

Diálogos en Casa

Propuestas para dialogar en familia y en la escuela

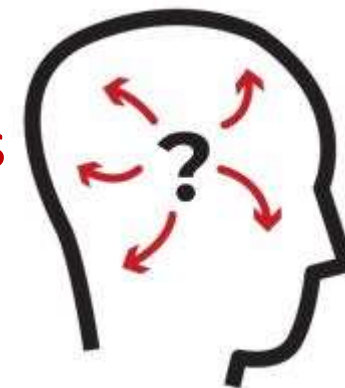
Cuestión 16 - Los juegos



FpN

Nota para padres, tutores o docentes.
Este material contiene links a Web externas. Pese a ello, nos hemos asegurado que todas estén disponibles, podrías querer comprobarlas antes de que mostrarlas a los niños

Movimientos del pensar



En el Diálogos en Casa de esta semana nos centramos en

¿Qué movimiento podría ayudar?

Los juegos

- El tema de esta semana son los juegos. Cada uno de los juegos, además de ser divertido, también tienen puntos de discusión.
- Además de los puntos de discusión sugeridos, también se pueden plantear grandes ideas como ganar, perder o jugar limpio.
- El tema del deporte está estrechamente relacionado con los juegos
- El deporte se preocupa cada vez más por promover la igualdad
- Si los juegos propuestos en este Diálogos en Casa se jugaran entre niños y adultos sería positivo adaptarlo. ¡No sean tramposos!



Para pensar más



Comité Olímpico Internacional – ¿Qué hace el deporte para promover la igualdad racial y de género?

<https://www.un.org/es/chronicle/article/el-movimiento-olimpico-las-naciones-unidas-yla-persecucion-de-ideales-comunes>

*"Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación".
(Atribuido a Platón pero el origen de esta cita es incierto.)*

Pensamiento Cuidadoso

- Entendemos que en los juegos hay ganadores y perdedores y valoramos la participación de cualquiera.

FpN

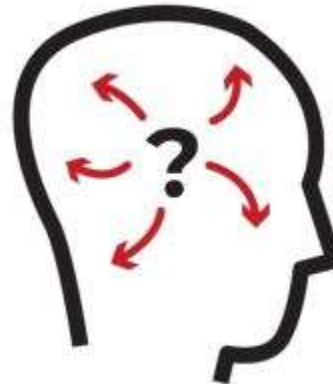


Pensamiento Colaborativo

- Trabajamos conjuntamente cuando jugamos a los juegos para que sean más divertidos para todos.

Pensamiento Creativo

- **RECORDAMOS** en cómo fue el juego y **ANTICIPAMOS** para la próxima vez que juguemos, proponiendo ideas para mejorar.



Movimientos del
pensar

Pensamiento Crítico

- Nos centramos, haciendo **ZOOM**, en lo que salió bien y lo que lo habrías hecho aún mejor, explicando y dando razones.

Movimientos del Pensar en los juegos de este Diálogos en Casa



ANTICIPAR

¿Necesito cambiar de táctica la próxima vez?



RECORDAR

¿Cómo lo hice?
¿Cómo lo hemos hecho?



CONECTAR

¿Son estos juegos como cualquier otro?



DIVIDIR

Enumera las reglas del juego y las diferentes tácticas



ESCUCHAR/MIRAR

¿Puedes adivinar lo que podría hacer tu oponente?



Hacer ZOOM (+/-)

¿Cuáles fueron tus partes favoritas?
+

¿Es importante jugar?
-

Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa



Entre 3 - 5 años

- Entre todos reunimos 5 cosas que estén por la casa, cualquier cosa, ¡siempre y cuando sea seguro!
- Las ponemos todas juntas en una mesa o en el suelo. Esta foto es un ejemplo de lo que hizo una familia.
- Cada persona, por turnos, tendrá que elegir dos cosas y establecer conexiones: "Estas van juntas porque..." dando una razón de por qué van juntas.
- Cada asociación será un punto por cada conexión que se haga

Actividad

- Crear un diploma para quien consiga más puntos. "El campeón de conexiones"
- Podéis celebrar una ceremonia de entrega de diplomas. ¡Poned música! Pág. Siguiende

Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

¡Complicálo un poco más!



MIRA tu colección de objetos que has hecho



Haz **ZOOM** en dos de ellos



CONÉCTALOS y explica tus razones



SEPÁRALOS y sácalos del grupo, ¡ahora no puedes volver a usarlos!

Repítelo hasta que los hayas usado todos, ¡si es que puedes!

Puntos de discusión

- ¿Encontraste algo que no pudiera ser conectado?
- ¿Mejoraste cuanto más jugaste?
- ¿Podrías jugar a este juego con gente en vez de con objetos?
- Mira algunos de tus juguetes, ¿qué conexiones puedes encontrar entre ellos?
- ¿Puedes pensar en alguno de tus programas de televisión favoritos que estén conectados de alguna manera?



- **RECUERDA**, ¿cómo hiciste las conexiones?
- **ANTICIPA** y prepara un nuevo grupo de cosas para la próxima vez

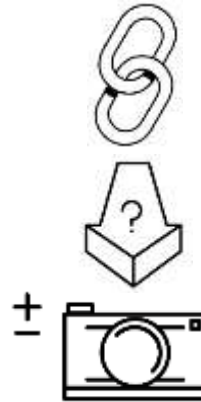
Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

Entre 6 - 9 años



<https://youtu.be/qNh7bIE-nSk>

La liebre y la tortuga, Walt Disney – La clásica historia pero hecha por Disney ¡hace 85 años! Ganó un Oscar y tiene la típica banda sonora de Disney y su sentido del humor.



Puntos de discusión

- ¿Por qué la Liebre perdió la carrera?
- ¿Por qué Tortuga ganó la carrera?
- **CONECTA** tus respuestas a estas dos preguntas. ¿Qué consejo le darías a la Liebre?
- **RECUERDA**, ¿quién fue el corredor más rápido?
- Haz **ZOOM** y céntrate en los espectadores, **DIVIDE** sus reacciones antes y después de la carrera, ¿en qué se diferencian?
- ¿Cuál preferirías ser la Tortuga o la Liebre? ¿Por qué?



Ahora juega a este juego para dos jugadores o dos equipos

Cada uno seguirá su turno para lanzar los dados. Si cae en:

- 1 - La tortuga se mueve 1 espacio
- 2 - La tortuga se mueve 2 espacios
- 3 - La tortuga se mueve 3 espacios
- 4 - La tortuga se mueve 4 espacios
- 5 - La liebre se mueve 5 espacios
- 6 - La liebre se mueve 6 espacios

LÍNEA DE META

¿Qué preferirías ser, tortuga o liebre?

¿Es un juego de suerte o de habilidad?

¿Qué reglas inventarías?

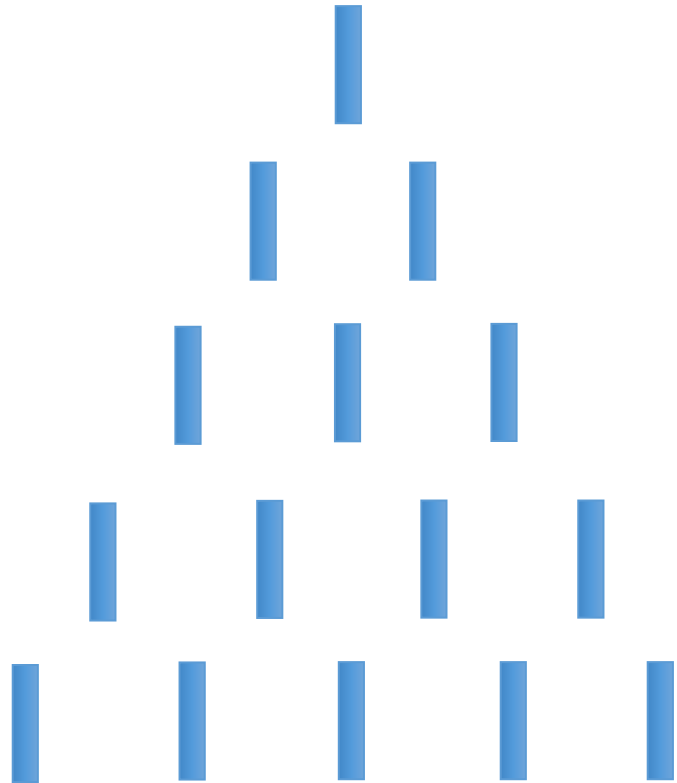
¿Quién crees que podría ganar?

¿Es un juego justo? ¿Por qué o por qué no?

¿Puedes pensar en una forma diferente de jugar?

Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

Para más de 10 años



Nim - Juego de estrategia de la antigua China, perfecto para **ANTICIPAR!**



Las reglas

- Prepara el juego como se muestra, usa cualquier objeto (monedas/cuchillos/piedras) o simplemente dibújalo en un papel.
- Jugad por parejas, o por equipos, por turnos para jugar
- En cada turno, quita todos los objetos que quieras de la fila que quieras, pero sólo puedes quitarlos de una fila en cada turno.
- La persona o el equipo que se quede con la última

Puntos de discusión

- ¿Preferirías jugar siendo el primero o segundo? ¿Por qué?
- ¿Hay alguna manera infalible de ganar?
- ¿Hay algún punto en el que puedas decir que el resultado está garantizado y que puedas predecir el ganador?
- ¿Importa quién va primero?

Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

Movimientos del pensar para el juego *Nim*



RECUERDA tu última partida.



Haz **ZOOM (+)** en el movimiento más importante que hiciste



ANTICIPA y desarrolla tácticas para la próxima vez



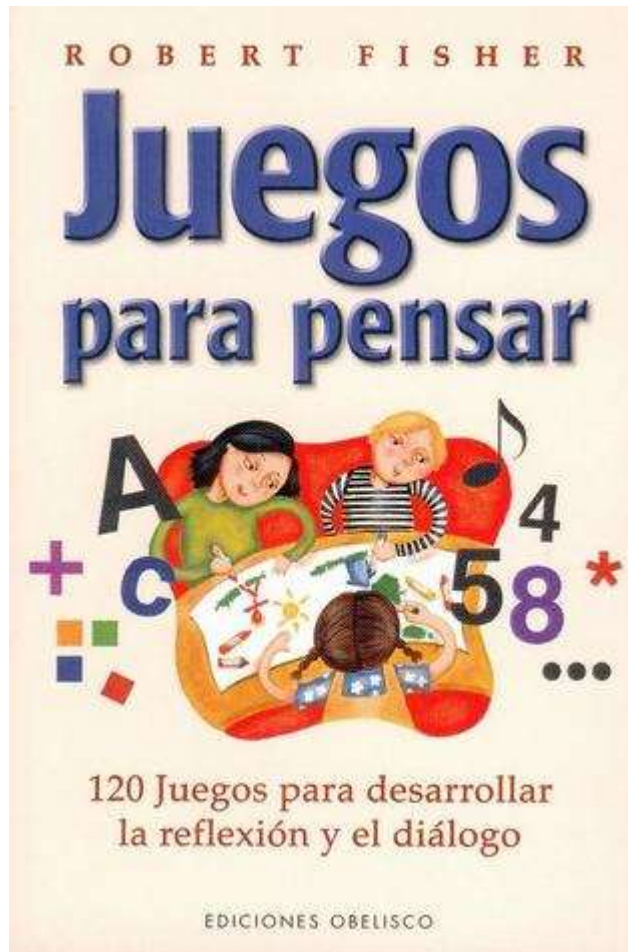
Haz **ZOOM (-)** en tu actuación, ¿estás mejorando?

Variantes del *Nim*

- En lugar de filas, agrupa los objetos y saca 1, 2 o 3 en cada turno.
- Inténtalo con un número par de objetos y compáralo con un número impar. ¿Es más difícil o más fácil de esta manera?
- Intenta configurar el juego de diferentes formas, ¿cómo lo hiciste?
- ¿Has podido garantizarte una victoria en alguna partida?

Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

Juegos para Pensar



- Si te gusta la combinación de juegos y pensamientos, aquí tienes un gran libro
- Encuéntralo aquí: <https://www.goodreads.com/book/show/8580300-juegos-para-pensar>

Otros enlaces web y juegos

- Celebriti. Selecciona el tipo de juego que quieres crear. ¡Tienes diez para elegir!
<https://www.cerebriti.com/editar-juego/nuevo/>
- Juega a la “palabra escondida”, “identifica la imagen”, “carrusel de preguntas” o “mapa mundo”. Hay muchos juegos en los que puedes jugar solo o por parejas o grupos.
- O simplemente inventad un juego, por ejemplo: Contad números en un grupo. Cada uno debe decir números alternativos. Complicadlo un poco, por ejemplo contar solo números pares /impares o múltiplos de 3 o cuenta tantas acciones como podáis recordar (1. guiña un ojo, 2. saca la lengua, etc.)
- También podéis jugar al “Veo Veo”, un juego tradicional muy divertido
<https://youtu.be/caeRAoGVyA>

Más materiales en...

(inglés y en español)

<https://dialogueworks.co.uk/hometalk/>



@dialoguewks

#P4C and #thinkingmoves



@dialoguewks

#P4C and #ThinkingMoves

¿Te gustaría recibir más *Diálogos en Casa*?
Manda un email a bobhouse@dialogueworks.co.uk