "¡Cocinando algo rico!"



1 comic en formato postal que apoya la imaginación.

- ♥ ¡Cocinando algo rico!

Se utiliza en la segunda sesión de juego guiado y deberá haber 1 cómic por cada pareja de participantes. Al finalizar la sesión, invita a las familias a llevarse el cómic a casa.

Certificados



Se entrega al finalizar las 12 semanas.

Certificado de participación: Se otorga cuando la asistencia fue de mínimo 70%. (solo faltaron a 3 o 4 talleres o sesiones)

Agentes de juego: Se otorga cuando la asistencia fue del 85-100%. (faltaron máximo a 2 talleres o sesiones)

Es importante mencionarles a los cuidadores, durante la primera sesión con cuidadores, cuáles son los requisitos para obtener los certificados.

Talleres y sesiones



Talleres y sesiones

Tipos de talleres y sesiones

Juega Todos los Días está diseñado para implementarse en un periodo de 12 semanas continuas. En las cuales, los participantes estarán invitados a participar en 2 sesiones con cuidadores, 8 talleres de juego y 2 sesiones de juego guiado.

- ♥ sesión con cuidadores
- ♥ taller de juego
- ♥ sesión de juego guiado

Estructura sugerida

Recomendamos seguir la siguiente estructura de implementación de Juega Todos los Días. Siéntete con la libertad de hacer ajustes de acuerdo a tu grupo y comunidad.

- ♥ Semana 1 Primera sesión con cuidadores
- ♥ Semana 2 Taller de Juego A
- ♥ Semana 3 Taller de Juego B
- ♥ Semana 4 Taller de Juego C
- ♥ Semana 5 Taller de Juego D
- ♥ Semana 6 Primera sesión de juego guiado
- ♥ Semana 7 Taller de Juego E
- ♥ Semana 8 Taller de Juego F
- ♥ Semana 9 Taller de Juego G
- ♥ Semana 10 Taller de Juego H
- ♥ Semana 11 Segunda sesión de juego guiado
- ♥ Semana 12 Segunda sesión con cuidadores



Sesiones con cuidadores

Sesiones diseñadas únicamente para los cuidadores de las familias que estarán participando en Juega Todos los Días

Como facilitador, serás responsable de implementar ambas sesiones. A continuación, podrás conocer los objetivos y materiales necesarios para cada uno de ellos.

Primera sesión con cuidadores

Calendarización Semana I

Duración 2 horas

Audiencia cuidadores

Objetivos

- ♥ Presentar Juega Todos los Días
- ♥ Comunicar los mensajes clave del proyecto
- ♥ Jugar y aprender sobre los beneficios del juego
- ♥ Fortalecer su confianza en su capacidad de guiar actividades lúdicas

Materiales

- ♥ presentación “primera sesión con cuidadores”
- ♥ proyector
- ♥ computadora
- ♥ materiales para actividades (lista en la presentación).

Segunda sesión con cuidadores

Calendarización Semana I2

Duración 1 hora

Audiencia cuidadores

Objetivos

- ♥ Cierre de Juega Todos los Días
- ♥ Reflexión sobre los aprendizajes y prácticas adquiridas
- ♥ Generar compromisos a partir de Juega Todos los Días

Materiales

- ♥ presentación “segunda sesión con cuidadores”
- ♥ proyector
- ♥ computadora
- ♥ materiales para actividades (lista en la presentación)

NOTA: En caso de no contar con acceso a un proyector y computadora, podrás imprimir la presentación y compartirla con los cuidadores

Talleres de juego

Los talleres de juego son eventos comunitarios que reúnen 8-25 parejas de cuidador-niño para participar en actividades previamente diseñadas para así descubrir los beneficios del aprendizaje a través del juego, la importancia de la relación y el vínculo afectivo que se genera entre el adulto y el niño.

Como facilitador, serás responsable de implementar un total de 8 talleres de juego, así como de apoyar al cuidador a que desarrolle las habilidades necesarias para guiar al niño a través de actividades de juego. Las páginas 37 a 53 detallan las actividades de juego y los materiales necesarios para facilitar cada uno de los talleres. A continuación, se describen los objetivos específicos de aprendizaje que se espera alcanzar en un taller de juego.

Objetivos de aprendizajes de un taller de juego

Al finalizar el taller de juego, los **cuidadores** deberán ser capaces de:

- ♥ Explicar cómo el juego es parte fundamental de la vida de los niños para su desarrollo.
- ♥ Sentir que está bien jugar con los niños e incluso actuar de una forma divertida.
- ♥ Conocer nuevas y diferentes formas de jugar con los niños.
- ♥ Crear un espacio físico o una oportunidad para que juegue con el niño.
- ♥ Descubrir momentos para estar y disfrutar con el niño, al tiempo que lo conoce e identifica sus necesidades.

Al finalizar el taller de juego, **las niñas y los niños** deberán ser capaces de:

- ♥ Sentir que está bien jugar e incluir a los adultos en el juego.
- ♥ Experimentar con nuevos tipos de juegos y actividades.



A continuación, encontrarás información más detallada sobre los talleres de juego.

Calendarización Semanas 2-5 y 7-II

Duración 60-80 minutos

Audiencia 20-25 pares de cuidador-niño

Mensajes clave

Cada taller de juego tiene un mensaje clave para comunicar a los cuidadores.

- ♥ ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!
- ♥ El juego apoya el desarrollo del cerebro.
- ♥ ¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!
- ♥ ¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

Actividades de juego

Las actividades de juego están diseñadas para reforzar y poner en práctica los mensajes clave. Siéntete con la libertad de ajustarlas y contextualizarlas. Todas las actividades tienen la siguiente estructura:

- ♥ ¡Introduce! - Breve introducción a la actividad de juego.
- ♥ ¡Construye! - Invita a los niños a construir.
- ♥ ¡Sueña! - Invita a los niños al juego de roles.
- ♥ ¡Imagina! - Invita a los niños a imaginar cosas nuevas.

Materiales sugeridos para taller de juego

Cada una de las actividades de juego sugiere los materiales necesarios para el taller. Si bien, puedes hacer ajustes a la lista de materiales, es importante que:

- ♥ Utilices materiales reciclados y de fácil acceso para las familias
- ♥ Evites proporcionar materiales como tijeras, pegamento líquido y cualquier material consideres que los niños puedan tener problemas para manipular.

Sin embargo, te recomendamos traer contigo un par de tijeras y otros materiales que consideres necesarios para apoyar a los participantes en caso de que se requieran.

Materiales para facilitador

Materiales que te apoyarán para impartir cada uno de los talleres de juego. Podrás encontrarlos en cada una de las actividades de juego.

Materiales para familias

Materiales para entregar a las familias al finalizar los talleres de juego. Podrás encontrarlos en cada una de las actividades de juego.

Sesiones de juego guiado

Sesiones diseñadas para que los participantes asistan a jugar sin ninguna estructura de actividades definidas. Los cuidadores tendrán la oportunidad de guiar a los niños en actividades de juego utilizando los materiales disponibles.

Como facilitador, serás responsable de preparar los materiales y el espacio que inviten a los participantes a jugar. Así mismo, acompañarás a los participantes durante estas sesiones. Sin embargo, no estarás facilitando ninguna actividad.

Calendarización Semanas 6 y II

Duración 1 hora

Los participantes podrán permanecer en la sesión de juego guiado el tiempo que deseen en el lapso de la hora destinada.

Audiencia 20-25 pares de cuidador-niño

Objetivos

- ♥ Oportunidad de que los cuidadores pongan en práctica las habilidades adquiridas para guiar a los niños en actividades de juego.
- ♥ Proveer un espacio con materiales que inviten a crear actividades propias.
- ♥ Estimular la imaginación e interacción cuidador-niño.

Materiales sugeridos

Para reforzar el uso de materiales reciclados y de fácil acceso para las familias, se recomienda utilizar materiales similares a los utilizados durante los talleres de juego previos. Así, los participantes estarán familiarizados con el uso de los mismos.

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ retazos de tela
- ♥ papel crepé
- ♥ hojas de papel
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ plastilina
- ♥ estambre
- ♥ crayones/marcadores

Material adicional para estimular la imaginación:

Primera sesión de juego guiado: 1 libro de cuento sin texto por pareja de cuidador-niño. Colócalos en lugar accesible para su uso.

Segunda sesión de juego guiado: 1 postal de comic "Cocinando algo rico" por pareja de cuidador niño. Colocar en lugar accesible para su uso.

*Invita a las familias a llevarse a casa los libros y el cómic.

Antes de los talleres y sesiones

Prepararse para facilitar talleres y sesiones es más que leer esta guía y practicar. Introducir nuevos conceptos y actividades a un gran grupo de personas no es una tarea fácil. Los participantes que asisten a los talleres y sesiones tendrán distintos orígenes y experiencias que han moldeado sus puntos de vista y prácticas en la crianza de sus hijos, la educación y el juego.

Confiamos en tu facilitación y habilidades interpersonales para manejar las dudas y situaciones, algunas actividades que podrán apoyarte para establecer una atmósfera positiva durante el evento.

Actividades

- ♥ **Conoce profundamente el contenido** de cada actividad y de ser necesario, contextualiza las actividades para que sean pertinentes para los participantes.
- ♥ **Conoce los mensajes clave** que estarás comunicando durante el taller o sesión.
- ♥ **Practica** con las actividades de juego que se ejecutarán en los talleres y sesiones.
- ♥ **Comprueba** que todo funciona correctamente.
- ♥ **Prepara** todos los materiales, previo al evento, asegurándose de que éstos sean suficientes, estén limpios y sean seguros para los participantes.
- ♥ **Asegura** que la señalización de bienvenida al taller o sesión, los posters con los mensajes clave y palabras claves estén visibles.

Durante los talleres y sesiones

Registro

El registro de los participantes en los talleres y sesiones será realizado a la llegada de los mismos. A continuación, podrás ver los materiales necesarios.

- ♥ registro de asistencia
- ♥ etiquetas (una etiqueta por participante)
- ♥ marcadores y plumas

Acciones clave

- ♥ Pide al cuidador que, con pluma, llene el registro de asistencia.
- ♥ Pide al cuidador que, con marcador, escriba su nombre sobre la etiqueta distintiva; haciendo lo mismo para la etiqueta del niño que acompaña.
- ♥ Pide que coloquen las etiquetas sobre su ropa, asegurando que sea un lugar visible.

Observación

Durante cada taller o sesión es importante que seas observador de reacciones y comportamientos comunes entre los cuidadores y los niños. Como facilitador, deberás ir ajustando las actividades considerando el nivel de interés que se obtenga de los participantes.

Recuerda que si bien, las actividades están centradas en los niños, es muy importante que observes las interacciones entre cuidador-niño y en caso de ser necesario, apoyes al cuidador modelando y dando consejos de cómo puede guiar al niño en las actividades.



Bienvenida

La bienvenida será impartida por el facilitador. Hemos desarrollado para ti, en las tarjetas para facilitadores, un ejemplo de bienvenida. Siéntete con la libertad de hacer los ajustes que consideres necesarios.

Acciones clave

- ♥ Agradece a los participantes por estar presentes y la importancia de su participación activa durante el taller o sesión.
- ♥ Menciona el mensaje clave del taller.
- ♥ Muestra a los cuidadores los posters con el vocabulario que sugieres utilizar durante las actividades.
- ♥ Invítalos a divertirse, reír y pasarla bien.



Después de los talleres y sesiones

Cierre

El cierre será impartido por el facilitador. Hemos desarrollado para ti, en las tarjetas para facilitadores, un ejemplo de cierre. Siéntete con la libertad de hacer los ajustes que consideres necesarios.

Acciones clave

- ♥ Agradece a los participantes por haber asistido.
- ♥ Pide a los cuidadores y niños que compartan su experiencia. Invita a los cuidadores a colocar su reflexión en el muro de reflexión.
- ♥ Entrega el material para familias.



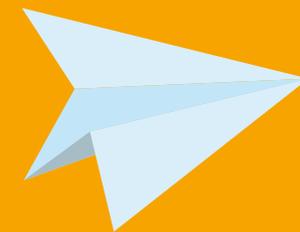
Actividades de juego



¡Transportes increíbles!

Mensaje clave: ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!

Semana 2



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador: Taller de juego - A
- ♥ 2 posters mensaje clave: ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!
- ♥ 2 posters vocabulario: explorar, imaginar, crear
- ♥ 2 posters muro de reflexión: ¿Qué fue lo que más disfruté?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: Dentistas
- ♥ video para cuidadores: Video 4 "Corredores de carreras."

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego A - ¡Transportes increíbles!



¡Introduce!

- A. Pídeles que piensen en un lugar que les gustaría visitar y que conversen sobre éste lugar. ¿Por qué les gustaría viajar ahí?
- B. Invítales a pensar cómo se transportarán a ese lugar. ¿Qué necesitan para llegar a ese lugar que eligieron? Conforme platican, los niños deberán dibujar su medio de transporte.



60-80 minutos



¡Construye!

- C. Cuando notes que van terminando de dibujar, pídeles que con base en su dibujo, construyan el objeto/máquina/vehículo en el que viajarán al lugar que les gustaría explorar. Puede ser lo suficientemente grande como para montarlo. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir.



¡Sueña!

- D. Conforme vayan terminando de construir, invítales a usar lo que construyeron para viajar o transportarse, e incluso podrán disfrazarse.
- E. Los niños serán los conductores y llevarán a sus cuidadores al destino que eligieron.
- F. Si crees necesario, en cualquier momento puedes sugerir que cambien de rol.



¡Imagina!

- G. Pide a los niños que imaginen un destino nuevo al que les gustaría ir: ¿Cómo es el lugar? ¿Cómo pueden llegar al lugar? ¿A qué huele en ese lugar? ¿Qué pueden hacer en ese lugar?
- H. Con ayuda de lo que anteriormente construyeron, ¡viajen a ese lugar!
- I. ¡Pueden invitar a otras parejas a viajar a ese lugar y luego visitar los lugares que las otras parejas imaginaron!

¡Cuando crezca!

Mensaje clave: El juego apoya el desarrollo del cerebro.

Semana 3



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador: Taller de juego - B
- ♥ 2 posters mensaje clave: El juego apoya el desarrollo del cerebro.
- ♥ 2 posters vocabulario: soñar, desear, planear
- ♥ 2 posters muro de reflexión: ¿Qué descubrí de mi hijo/a que desconocía?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: Construcciones

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego B - ¡Cuando crezca!



¡Introduce!

- A.** Pídeles que piensen qué les gustaría ser cuando crezcan. Invítalos a que, en pareja, conversen al respecto.
- B.** Una vez que hayan identificado qué les gustaría ser, proponles que lo dibujen lo que necesitan para poder representarlo. ¿Necesitan algún vestuario o accesorio en especial?



60-80 minutos



¡Construye!

- C.** Cuando notes que van terminando de dibujar, pide a cada pareja que construya los artefactos, accesorios, vestuario o aditamentos que se necesitan para ser lo que eligieron. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir.



¡Sueña!

- D.** Conforme vayan terminando de construir, invítalos a jugar a ser lo que eligieron.
- E.** Pide a los cuidadores que desempeñen el papel secundario de lo que los niños eligieron ser (médico - paciente, chef - asistente de chef). Si crees necesario, sugiere cambiar de rol en cualquier momento.



¡Imagina!

- F.** Pide a las parejas que identifiquen un objeto que encuentren cerca y que juntos imaginen cómo pueden utilizarlo para continuar jugando. (Ej. un libro de cuentos es el menú del restaruante, un rollo de papel de baño es un hotdog, etc.)
- G.** ¡Invítalos a jugar con otra pareja para hacer más grande la diversión!

Cocinando algo rico

Mensaje clave: ¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!

Semana 4



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador:
Taller de juego - C
- ♥ 2 posters mensaje clave:
¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!
- ♥ 2 posters vocabulario: elegir, planear, preparar
- ♥ 2 posters muro de reflexión:
¿Qué aprendí?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: ¡Ayudante del Chef!

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
productos de supermercado reciclados (botes de leche, cajas de cereal, comida enlatada, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego C - Cocinando algo rico



¡Introduce!

- A. Pídeles que piensen es su comida favorita y a que conversen sobre su sabor, textura, color y aroma. Invítales a identificar los ingredientes necesitan para prepararla.
- B. Conforme platican, pídeles que hagan una lista escrita o con dibujos en la que se incluyan todos esos ingredientes y los utensilios que se necesitan para prepararla.



60-80 minutos



¡Construye!

- C. Cuando notes que van terminando, invita a cada pareja a ir de compras guiándose con su lista.
- D. Si no encuentran algún ingrediente o utensilio que necesitan, invítales a que lo construyan.



¡Sueña!

- E. Una vez que terminen de comprar y/o construir, invítales a ¡divertirse cocinando! Usen sus ingredientes y utensilios para crear un platillo delicioso.
- F. Indícales que los niños serán los chefs/cocineros y los cuidadores serán los ayudantes.



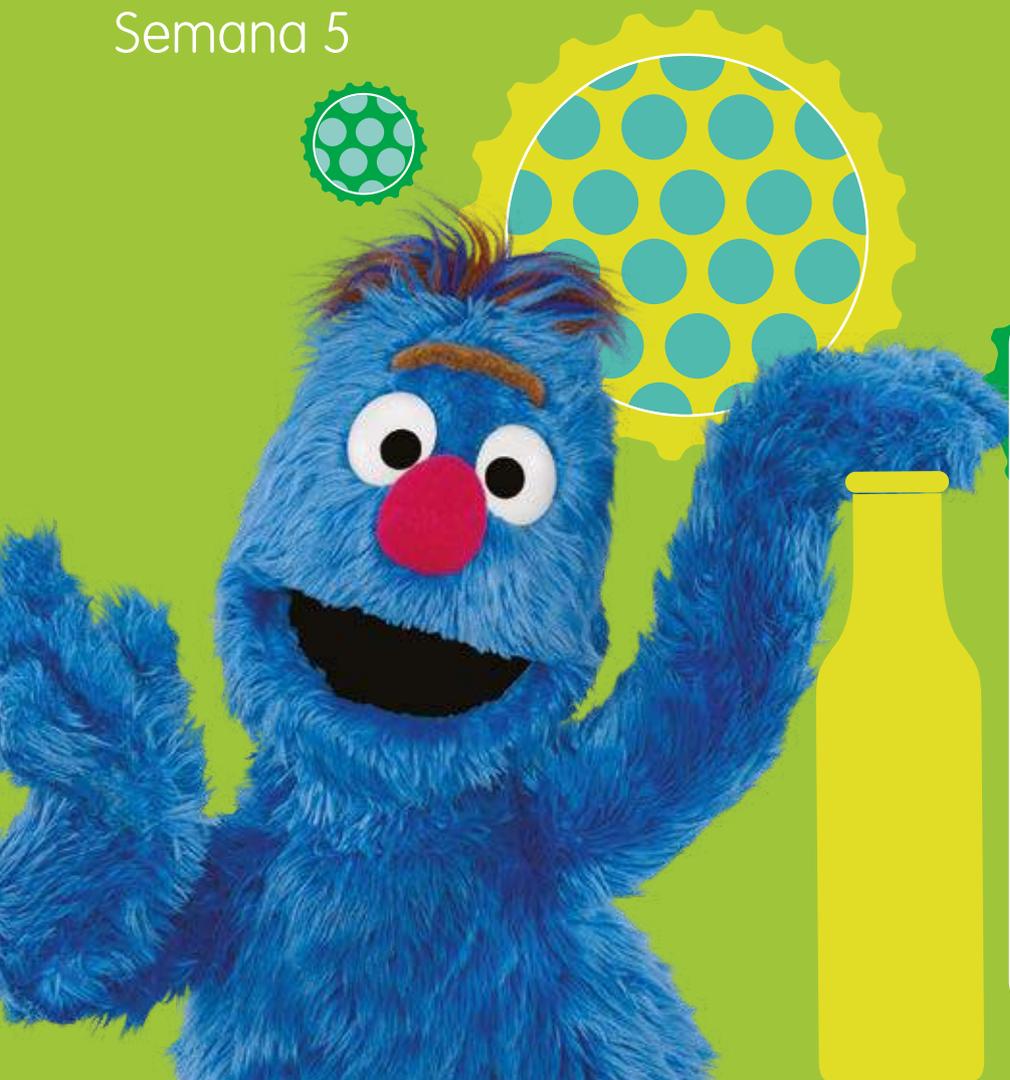
¡Imagina!

- G. Pídeles que imaginen que trabajan en un restaurante y han llegado los comensales. Con los ingredientes y utensilios que tienen invítales a preparar otros platillos.
- H. Para hacer el juego más divertido pueden invitar a otras parejas a comer a su restaurante o asistir como comensales al restaurante de otra pareja.

Títeres

Mensaje clave: ¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

Semana 5



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador: Taller de juego - D
- ♥ 2 posters mensaje clave: ¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!
- ♥ 2 posters vocabulario: expresar, imaginar, crear
- 2 posters muro de reflexión:
- ♥ ¿Qué descubrí de mi que desconocía?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: Robots
- ♥ video para cuidadores: Video 3 "Caritas felices."

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego D - Títeres



¡Introduce!

- A.** Pregunta a los niños si saben lo qué es un títere (de ser posible, ten algunos ejemplos para mostrarles). Menciona que los títeres pueden ayudarnos a representar personajes, como por ejemplo un futbolista, un superhéroe, nuestro animal favorito, y que podemos jugar y contar historias con ellos.
- B.** Invítalos a platicar e imaginar dos personajes que pudieran convertirse en títeres. ¿Serán personajes reales o imaginarios? ¿Qué serán? ¿Cómo serán? ¿Qué características tendrán?



60-80 minutos



¡Construye!

- C.** Invítalos a construir los dos títeres que han imaginado. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir.



¡Sueña!

- D.** Conforme vayan terminando de construir, invítalos a jugar y crear historias con sus títeres. Si lo consideras pertinente, sugiere algunas temáticas de juego o historias. También, puedes sugerir que en determinado momento se intercambien el títere entre el cuidador y el niño para contar una historia diferente y continuar jugando.



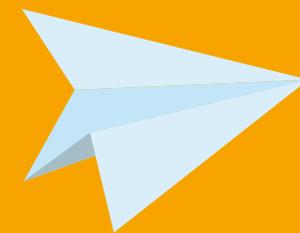
¡Imagina!

- E.** Pide que imaginen que los títeres ahora son personajes distintos o animales. Invítalos a inventar una historia con esos personajes nuevos o a modificar sus títeres.
- F.** ¿Pueden hacer equipo con otras parejas de participantes para hacer más grande la diversión!

¡Vamos de pesca!

Mensaje clave: ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!

Semana 7



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador: Taller de juego - E
- ♥ 2 posters mensaje clave: ¡Puedes jugar con los materiales que tienes en casa!
- ♥ 2 posters vocabulario: explorar, imaginar, crear
- ♥ 2 posters muro de reflexión: ¿Qué fue lo que más disfruté?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: ¡Contémos historias!
- ♥ video para cuidadores: Video 5 ¿Bate o Remo?

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Cañas para pescar

- ♥ estambre/listón
- ♥ palitos de madera 60-80cm
- ♥ clip de metal

Taller de juego E - ¡Vamos de pesca!



¡Introduce!

- A. Pídeles que piensen en los animales y plantas que viven en el agua.
- B. Invítales a conversar sobre sus características: forma, color, tamaño, textura, olor, temperatura, etc.
- C. Conforme platican, pide que identifiquen cuáles de esos animales o plantas les gustaría construir.



60-80 minutos

Nota

- ♥ Construye previamente la caña de pescar por pareja.



¡Construye!

- D. Una vez que los tengan identificados, invítales a construir por lo menos cinco de ellos. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir.



¡Sueña!

- E. Una vez que hayan terminado de construir, invita al grupo a formar un grande círculo (o varios pequeños) y a colocar sus animales y plantas al centro.
- F. Reparte la caña de pescar por pareja. Sugiere que tomen turnos para pescar. Antes de cambiar de turno deberán conversar sobre las características de lo que pescaron.
- G. Pide que cuenten juntos todo lo que pescaron mientras regresan a todos los animales y plantas al agua.



¡Imagina!

- H. Invítales a tomar los animales y plantas que construyeron e invítales a jugar y contar historias sobre ellos.
- I. Anímalos a hacer equipo con otras parejas de participantes para hacer más grande la diversión. ¡Diviértanse más jugando juntos!
- J. Invítales a imaginar que son animales acuáticos. ¿Cómo es su vida en el agua? ¿Qué comen? ¿El agua está caliente o fría? ¿Cómo se mueven y qué sonidos hacen? ¿Pueden imitarlos

La feria

Mensaje clave: El juego apoya el desarrollo del cerebro.

Semana 8



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador: Taller de juego - F
- ♥ 2 posters mensaje clave: El juego apoya el desarrollo del cerebro.
- ♥ 2 posters vocabulario: soñar, desear, planear
- ♥ 2 posters muro de reflexión: ¿Qué descubrí de mi hijo/a que desconocía?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: ¡Lo encontré!
- ♥ video para cuidadores: Video 2 "Elmo sorprende a Mae y Louie."

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego F - La feria



¡Introduce!

- A. Pregúntales si alguna vez han visitado una feria o han visto una. Invítales a platicar sobre lo que pueden encontrar en ella.
- B. Diles que hoy jugaremos a la feria. Pídeles que piensen qué puesto de la feria les gustaría atender y el costo por visita.
- C. Una vez que hayan identificado el puesto que les gustaría tener y atender, invítales a dibujarlo y a identificar qué necesitan para construirlo.



60-80 minutos



¡Construye!

- D. Cuando hayan terminado de dibujar, guíales para que comiencen a construir el puesto y lo que van a vender. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir.



¡Sueña!

- E. Una vez que hayan terminado de construir, pide a las parejas que coloquen sus puestos en un círculo.
- F. Divide al grupo en dos. En el primer turno la mitad de las parejas atenderán sus puestos y la otra mitad de las parejas serán los clientes ¡A divertirse! Recuerda indicarles cuándo realizar el cambio de turno.



¡Imagina!

- H. Pide a cada pareja que tome asiento y que imaginen que suben a un juego mecánico de la feria (un carrusel, un tren, una rueda de la fortuna, etc.). Pide al cuidador que guíe al niño en el viaje del juego mecánico ¿cómo se mueve? ¿qué sonidos hace? ¿qué sienten?
- I. ¡Pueden invitar a otras parejas a subirse al juego mecánico y tomar turnos para guiar el viaje!

¡Veó, Veó!

Mensaje clave: ¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!

Semana 9



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador:
Taller de juego - G
- ♥ 2 posters mensaje clave:
¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!
- ♥ 2 posters vocabulario: elegir, planear, preparar
- ♥ 2 posters muro de reflexión:
¿Qué aprendí?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: ¡A lavar la ropa!

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Taller de juego G - ¡Veó, Veó!



¡Introduce!

- A.** Pídeles que observen los objetos que tienen a su alrededor. Invítales a identificar sus características: forma, color, tamaño, textura, etc.
- B.** Ahora invítales a pensar en qué objetos pueden usar para ayudarles ver mejor las cosas que están muy lejos o que son muy pequeñas. Coméntales que jugaran a crear su propio instrumento para... ¡observar cosas increíbles!
- C.** Pídeles que dibujen e identifiquen los materiales que necesitan para construirlo.



60-80 minutos



¡Construye!

- D.** Cuando notes que van terminando, guíales para que cada pareja construya y decore su lupa, telescopio u objeto. Si es necesario, recuerda a los cuidadores que deben dejar que los niños tomen la iniciativa al construir



¡Sueña!

- E.** Una vez que hayan terminado de construir, invítales a jugar “Veó, veó”. Un participante deberá de observar con el instrumento y describir un objeto que vean a su alrededor: su forma, color, tamaño, etc. El otro participante deberá de observar y tratar de identificar qué objeto está describiendo.
- F.** Deberán de tomar turnos. Primero, los niños usarán su instrumento para identificar el objeto que su cuidador está describiendo. Cuando identifiquen el objeto ¡es hora de cambiar de turno!



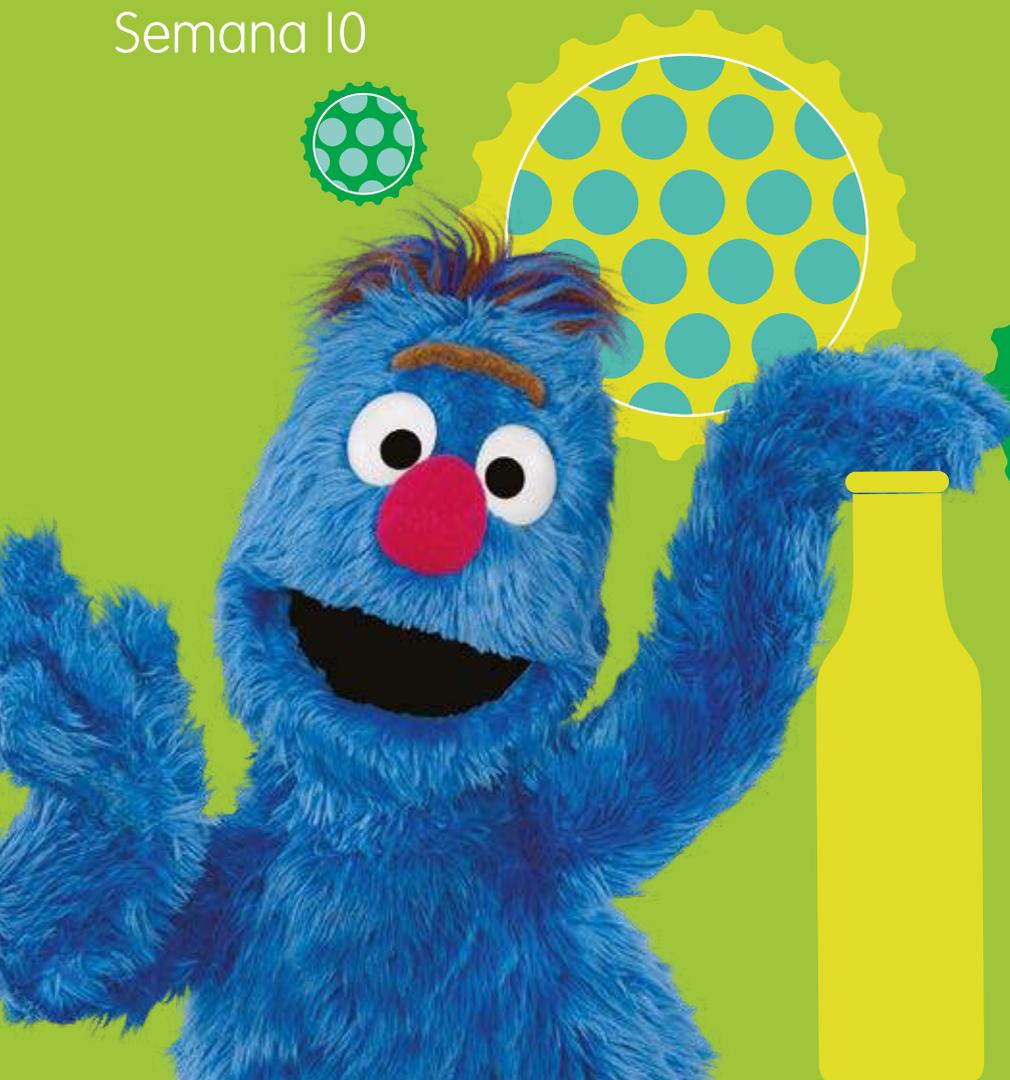
¡Imagina!

- G.** Invítales a imaginar que están en medio de un bosque o una selva y juegan “veó, veó” ¿qué plantas y animales pueden observar? ¿de qué tamaño son? ¿de qué colores son? ¿cuántos hay? ¿cómo se mueven y qué sonidos hacen? ¿a qué huele?
- H.** Si lo desean, ¡pueden explorar con otras parejas para compartir la imaginación!

¡Estamos en televisión!

Mensaje clave: ¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

Semana 10



Materiales para facilitador

- ♥ 2 tarjetas para facilitador:
Taller de juego - H
- ♥ 2 posters mensaje clave:
¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!
- ♥ 2 posters vocabulario: expresar, imaginar, crear
- ♥ 2 posters muro de reflexión:
¿Qué descubrí de mi que desconocía?

Materiales para familias

- ♥ tarjeta para familias: ¡Cazadores de números!

Materiales sugeridos para taller de juego

- ♥ reciclaje (botellas de PET, cajas y rollos de cartón, tapa roscas, platos de papel, periódico, etc.)
- ♥ palitos de madera/popotes
- ♥ cinta adhesiva
- ♥ retazos de tela
- ♥ plastilina
- ♥ papel crepé
- ♥ estambre
- ♥ hojas de papel
- ♥ crayones/marcadores

Marco para televisión

- ♥ Marcos de cartón o madera

Taller de juego H - ¡Estamos en televisión!



¡Introduce!

- A.** Pregúntales si alguna vez han visto la televisión. Pídeles que piensen en qué es lo que les gusta ver ¿Cuáles son sus programas y personajes favoritos?
- B.** Coméntales que van a jugar a construir su propia televisión y lo más divertido... ¡saldrán en ella!
- C.** Pídeles que dibujen la televisión que construirán e identifiquen lo que necesitan para hacerlo.



60-80 minutos



¡Construye!

- D.** Una vez que terminaron su dibujo, guíales para que comiencen a construir su televisión. Mientras la construyen invítales a identificar y conversar sobre: la forma que tienen las piezas, el tamaño del que son y sus colores.
- E.** Puedes sugerirles que construyan accesorios, como el control remoto o el vestuario que utilizarán para salir en televisión. Conforme vayan terminando de construir, ¡estarán listos para salir en televisión!



¡Sueña!

- F.** Pídeles que se pongan detrás del marco e imaginen que están saliendo en su programa favorito ¿qué personaje son? ¿qué está pasando en la escena?



¡Imagina!

- G.** Pídeles que imaginen que hacen su propio programa de televisión. Puedes sugerirles que pueden: contar historias, hacer entrevistas, hacer un comercial de algún producto o servicio, etc.
- H.** Para hacer más divertido el juego pueden invitar a otras parejas a participar en su programa o a verlo y luego cambiar de rol y divertirse participando o viendo el programa de la otra pareja.

©2018 Sesame Workshop
LEGO es una marca de The LEGO Group. ©2018 The LEGO Group.

