

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades para escuchar y prestar atención.

**OBJETIVO:** Reconocer el número escrito que corresponda y marcar en el cartón.

# BINGO

## Juego de **concentración**

---

## INSTRUCCIONES

Antes de iniciar el juego, mostrar a los niños en la pizarra los números escritos que se irán sacando de la bolsa y realizar un ejercicio de prueba para que todos entiendan lo que deben realizar.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1-Entregar cartones con números escritos del 1 al 10. (los cartones pueden armarlos los estudiantes en una hoja con menos de 10 números)
- 2-Observar los números que hay en el cartón.
- 3-La docente deberá tener una bolsa con números.
- 4-Sacar de la bolsa de a un número por vez y mostrar para que cada niño/a pueda buscar en su cartón.
- 5-El niño/a deberá ir colocando un fideo, poroto o tapita si el número de su cartón es igual al que la docente mostró.
- 6- Una vez completado todo el cartón, se debe decir Bingo y entre todos controlar los números.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

- ¿Cómo pudieron encontrar el número que la seño nombraba? ¿Se ayudaron con algún elemento del grado?
- ¿Pudieron decir Bingo con el cartón lleno?

## NOTAS

Para aumentar la complejidad se puede incrementar la cantidad de números del cartón (ej. De 1 al 20, y así sucesivamente a medida que vayan avanzando en la adquisición de número).

Otra opción podría ser colocar imágenes que empiecen con determinadas letras o sílabas y que tengan que reconocerlas en el cartón hasta llegar a cartón lleno.

Como el objetivo es desarrollar la concentración, puede trabajarse con cualquier contenido que se esté trabajando en el aula, para fortalecer vocabulario, etc.



**PODER:** Este juego desarrolla habilidades para escuchar y prestar atención.

**OBJETIVO:** Adivinar un objeto a través de pistas, según el color elegido

# VEO-VEO

## Juego de **concentración**

---

## INSTRUCCIONES

La docente puede realizar una prueba antes de iniciar el juego hasta que todos comprendan la propuesta.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1-Buscar un lugar cómodo.
- 2-Seleccionar una persona que comenzará el juego.
- 3- El/la niño/a observa que objetos hay a su alrededor (por ejemplo: una pelota) y deberá decir "Veo veo".
- 4- Los otros jugadores que intentarán adivinar, deberán decir: ¿Qué ves?
- 5- La secuencia continua: "una cosa..." Responden: "¿Qué cosa?" "Maravillosa..." "¿de qué color?"
- 6- El resto de los participantes tiene que adivinar qué cosa es. Así, irán nombrando diferentes objetos mientras el primer jugador responde «sí», cuando aciertan y «no», cuando fallan.
- 7-Al que adivina, le toca iniciar nuevamente el juego.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Qué tuvieron que hacer para descubrir cuál era el objeto? ¿Cómo hicieron para no repetir objetos que ya habían sido nombrados? ¿Cómo buscaron los objetos del color que tenían que encontrar?

## NOTAS

Agregar otras características al objeto (frío, áspero, etc) o con que inicial o sílaba comienza la palabra (ej. La A).

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades para escuchar y prestar atención.

**OBJETIVO:** Identificar objetos que correspondan a alguna categoría.

# TUTTI FRUTTI

# ORAL

## Juego de **concentración**

---

## INSTRUCCIONES

La docente deberá preparar una bolsa con categorías, tales como animales, objetos de la cocina, herramientas, etc. Dramatizar el inicio del juego sacando un cartel de la bolsa y realizando una prueba donde cada niño/a dé un ejemplo de lo solicitado.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Un/a niño/a sacará un cartel y deberá mostrar la categoría de objetos que deben encontrar.
- 2- Cada niño/a deberá pensar objetos, presentes en el jardín o no, que respondan a "nombrar objetos de la familia de ..."
- 3- Cada uno/a de los/as niños/as, irán nombrando los objetos que encuentre o recuerde.
- 4- Una vez finalizada esa vuelta, se procederá a obtener otra categoría, repitiendo la secuencia.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Qué les ayudó a pensar objetos de la familia de...? ¿Dónde habían visto esos objetos? ¿Cómo se dieron cuenta que pertenecían a esa familia de objetos?

## NOTAS

Se podrá complejizar el juego nombrando objetos que empiecen con una determinada sílaba o fonema, hasta llegar a la versión original del tutti frutti donde los estudiantes puedan escribir objetos de diferentes categorías con un fonema determinado.



**PODER:** Este juego desarrolla habilidades para mirar, escuchar y prestar atención.

**OBJETIVO:** Repetir la secuencia propuesta sobre su propios cartones de colores / formas.

# SECUENCIA DE COLORES

## Juego de **concentración**

---

## INSTRUCCIONES

Solicitar a los estudiantes que preparen un cartón con el dibujo de las manos en el centro. Alrededor del cartón pegar papeles de diferentes colores. También podrán colocar cartones de colores sobre la mesa, para ir tocando según el orden que se les pida.

Para iniciar el juego, un/a niño/a tendrá su cartón, que deberá ser igual al de su seño. La docente realizará un patrón tocando los colores en un orden determinado (por ejemplo, con la derecha toco el rojo y luego el verde y con la mano izquierda el azul y luego el amarillo) mientras el/la niño/a va reproduciendo; al finalizar la secuencia vuelvo a colocar las manos sobre el dibujo en el cartón.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Se ubicará a los/as niños/as de a pares.
- 2- Uno de los/as estudiantes realizará una secuencia de 4 movimientos que su par deberá ir repitiendo. Al finalizar la secuencia colocará las manos sobre el dibujo de las mismas.
- 3- Luego irá agregando más movimientos a la secuencia, prestando atención a que su compañero la repita correctamente.
- 4- Cuando el/la niño/a se equivoque se invertirán los roles.
- 5- Más adelante podrá realizarse en grupo de 4 niños/as

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo hicieron para estar atento y tocar los colores correctos? ¿Qué pasaba si algún compañero/a hablaba? ¿Cómo pudieron mantenerse concentrados en la actividad para no equivocarte? ¿Qué pensaban mientras repetían la secuencia?

## NOTAS

Para complejizar el juego pueden cambiarse los colores, por formas geométricas o fonemas. También podrá acelerarse el ritmo del juego. Puede realizarse una versión casera del Twist con círculos de colores en el patio y dados caseros.



**PODER:** Este juego desarrolla habilidades para escuchar y prestar atención.

**OBJETIVO:** Escuchar atentamente las indicaciones y actuar de acuerdo a ello.

# PALABRAS DIVERTIDAS



## Juego de **concentración**

---

## INSTRUCCIONES

La docente explica que dirá un listado de palabras y que cada vez que escuchen, por ejemplo ROJO, deben aplaudir. (Podrán elegirse otras acciones como imitar el sonido de un animal, o saltar al escuchar palabras que empiezan con MA, etc.)

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Se le presenta al/la niño/a un listado de palabras y una consigna que debe hacer en relación a ellas.
- 2- El/la niño/a deberá estar atento/a para poder realizar la tarea correspondiente a las palabras indicadas, como puede ser aplaudir al escuchar la palabra ROJO, imitar el sonido de un ANIMAL al escuchar que es nombrado.
- 3- Practicar varias rondas para ver si la consigna se comprendió.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo hicieron para aplaudir o hacer el sonido del animal cuando correspondía? ¿Qué se te dificultó?

## NOTAS

Se puede complejizar modificando las palabras de la lista, combinando dos o más acciones (por ejemplo aplaudir al escuchar ROJO e imitar a un animal al escuchar la palabra. Pensar en palabras que empiezan con un fonema o sílaba y combinarlo con una acción, etc.