

## Diálogos en Casa

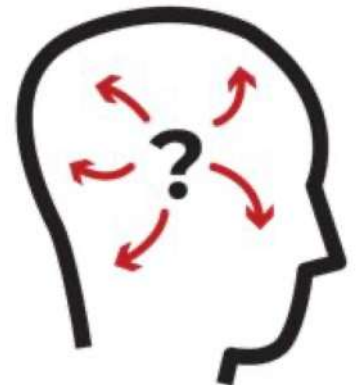
Propuestas para dialogar en familia y  
en la escuela

### Cuestión 31 - Los juegos



**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



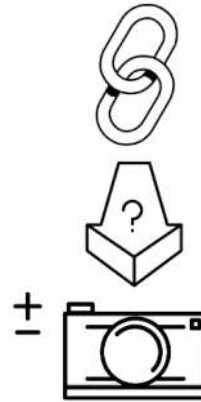
# Sugerencias de discusión - Diálogos en Casa

## 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

¿Qué preferirías ser, tortuga o liebre?

¿Quién crees que podría ganar?

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

¿Puedes pensar en una forma diferente de jugar?

¿Es un juego de suerte o de habilidad?

¿Qué reglas inventarías?

LÍNEA DE META

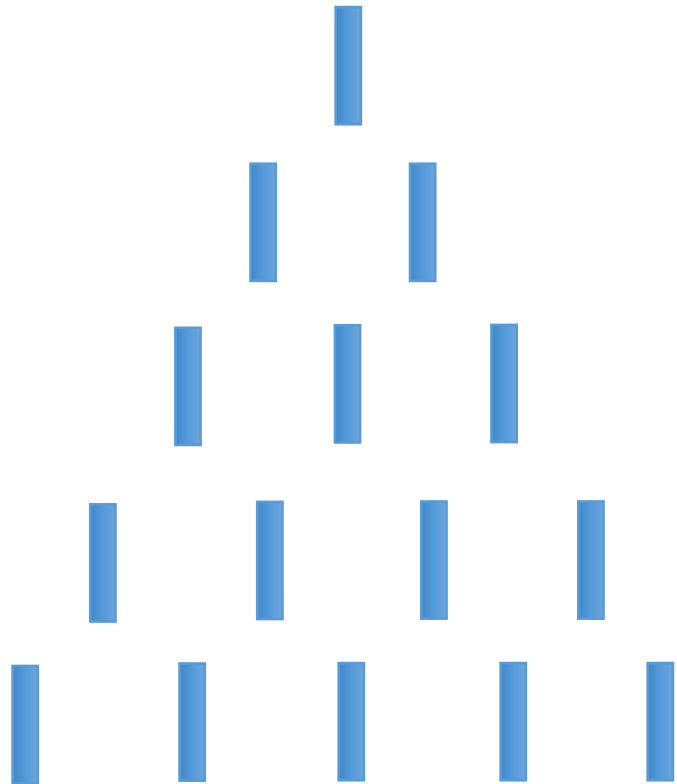
Cada uno seguirá su turno para lanzar los dados. Si cae en:

- 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



# 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 pierde

## 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



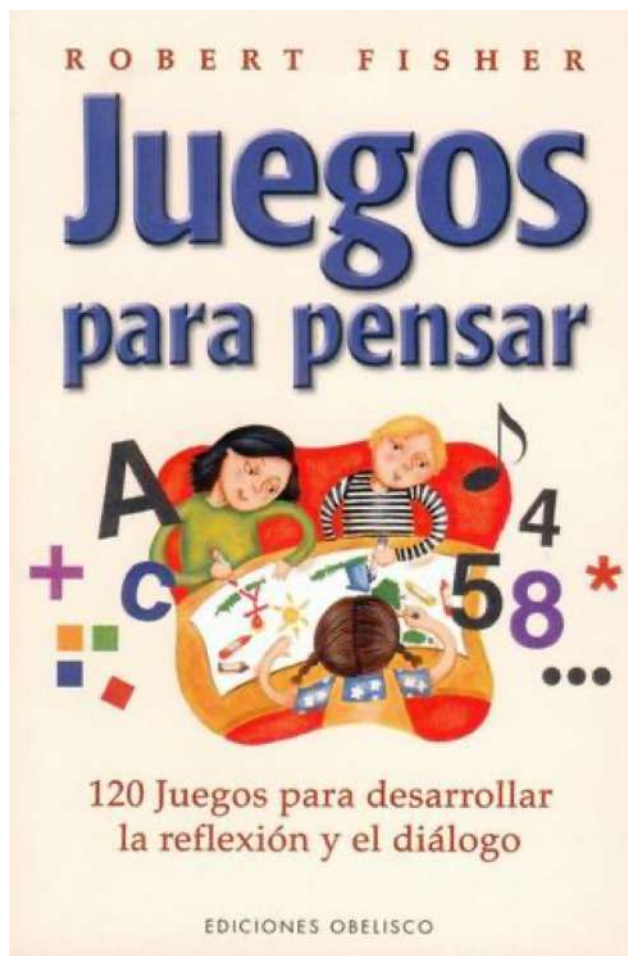
Haz **ZOOM (-)** en tu actuación, ¿estás mejorando?

## 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](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](mailto:bobhouse@dialogueworks.co.uk)