

CADERNOS DO CENTRO DE RECURSOS

XOGUETES PARA APRENDER



CENTRO DE RECURSOS
PONTEVEDRA

CADERNOS DO CENTRO DE RECURSOS

XOGUETES PARA APRENDER

**CENTRO DE RECURSOS
PONTEVEDRA**

XOGUETES PARA APRENDER

Autores

M^a del Pilar Bernárdez Samluis

Rafael Ruibal Pereira

Coordinador

Javier González Rajo

D.L.G.: C-227-98

I.S.B.N.: 84-8264-234-0

Agradecemos a colaboración:

Grupo de Preescolar na Casa -Pontevedra-

Profesores/as de primaria dos centros de:

PORTELA - Cuntis

SOUTELO DE MONTES - Forcarei

FOXO - Corvelle - A Estrada

CUADERNOS DO CENTRO DE RECURSOS

ÍNDICE

Prólogo	5
Introducción	7
Fichas didácticas	9
Táboa - Guía	11
Glosario	58

PRÓLOGO

Os xoguetes adquiren un lugar cada vez máis importante no medio no que viven os nenos porque constitúen un instrumento para o desenvolvemento harmónico e a formación integral dos mesmos.

O xoguete convértese, como o material eductivo dos colexios, no obxecto que, cando está ben elixido, contribúe a favorecer a axilidade das actividades mentais do neno.

Xoguetes e xogo ou xogo e xoguetes atópanse tan indiscutiblemente unidos que non poden existir un sen o outro. Dentro dos diversos tipos de xoguetes temos os denominados "educativos", que ó converterse en instrumentos de educación poden ser definidos polas funcións ou as aprendizaxes que favorecen: a motricidade, a afectividade, o pensamento lóxico, o descubrimento das regras, o descubrimento dun mesmo e dos demais, etc.

O presente caderno trata precisamente de plasmar unha serie de actividades a través do xogo-xoguetes que sirvan de guía ós profesores e profesoras no desenvolvemento da súa actividade docente encamiñada á consecución do obxecto fundamental da educación, que é a formación integral do neno.

Javier González Raso
Pontevedra, 10 de marzo de 1998

INTRODUCCIÓN

Para animar, incentivar e pontencia-lo intercambio de experiencias que se están desenvolvendo entre o profesorado da zona do Centro de Recursos de A Estrada, xorden estes "**Cadernos de traballo**", que pretenden ser un instrumento de intercomunicación.

Sae este primeiro volume como produto daquela exposición "O Xoguete", celebrada neste Centro de Recursos no curso 1995-96, e que recollía materiais lúdico-educativos elaborados na escola. Entendendo entón que a realidade educativa na zona era dinámica, pensamos que faltaba este apartado de comunicación, polo que a partir de agora quedades convidados a colaborar nesta iniciativa: "todo o elaborado e experimentado na escola vai te-la oportunidade de ser transmitido aos compañeiros e compañeiras. Non só se trata de recoller materiais construídos, senón que unha vez vaian chegando os materiais ó Centro de Recursos, estableceremos uns criterios de publicación. Así pódense publicar Cadernos de traballo con temas diversos: disfraces, instrumentos musicais, materiais para a lecto-escritura, obras de teatro...

A estrutura dos cadernos responde á propia filosofía do proxecto. Preséntanse as fichas dos xogos educativos nas que, por un lado, se especifica todo o proceso de construción e ademais propóñense aspectos a traballar dese xogo, e á súa vez eses aspectos van representados nun mapa conceptual de xeito que sexa doado localiza-los xogos e a súa "utilidade"; por outro lado, na contrapáxina aparece un apartado en branco, no que debes implicarvos coa vosa experiencia e anotar aquelas observacións que ides descubriendo á vez que aplicades e construíde-lo xogo.

Animamos, pois, a todo o profesorado de colexios e institutos a colaborar nesta posta en común.

FICHAS DIDÁCTICAS

Aplausos	17
Bolos	19
Cabaliño de pao.....	21
Casiña	23
Colares e pulseiras I.....	25
Colares e pulseiras II.....	27
Dominó de formas	29
Dominó táctil	31
Guiñol.....	33
Macetas musicais.....	35
Maracas	37
O Rei León.....	39
O gato e os ratos.....	41
Quebracabezas formas. Tamaños.....	43
Quebracabezas táctil.....	45
A nosa televisión	47
Títeres de carpín.....	49
Títeres de luva	51
Títeres de pao	53
Xogos de coser.....	55
Xogos de encaixar	57
Zancos	59

TÁBOA - GUÍA I

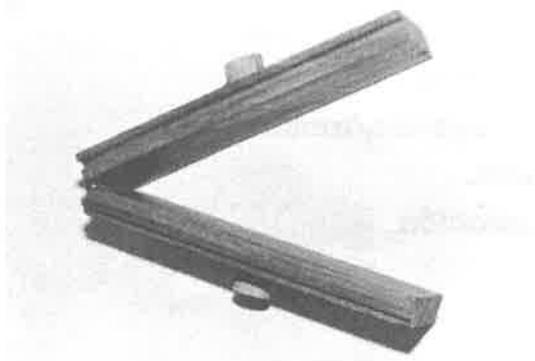
	Aplicados	Bolos	Cabaloño pao	Casa cartón	Cores	Domino formas	Domino tácil	Guñol	Marcas musicais	Marcas	Rei león	Gato e ratos	Quebracabezas	Quebracabezas tácil	Televisión	Tríeres de corpiñ	Tríeres de luva	Tríeres de pou	Xogos coser	Xogos encaixar	Zancos	
Actividade asociativa				✓				✓								✓	✓					
Axilidade			✓																			✓
Agudeza visual						✓	✓															
Aplicación de regras		✓																				
Asociación de ideas						✓	✓														✓	
Atención visual/audit.													✓	✓								
Clasificación					✓	✓	✓															
Concentración					✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓							✓	✓
Coordinación ollo/man		✓				✓	✓	✓			✓	✓								✓	✓	✓
Desprazamento			✓																			✓
Destreza											✓	✓									✓	✓
Diferenciación cores/formas						✓	✓						✓	✓							✓	✓
Discriminación visual/audit.	✓								✓	✓												
Evocación simbólica				✓				✓							✓	✓	✓	✓			✓	✓
Expresión verbal				✓				✓							✓	✓	✓	✓			✓	✓
Localización visual/audit	✓								✓	✓												
Memoria visual/audit	✓								✓	✓												
Mov din. no espacio		✓									✓	✓										
Organización espacial													✓	✓								
Paciencia													✓	✓								
Percep. audit./visual	✓						✓		✓	✓				✓								
Precisión		✓			✓						✓	✓								✓	✓	

TÁBOA - GUÍA II

	Zancos	Xogos encaxar	Xogos coser	Titeres de pau	Titeres de luva	Titeres de carpiñ	Televisión	Quebracabezas téctil	Quebracabezas	Gato e ratos	Rei león	Maracas	Morceiros musicais	Guñíol	Dominió téctil	Dominió formras	Cores	Casa cartón	Cabalino pau	Bolos	Aplausos	
Rapidez										✓												
Razon. concreto								✓	✓													
Razon. práctico			✓														✓					
Recoñec. senso /motriz	✓											✓	✓		✓							
Repetición	✓											✓	✓									
Reproduc. de accións				✓	✓	✓												✓	✓			
Reproduc. de obxectos								✓	✓													
Reproduc. de acontece.						✓																
Reproduc. de modelos																						
Reproduc. de roles														✓								
Xogo de disposición								✓	✓								✓					
Xogo de imitación						✓								✓			✓					
Xogo de manipulación	✓											✓	✓									
Xogo motor																			✓			
Xogo de regras											✓	✓			✓	✓						
Xogo de roles																						
Xogo sensorial	✓												✓	✓								
Xogo simbólico																	✓					

ACTIVIDADES

Aplausos



Materiais

- 2 tacos de madeira de 25x7 cm.
- 2 tacos de madeira de 2,5x2 cm.
- Unha bisagra de 7 cm.
- Martelo e puntas.
- Pinturas.

Construcción

Cravamos-la bisagra nos extremos das táboas, de xeito que queden unidas.

Cravamos-los taquiños de madeira na metade de cada táboa, pola cara exterior.

Así se xoga

Ademais de xogar a aplaudir cando as cousas saen ben, podemos dirixir carreiras rápidas e lentas, acompañar cancións, facer efectos especiais...

Aspectos que se treballan

- **Creatividade productiva.**
- **Discriminación auditiva.**
- **Memoria auditiva.**
- **Localización auditiva.**
- **Xogo sensorial sonoro.**
- **Recoñecemento sensorio/motor.**
- **Percepción sonora.**
- **Xogo de manipulación.**
- **Repetición.**
- **Outros...**

Obsetvacións

Bolos



Materiais

- 6 botellas de auga.
- Témpera de varias cores.
- Unha pelota

Construcción

Pintamo-las botellas con témpera, cada unha de cada súa cor.

Así se xoga

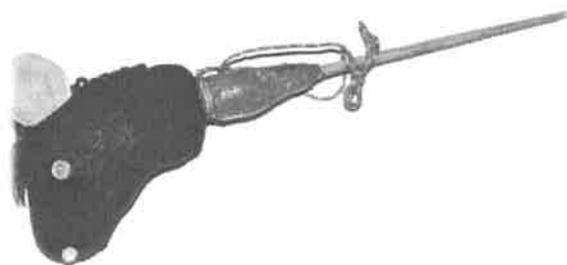
Xogamos a derruba-los bolos. Estes colócanse facendo un triángulo. Marcamos unha liña no chan, para indica-lo sitio desde onde lanzar a pelota. A distancia variará en función da idade dos nenos. Permitíranse dúas tiradas de cada vez. No encerado anotaremos-lo resultado de cada tirada.

Aspectos que se trabajan

- **Coordinación oculo-manual.**
- **Aplicación de reglas.**
- **Movimientos dinámicos no espacio.**
- **Precisión.**
- **Prensión.**
- **Outros...**

Observaciones

Cabaliño de pau



Materials

- Un carpín.
- 4 botóns.
- Tea
- La
- Un cordel de algodón.
- Un pau de vasoira.
- Cinta de embalar.
- Cinta adhesiva de cores

Construcción

Enchemo-lo carpín cos materiais elixidos. Introducimo-lo pau pola parte inferior e suxeitámolo con cinta de embalar, recóbrese esta con cinta de cores. Cosemo-los botóns, representando ollos e fuciño. Recortamo-la tea para as orellas e cosémosllelas.

Para a crina, recortamos la, e pegámoslla. Atámo-lo cordel, para poder domalo.

Así se xoga

Desprazámonos con distintos ritmos: trote, galope, botamos carreiras, salvamos obstáculos.

Usámo-lo de títere para o guiñol.

Aspectos que se traballan

- Xogo simbólico.
- Xogo motor.
- Reproducción de accións.
- Desprazamento.
- Axilidade.
- Outros...

Observacións

Casiña de cartón



Materials

- Unha caixa grande de cartón.
- Media caixa de cartón ou uns cartóns soltos (para o tellado).
- Témperas.
- Pegamento ou cinta adhesiva.
- Un anaco de tea ou plástico

Construcción

Na caixa grande recortamo-la porta e as xanelas, repartidas estas por tódolos lados. Para o tellado podemos aproveitar as lapelas da caixa ou construílo independente e logo engadirlo. Neste caso collemos a media caixa e cortámola pola diagonal. Pegámoso pola parte triangular aberta, e logo unímoso á casa con pegamento ou cinta adhesiva. Pintamo-la casa. A cortina colocarámosla pegando o anaco de tea ou plástico na parte superior da xanela.

Así se xoga

A máis de xogo libre ou dirixido, podemos proporlle actividades coma:

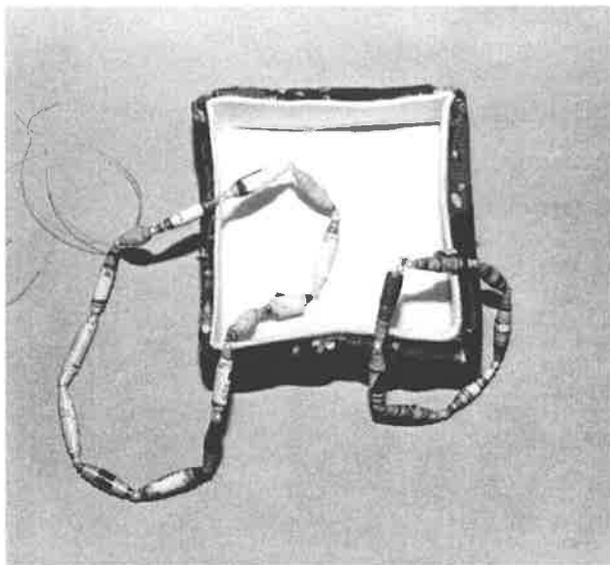
- *Averiguar cantos nenos hai dentro*
- *Cantas nenas,*
- *O mesmo, pero fóra...*

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Expresión verbal.
- Reproducción de accións.
- Xogo simbólico.
- Reproducción de roles.
- Outros...

Observacións

Colares e pulseiras I



Materiais

- Papeis de revistas, charol...
- Fio de la ou plástico.
- Pegamento.
- Doas pequenas (poden ser macarróns).

Construcción

Cortamos tiras de papel, dándolle forma triangular de uns 10 cm. Untamos pegamento por unha parte da tira e ímola enrolando arredor do fio, empezando pola parte ancha da mesma.

Entre tira e tira, colocamos unha doa ou un macarrón. No final atamo-los extremos do cordel.

Así se xoga

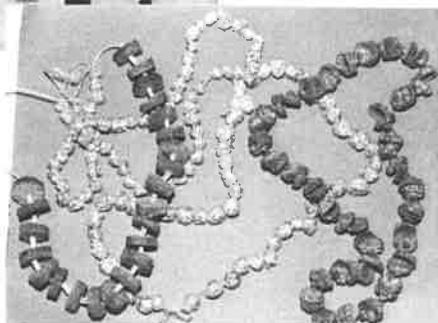
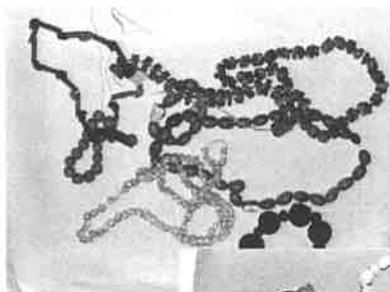
A máis de como xoias, poden servir para distrazarnos e representar distintos persocaxes.

Aspectos que se traballan

- **Coordinación óculo-manual**
- **Concentración.**
- **Razoamento práctico.**
- **Destreza.**
- **Xogo de disposición.**
- **Clasificación.**
- **Creatividade productora.**
- **Precisión.**
- **Outros...**

Obsetvacións

Colares e pulseiras II



Materials

- Landras.
- Cocos de eucalipto.
- Cocos de carballo.
- Papel de aluminio.
- Rollas de cortiza.
- Fío de la ou cordel de plástico.
- Pallas de refresco.
- Témperas, ceras...
- Un cravo ou agulla gorda
- Outros: macarróns, castañas...

Construcción

Escollemo-lo material ou materiais con que imos traballar.

Perforamo-las pezas, cando sexa necesario, e ensartámolas no fío.

Decorámolas con pinturas.

Atamo-los extremos.

Así se xoga

A máis de probalos e xogar con eles, podemos: contar cantas pezas teñen, investiga-la súa procedencia, xogar a descubri-lo seu nome polo tacto...

Aspectos que se traballan

- **Coordinación óculo-manual**
- **Concentración.**
- **Razoamento práctico.**
- **Destreza.**
- **Xogo de disposición.**
- **Clasificación.**
- **Creatividade productora.**
- **Xogos de disposición.**
- **Precisión.**
- **Outros...**

Observacións

Dominó de formas, imaxes...



Materialis

- Táboas, cartón duro ou linóleo.
- Recortes de formas, imaxes
- Plástico autoadhesivo.
- Pinturas varias.
- Pegamento.
- Tesouras.

Construcción

Seleccionamo-lo material co que imos traballar. Recortaremos rectángulos de 10x5 cm. (tamaño orientativo), no material elexido. Recortamos formas, imaxes... e pegámosllos nas fichas. Debemos orientarnos pola seguinte táboa:

Para un dominó de este número de fichas	Necesitaremos este número de imaxes	Repetimo-las imaxes neste número de fichas
28	7	8
21	6	7
15	5	6

A cada ficha marcá moslle unha raiá horizontal pola metade, co fin de pegar dúas imaxes, formas... en cada unha. Pegamo-las imaxes e plastificamos cada ficha co plástico adhesivo.

Así se xoga

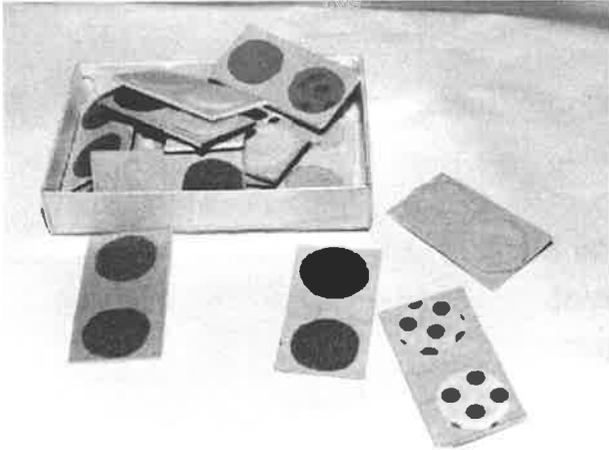
A máis das actividades propias do dominó, podemos xogar entre todos a busca-las fichas que cumpran certas características propostas: tódalas azuis, tódolos cadrados, tódolos animais...

Aspectos que se traballan

- Emparellamento.
- Diferenciación.
- Coordinación óculo-manual.
- Concentración.
- Clasificación.
- Asociación de ideas.
- Agudeza visual
- Xogo de regras.
- Outros...

Observacións

Dominó táctil



Materials

- Táboas, cartón duro ou linóleo
- Lixa, cortiza, cartón ondeado
- Teas de: esteira, feltro, la, felpa...
- Outros: plástico, cortiza...
- Pegamento
- Tesouras, coitela ou serra marquetería

Constucción

Seleccionamo-lo material co que imos traballar. Recortamos rectángulos de 10x5 cm. (tamaño orientativo), no material elexido. Recortamos redondeis ou cadrados dos distintos materiais propostos de tacto diferente. Debemos orientarnos pola seguinte táboa:

Para un dominó de este número de fichas	Necesitaremos este número de imaxes	Repetimo-las imaxes neste número de fichas
28	7	8
21	6	7
15	5	6

A cada ficha marcamoslle unha raiá horizontal pola metade, co fin de pegar dous recortes en cada unha.

Así se xoga

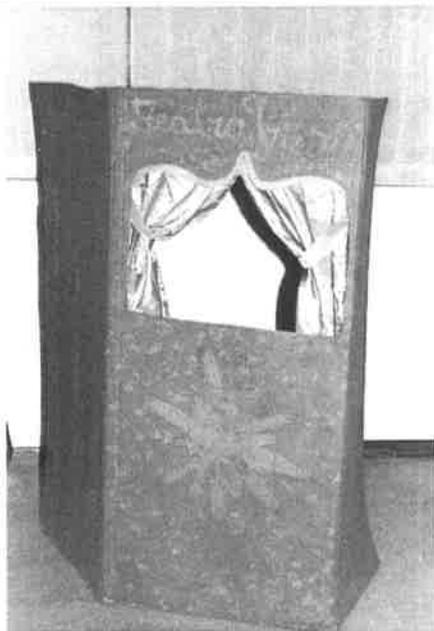
Xogamos a descubri-la textura sin mirar, a adiviña-lo material polo tacto...

Aspectos que se traballan

- **Recoñecemento sensorio-motor.**
- **Percepción táctil.**
- **Emparellamento.**
- **Diferenciación.**
- **Coordinación ollo/man.**
- **Concentración.**
- **Clasificación.**
- **Asociación de ideas.**
- **Agudeza visual.**
- **Xogo de regras.**
- **Outros...**

Observacións

Guiñol



Materialis

- Cartón grande (2 m. de ancho e 1'5 m. de alto)
- Coitela.
- Tea ou plástico.
- Témpera

Construcción

Dobrámo-lo cartón en tres partes, a central o dobre de ancha que as laterais. Recortamo-la ventá ocupando a maior parte da zona superior da franxa do medio. Pintámo-lo guiñol. Colocámoslle-la cortina detrás da ventá, pegada ou grampada no seu bordo superior.

Así se xoga

Xogamos a:

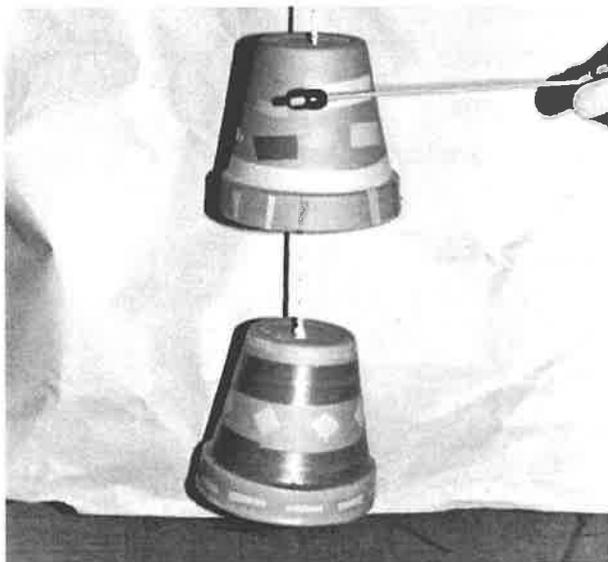
- representar historias libres ou propostas.
- con ou sen títeres.
- a falar sen seren ollados polos compañeiros.
- a adiviñar quen fala...

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Expresión verbal.
- Reproducción de roles.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Outros...

Observacións

Macetas musicais



Materials

- Macetas de barro.
- Cordel de algodón (75 cm).
- Cinta adhesiva de cores.
- Témperas.
- Pao delgado, redondo (40 cm).
- Unha doa.

Construcción

Decoramos-las macetas con témperas e cintas cores. Atamos un nó nun extremo do cordel e pasámolo polo buraco da maceta, tendo coidado de que non esvare. Á altura de 35 cm. facemos outro nó e pasámolo cordel pola segunda maceta. Para face-la baqueta, colocamo-la doa nun extremo do pao, suxeitámola con cinta adhesiva á vez que a decoramos.

Así se xoga

Con este instrumento témo-la oportunidade de acompañar cancións, recitados, marcar ritmos...

Aspectos que se traballan

- **Creatividade productora.**
- **Discriminación auditiva.**
- **Memoria auditiva.**
- **Localización auditiva.**
- **Xogo sensorial sonoro.**
- **Recoñecemento sensorio/motor.**
- **Percepción sonora.**
- **Xogo de manipulación.**
- **Repetición.**
- **Outros...**

Observacións

Maracas



Material

- Latas de refrescos, vasos de plástico...
- Cinta illante de distintas cores.
- Para dentro pedriñas, lentellas, arroz.

Construcción

Colocamos las pedriñas, arroz..., dentro do bote ou vasos. Unímolos ou pechámolos e adornámolos coas cintas de cores.

Así se xoga

Exploramos las distintas posibilidades sonoras das maracas:

-acompañamos recitados e cancións

-actividades de son-silencio

-de ton forte-débil

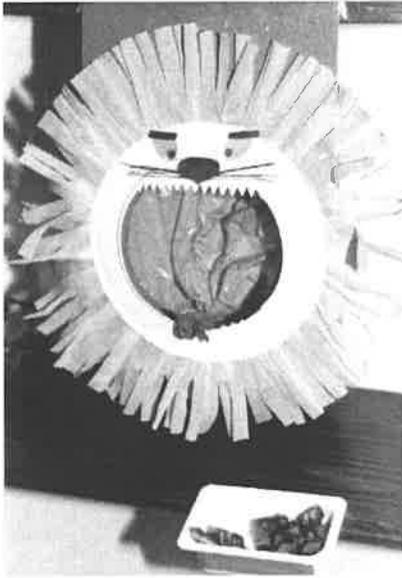
-amodo-rápido...

Aspectos que se traballan

- **Creatividade productora.**
- **Discriminación auditiva.**
- **Memoria auditiva.**
- **Localización auditiva.**
- **Xogo sensorial sonoro.**
- **Recoñecemento sensorio/motor.**
- **Percepción sonora.**
- **Xogo de manipulación.**
- **Repetición.**
- **Outros...**

Observacións

O Rei León



Materialís

- Prato plástico
- Papel seda
- Anaquiños de cartulina e tea
- Pelos de vasoira
- Bolsa de plástico
- Pedriñas
- Cordel
- Cartón
- Bote ou caixa para gardar os proxectís

Construcción

Recortámo-lo prato por dentro, segundo o debuxo.

Para os ollos e o fuciño, cortamos pezas en cartolina. Pegámolas segundo a ilustración.

Para o fuciño pegamos unha peza contra a outra, cos pelos da vasoira no medio. Pegámo-lo cartón no bordo superior do prato. A crista facémola co papel de seda, pegándoo polo borde interior do prato e recortándoo en tiras.

Pegamo-la bolsa polo borde de atrás.

Os proxectís elaborámoslos envolvendo pedriñas en anacos de tela e atándoos cun cordel.

Así se xoga

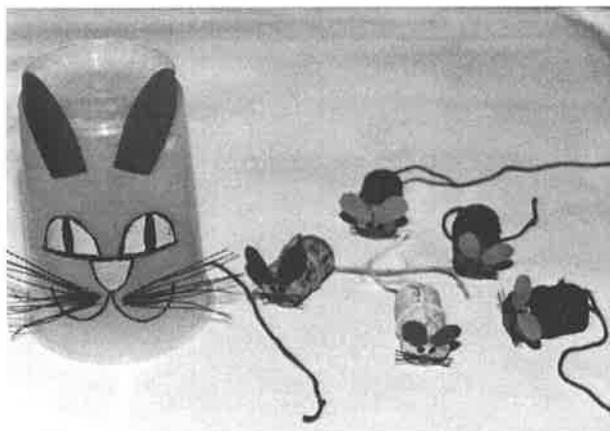
Xogamos a dar de comer ao León, tirando os proxectís desde distintos sitios.

Aspectos que se traballan

- **Xogo de regras.**
- **Movementsos dinámicos no espacio.**
- **Precisión.**
- **Coordinación ollo/man.**
- **Xogo de exercicio.**
- **Concentración.**
- **Destreza**
- **Outros...**

Observacións

O gato e os ratos



Materialis

- Vaso de plástico grande.
- Varias rollas.
- Cartolina.
- Pelos de vasoira.
- Fíos de la.
- Cinta adhesiva.

Construcción

Cortamos na cartolina as seguintes pezas:

- para o gato: 2 orellas
 2 ollos
 1 nariz
- para cada rato: 2 orellas
 2 ollos
 1 fuciño

Pegámolos como na ilustración. Unímoslle-lo rabo de fío con cinta adhesiva e pegámolle-los bigotes de pelos de vasoira.

Así se xoga

Para xogar fan falta un xogador para o gato e varios para os ratos. Póñense os ratos xuntos, agarrando cada xogador o seu polo rabo. O gato ten que pillalos. Cada rato cazado retírase do xogo. Se o gato morre, cámbiase de xogador. Gaña o que máis ratos pille.

Aspectos que se traballan

- **Xogo de regras.**
- **Precisión.**
- **Coordinación ollo/man.**
- **Rapidez.**
- **Concentración.**
- **Movementsos dinámicos no espacio.**
- **Destreza.**
- **Outros...**

Observacións

Quebracabezas



Materials

- Chapa
- Pintura (rotuladores, ceras, témperas)
- Serra de cala, para marquetería, ou coitela para madeira.

Construcción

Realizamos ou calcamo-lo debuxo. Podemos recortalo de varios xeitos:

- a peza enteira en partes (teléfono)
- respetando un marco (nenos)
- seguindo o contorno do debuxo (burro)
- en cortes rectos (burro e teléfono) ou con entalladuras (nenos)

Así se xoga

A máis de quebracabezas, podemos proporner outras posibilidades de xogo, con tódalas pezas mesturadas:

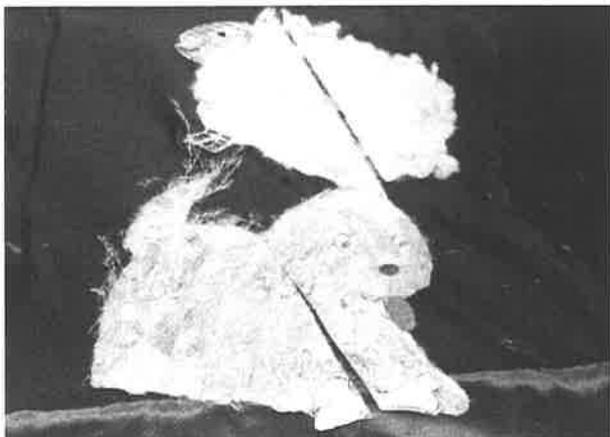
- que agrupen as pezas pola forma que representan.
- conta-las pezas que hai en total e logo en cada puzzle.
- describi-los elementos dos quebracabezas...

Aspectos que se traballan

- Diferenciación de formas e cores.
- Razoamento concreto.
- Reproducción de obxectos.
- Atención visual.
- Organización espacial.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Paciencia.
- Xogos de disposición.
- Concentración.
- Outros...

Observacións

Quebracabezas tactíl



Materialis

- Cartón
- Algodón,
herba seca....
(materialis
diversos para
o corpo)
- Pegamento
- Ceras

Construcción

Pegamo-lo algodón, a herba e os outros materialis no corpo. Píntanse as outras partes. Recortamo-la figura e dámoslle un corte (que poden ser máis en función do grao de dificultade que procuremos).

Así se xoga

A máis de coma quebracabezas, podemos proporner outras posibilidades de xogo, con tódalas pezas mesturadas:

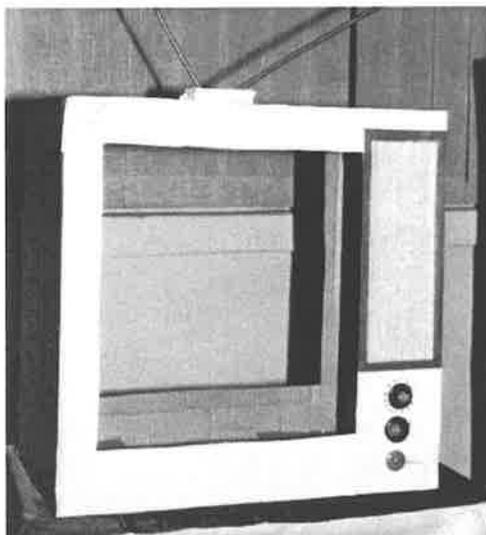
- que agrupen as pezas polo tacto (cos ollos abertos ou pechados)
- que as clasifiquen por tactos (cal é suave, cal ríspida)
- que diferencien as partes da figura (que busquen cos ollos pechados a cabeza, as patas...)
- que tenten lembrar, polo tacto, a que animal partence cada peza.

Aspectos que se traballan

- Diferenciación de formas, cores e tactos.
- Razoamento concreto.
- Reproducción de obxectos.
- Atención visual.
- Organización espacial.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Xogo de disposición.
- Paciencia.
- Percepción táctil.
- Xogo sensorial táctil.
- Concentración.
- Outros...

Observacións

A nosa televisión



Materialís

- Unha caixa de cartón de 50x50 cm. aprox.
- Papeis de cores ou cartolinas.
- Pegamento
- Botóns
- Dúas varíñas de madeira delgada para as antenas.

Construcción

Marcamos na caixa o buraco que consideremos necesario para poder falar por el, e recortámolo. É preciso recorta-la parte dianteira e traseira.

Decorámo-la caixa ó noso gusto, utilizando as cartolinas e os papeis de cores.

Pegámoslle os botóns a modo de mandos e as antenas

Así se xoga

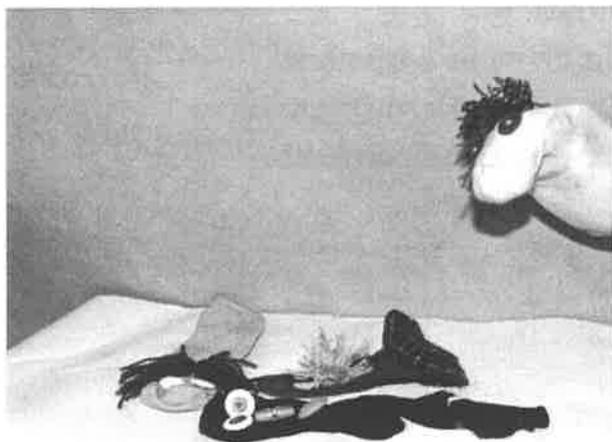
A máis de ser "a nosa televisión", sírvenos para representar, cantar, xogar a adiviñar...

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Expresión verbal.
- Reproducción de roles e acontecementos
- Outros...

Observacións

Títeres de carpín



Materiais

- Carpíns
- Botóns
- La

Construcción

Cosemos no carpín os botóns representando os ollos e o nariz.

Para o pelo cortamos tiras de la e dámoslle unha puntada na parte superior do carpín.

Así se xoga

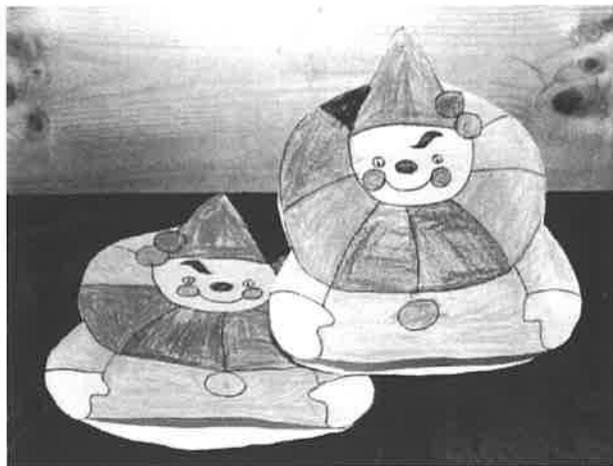
Introducimo-la man e xogamos a representar historias libres ou propostas.

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Expresión verbal.
- Reproducción de roles e accións.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Reproducción de acontecementos.
- Xogo de representación
- Outros...

Observacións

Títeres de luva



Materiais

- Cartolina
- Ceras
- Pegamento

Construcción

Escollémo-lo noso personaxe.

Recortamos dúas pezas. Unha para adiante e outra para atrás, pintámolas e pegámolas por todo o bordo, agás na parte inferior.

Así se xoga

Introducimo-las mans e xogamos a representar:

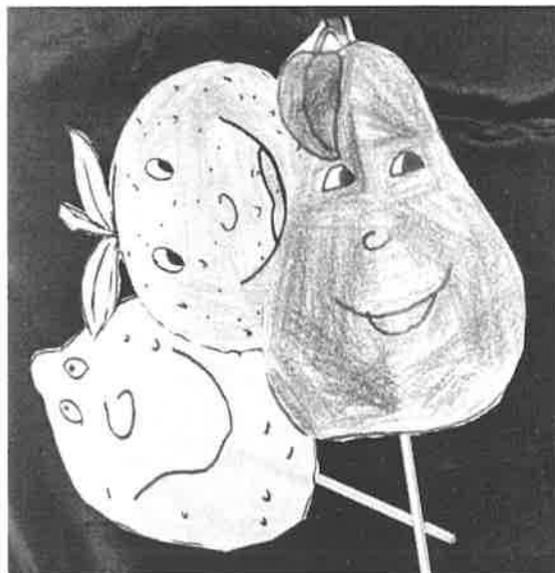
- historias propostas ou libres,
- contos,
- cancións

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Expresión verbal.
- Reproducción de roles e accións.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Reproducción de acontecementos.
- Xogo de representación.
- Outros...

Obsetvacións

Títeres de pau



Materialis

- Folios
- Paociños ou pallas de refrescos
- Pinturas varias
- Pegamento

Construcción

Debuxamos personaxes nun folio¹, recortámoslos e decorámoslos con cores. Pegámoslos por todo o bordo, deixando un espazo para coloca-lo pao ou a palliña, que adherimos con pegamento.

Así se xoga

Escondémonos detrás dun guiñol, e con estes personaxes representamos historias libres ou propostas, contos, cancións...

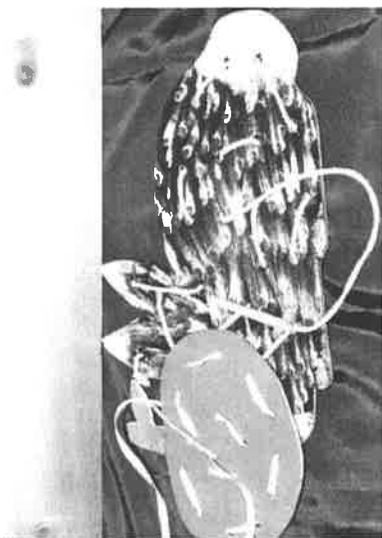
¹ Hai que ter en conta que os personaxes sempre terán dúas partes: dianteira e traserira

Aspectos que se traballan

- Xogo de imitación.
- Evocación simbólica.
- Expresión verbal.
- Reproducción de roles e accións.
- Actividade individual e/ou asociativa.
- Reproducción de acontecementos.
- Xogo de representación.
- Outros...

Observacións

Xogos de coser



Materials

- Chapa ou cartón
- Serra de calar de marquetería, ou coitela
- Berbiquí, trade ou outra ferramenta furadora
- Témpera
- Cordóns

Constucción

Recortamo-la chapa ou cartón segundo a forma que desexemos.

Pintámola.

Facemoslle os buracos.

Así se xoga

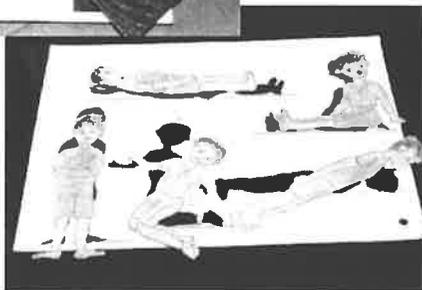
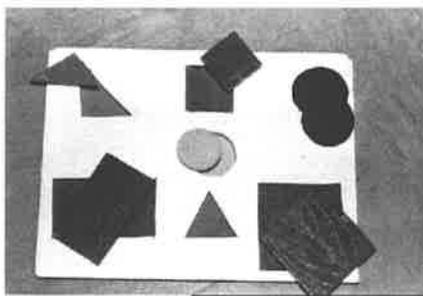
Xogamos a pasa-lo cordón por tódolos buracos posibles.

Aspectos que se traballan

- **Coordinación oculo/manual.**
- **Razoamento práctico.**
- **Destreza.**
- **Xogos de disposición.**
- **Precisión.**
- **Destreza.**
- **Xogo de disposición.**
- **Outros...**

Observacións

Xogos de encaixar



Materialís

- Táboas, cartón duro ou linoleo
- Serra de marquetería ou coitela
- Pinturas varias
- Patróns de formas, figuras...

Constuución

Escólese o material co que queremos traballar e recortamos un cadrado de 30x20 cm. aproximadamente que nos servirá de base. (Tamaños orientativos).

Debuxamos ou calcámo-las formas, imaxes... e recortámolas na base, debemos traballa-lo corte de xeito sesgado.

Dámoslle cor.

Así se xoga

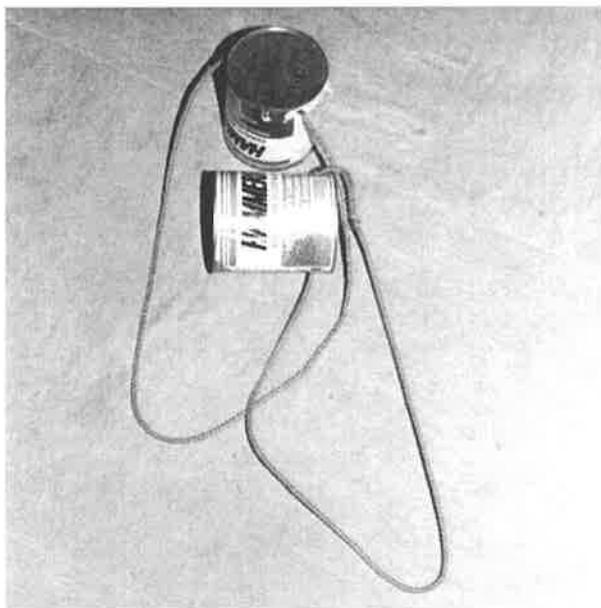
Trátase dunha actividade na que se debe de busca-lo sitio correcto de cada forma.

Aspectos que se traballan

- Xogo de disposición.
- Asociación de ideas.
- Concentración.
- Coordinación oculo/manual.
- Diferencias de formas, cores, dimensiónes...
- Destreza.
- Precisión.
- Razoamento concreto.
- Outros...

Observacións

Zancos



Materials

- Botes baleiros de pintura (sólidos)
- 2 cordeis de 1 metro, aprox. (mellor de algodón)
- Témperas (opcional)

Construcción

Podemos pinta-los botes. Os buracos facémoslos perto do fondo dos botes. Pasámoslle-lo cordel polos buracos e facémoslle o nó de xeito que quede no interior dos botes.

Así se xoga

Xogamos a desprazarnos enriba dos zancos:

- por distintas superficies.
- xogando ó tren, un neno fai o percorrido e os outros agardan o seu turno na estación...

Aspectos que se traballan

- Axilidade.
- Xogo motor.
- Desprazamento.
- Organización espacial.
- Outros...

Observacións

GLOSARIO

Damos, de seguido, unha pequena definición de termos empregados para analiza-la utilidade dos xoguetes seleccionados. Está tirada do E.A.J.P.

Actividade asociativa:

Aquela na que intervéñ máis dun xogador pero sen que exista unha verdadeira división de papeis.

Axilidade:

Cualidade de lixeireza e de soltura que permita producir desprazamentos con facilidade.

Agudeza visual:

Sensibilidade visual que permite distinguir pequenos detalles.

Aplicación de regras:

Aplicacións de normas ou instrucións para o xogo.

Asociación de ideas:

Capacidade de interrelacionar dous acontecementos, obxectos ou accións. a partir de características determinadas pola súa similitude, pole seu uso...

Atención visual-auditiva:

Concentración da actividade visual ou auditiva dirixida cara a un estímulo concreto.

Clasificación:

Ordenación básica de elementos por clase ou categorías, a partir dalgunha das características do obxecto.

Concentración:

Capacidade de aplicar a unha tarefa, de maneira intensa e sostida, un esforzo de atención e de reflexión.

Coordinación ollo-mán:

Capacidade de coordina-la percepción visual a un movemento manual preciso.

Creatividade productora:

Aquela creatividade que é controlada e que implica certas regras técnicas coa finalidade de obter un produto orixinal.

Desprazamento:

Accións locomotoras que implican movementos (correr, saltar...).

Destreza:

Precisión e rapidez dos movementos da man.

Diferenciación de cores, formas e dimensións:

capacidade de distinguir e agrupar elementos diferentes en conxuntos a partir de características relacionadas cos cores, formas e tamaños que representan.

Discriminación visual-auditva:

Capacidade perceptiva que permite distinguir pola vista ou polo oído as múltiples características dos obxectos.

Emparellamento:

Reparto de elementos por pares, por parellas segundo unha característica específica.

Evocación simbólica:

Capacidade de imitar situacións, persoas ou obxectos ausentes.

Expresión verbal:

Referido tanto á adquisición de novo vocabulario coma ó uso e pronunciación axeitados do coñecido.

Localización visual ou auditiva:

Actividade que permite seguir a dirección de obxectos e símbolos en movemento.

Memoria visual ou auditiva:

Capacidade de reconecer e lembrar unha experiencia anterior.

Movementos dinámicos no espacio

Movementos non locomotores (inclinarse, estarricarse, lanzar...).

Organización espacial:

Capacidade de guiarse ou modificar os seus movementos e desprazamentos no espacio, tendo en conta, tanto os límites do mundo exterior coma os do seu propio corpo.

Paciencia:

Constancia e perseverancia no cumprimento dunha actividade que esixe tempo e minuciosidade.

Percepción auditiva, visual e táctil:

Actividade que permite coñecer a través dos sentidos toda realidade perceptible.

Precisión:

Movimentos coordinados de dedos, mans e brazos.

Prensión:

Movimentos coordinados de dedos, mans e brazos (coller, soltar obxectos).

Rapidez:

Velocidade de execución de xestos, movementos...

Razoamento concreto:

Capacidade de razoamento lóxico, ligado á acción e apoiado en realidades concretas.

Razoamento práctico:

Permite coordinar as súas accións e aplicarlas ós obxectos (agarralos, apilalos...).

Recoñecemento sensorio-motor:

Capacidade de identificar unidades sensoriais (sons, texturas, formas, cores...).

Repetición.

Acción repetida intencionadamente polo pracer de exercitarse e producir uns resultados.

Reproducción de accións:

Imitación de accións concretas (planchar, enroscar...).

Reproducción de obxectos:

Imitación de obxectos materiais, para reproducilos ou evocalos.

Reproducción de acontecementos:

Imitación de acontecementos coñecidos (xogar ós bombeiros...).

Reproducción de modelos:

A partir dun modelo, construíndoo, debuxándoo...

Reproducción de roles:

Imitación de roles sociais (os pais, o médico...).

Xogo de disposición:

Encaixe bidimensional baixo a forma de mosaicos, quebracabezas, cosidos...

Xogo de exercicio:

Son os primeiros xogos que realiza o neno ou nena, repite unha a outra vez unha acción polo pracer dos resultados inmediatos. Estes xogos podenlle ofrecer experiencias auditivas, visuais, olfativas, gustativas, de tacto, de movemento, de manipulación.

Xogo de imitación:

Imitación de personaxes, animais, accións e obxectos reais.

Xogo de manipulación:

Experiencias de xogos nas que o neno ou nena exercita os movementos da man e a prensión (agarrar, golpear, moldear...).

Xogo motor:

Exercicios e experiencias de xogos con movementos locomotores como correr, saltar, etc. Repetidos polo pracer dos resultados inmediatos.

Xogo de regras:

Aquel no que existen unha serie de normas que os xogadores deben coñecer e respetar para conseguir o obxectivo previsto. Pode ser de mesa, deportivo...

Xogo de roles:

Escenificación de historias, contos, na que aparecen personaxes definidas.

Xogo sensorial (sonoro, visual, táctil):

Exercicio, experiencia que ofrece estímulos, repetidos polo pracer dos resultados inmediatos.

Xogo sensorial:

No que o neno/a atribúe toda clase de significacións ós obxectos, simulando acontecementos imaxinarios e interpretando escenas con personaxes ficticias ou reais.

