



HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS DE JUEGO FORMATIVO:

INSTRUCCIONES Y MANERAS DE JUGAR

HERRAMIENTA #1: TABLEROS DE MUNDOS POSIBLES

HERRAMIENTA #1: TABLEROS DE MUNDOS POSIBLES

- Listar las especies y/o elementos que se encontrarán en cada ficha:

Mundo Vida Páramo

- Papa (*Solanum tuberosum*).
- Mariposa (*Phoebis philea*)
- Lechuga (*Lactuca sativa*)
- Flor de Loto
- Frailejón (*Espeletia grandiflora*)
- Salamandra de Chingaza
- Condor (*Vultur gryphus*)
- Venado (*Odocoileus virginianus*).
- Conejo de Páramo (*Sylvilagus brasiliensis*)
- Oso de Anteojos (*Tremarctos ornatus*)
- Colibrí (*Oxygogon guerinii*)
- Jaguar (*Panthera onca*)
- Danta (*Tapirus pinchaque*)

- **Mundo Vida Acuático**





- Coco (*Cocos nucifera*)
- Piña (*Ananas comosus*)
- Garza (*Egretta tula*)
- Flamingo (*Phoenicopterus ruber*)
- Tortuga (*Chelonia midas*)
- Pelícano (*Pelecanus occidentalis*)
- Delfín Rosado (*Inia geoffrensis*)
- Ballena Jorobada (*Megaptera novaeangliae*)
- Pez loro (*Scarus coeruleus*)
- Ibis rojo (*Eudocimus ruber*).
- Cangrejo de agua dulce (*Neostrengeria macropa*)
- Estrella de mar (*Asterias Rubens*)
- Algas marinas (*Ulva Lactuca*)
- Coral Cuerno de Alce (*Acropora palmata*)

Mundo Vida Selvático

- Cacao (*Theobroma cacao*)
- Maíz (*Zea mays*)
- Tucán (*Ramphastos sulfuratus*)
- Guacamaya Bandera (*Ara macao*)
- Barraquero (*Momotus momota*)





- Mono Ardilla (*Saimiri sciureus*)
- Serpiente (*Boa constrictor*)
- Danta (*Saguinus oedipus*)
- Chigüiro (*Hydrochoerus hydrochaeris*)
- Oso Perezoso (*Bradypus variegatus*)
- Orquídea (*Catleya trianae*)
- Palma de cera (*Ceroxylon quindiuense*)
- Rana platanera (*Scinax pugnax*)
- Lorito oreja Amarilla (*Ognorhynchus icterotis*)

Mundo Vida Cuidad

- Homo sapiens
- Guayaba (*Psidium guajava*)
- Granadilla (*Passiflora ligularis*)
- Hoja Plátano (*Musa paradisiaca*)
- Hoja Balazo (*Monstera deliciosa*)
- Ardilla (*Sciurus granatensis*)
- Paloma (*Columba livia*)
- Perro (*Canis familiaris*)
- Gato (*Felis silvestris catus*)
- Gallina (*Gallus gallus domesticus*)
- Pollito (*Gallus gallus domesticus*)

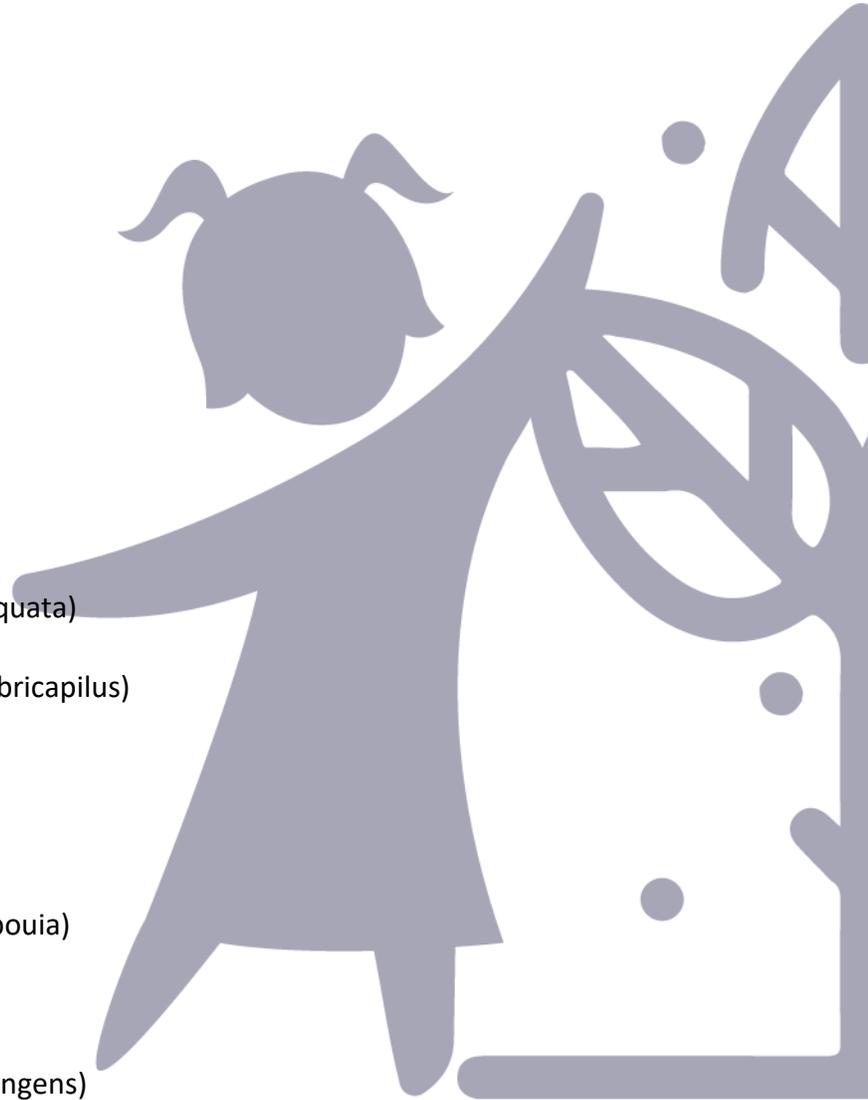




- Palma de casa (*Cerolylon quindiuense*)
- Ratón gris (*Rattus rattus*)
- Burro/Caballo (*Equus africanus asinus*)
- Abeja Apis (*mellifera*)

Mundo Sin Vida

- Guanábana (*Annona muricata*)
- Maracuyá (*Passiflora edulis*)
- Aguacate (*Persea americana*)
- Papaya (*Carica papaya*)
- Cerdo (*Sus scrofa domestica*)
- Martin Pescador (*Megaceryle torquata*)
- Pájaro carpintero (*Melanerpes rubricapilus*)
- Siriri (*Tyrannus melancholicus*)
- Gallo (*Gallus gallus domesticus*)
- Lagarto gueco (*Hemidactylus mabouia*)
- Vaca (*Bos taurus*)
- Caballitos de Mar (*Hippocampus ingens*)
- Mantaraya (*Manta birostris*)
- Cayeno (*Hibiscus rosa-sinensis*)





NOMBRE HERRAMIENTA: TABLEROS DE MUNDOS POSIBLES

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

HERRAMIENTAS O MATERIALES:

Contenido:

Juego conformado por 5 tableros, representados en 5 temáticas de mundos posibles:

- **Mundo VIDA Acuática:** Tablero en el que se presenta un escenario propio de los ecosistemas acuáticos colombianos, reúne elementos gráficos que dan cuenta de manera general la vida marina, de los ríos y lagunas del país.
- **Mundo VIDA Selvática:** Tablero en el que se representa un escenario propio de los ecosistemas selváticos y boscosos colombianos, reúne elementos gráficos que dan cuenta de manera general la vida en las selvas y bosques del país.
- **Mundo VIDA Paramuna:** Tablero en el que se representa un escenario propio de los ecosistemas del páramo colombiano, reúne elementos gráficos que dan cuenta de manera general la vida en estos elevados lugares del país.
- **Mundo VIDA Ciudadana:** Tablero en el que se representa un escenario propio de los ecosistemas urbanos colombianos, reúne elementos gráficos que dan cuenta de manera general la vida en las ciudades del país.



- **Mundo sin VIDA:** Tablero en el que se representa un escenario propio de los ecosistemas planetarios contemporáneos, reúne elementos gráficos que dan cuenta de manera general del deterioro global de la vida en el planeta tierra causado por la contaminación.
- **Fichas para la interacción en los tableros:** Cada tablero contiene 16 fichas, para un total de 80.
- **Fichas diversidad animal:** Conjunto de piezas móviles que pueden ser ubicadas en cualquiera de los mundos representados en los tableros. Dan cuenta de animales representativos que habitan en los distintos escenarios.
- **Fichas diversidad vegetal:** Conjunto de piezas móviles que pueden ser ubicadas en cualquiera de los mundos representados en los tableros. Dan cuenta de las plantas más representativas que se encuentran en los distintos escenarios.
- **Fichas diversidad humana:** Conjunto de piezas móviles que pueden ser ubicadas en cualquiera de los mundos representados en los tableros. Dan cuenta de la diversidad del ser humano, representan distintas etnias, razas, características físicas y condiciones especiales que son propias de la especie humana y que se pueden encontrar en toda la geografía del país

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Identificar la diversidad de los diferentes ecosistemas, reconociendo las características propias de su hábitat.



- Reconocer los animales y plantas más representativos que habitan en los distintos ecosistemas.
- Reconocer la diversidad del ser humano, las distintas etnias, razas, características físicas y condiciones especiales que son propias de la especie humana.

INSTRUCCIONES DE USO:

- Se disponen los tableros de los mundos posibles en el centro del espacio, las fichas son repartidas de manera aleatoria a los niños participantes.
- Los niños se sientan en círculo alrededor de los tableros.
- El agente educativo usa el títere ALMA viva para contar la primera de las historias o cuentos en el que se presenta el personaje y crea una dinámica de interacción con los niños a partir de la narrativa (audio pre grabado).
- Luego se escoge algunos de los tableros de mundos posibles para empezar a producirlo. Se puede empezar por cualquiera variando el orden de acuerdo a la intención del agente educativo. Solo es importante dejar para el final el mundo sin VIDA.
- A partir de los cuentos, la intervención y orientación del agente educativo, los niños van llenando de elementos: animales, vegetales y humanos, cada uno de los tableros: VIDA acuática, VIDA selvática, VIDA Paramuna y VIDA ciudadana, una vez que terminan cada uno de ellos, el agente educativo realiza una reflexión sobre lo que se ha construido e invita a los niños a comentar su propuesta.



- Luego, el agente educativo, cuenta a través de ALMA viva la historia del mundo sin VIDA e invita a los niños transformarlo de nuevo en un lugar para la vida, usando para ello las fichas de la diversidad, de acuerdo a lo que ellos consideren que es lo más valioso para el planeta. De nuevo el agente educativo genera e invita a reflexionar a los niños y a partir de esa conversación plantea la necesidad de sembrar vida.

- El agente educativo invita a los niños a poner en acción sus ideas y los invita a construir una huerta desde la que, simbólicamente, aportan al cuidado y a la reparación ambiental de Colombia. En este momento ALMA viva cuenta un cuento final y se da por terminada la clase y el juego.

- Acciones de reconocimiento de las características de cada uno de los ambientes y los personajes que se encuentran en las diferentes fichas, a través de la pregunta y la invitación al diálogo.

PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Qué observas en el tablero del ecosistema ...acuática, selvático, Paramuna, ciudadano y sin vida?

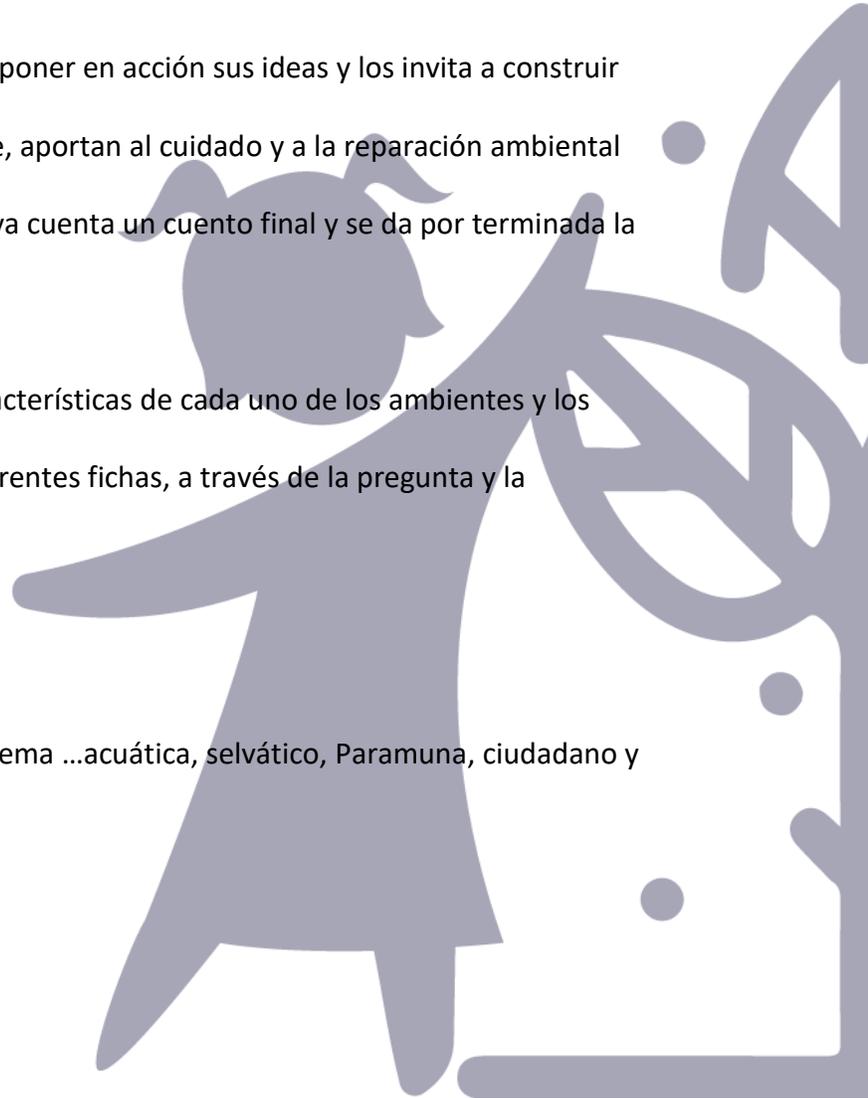
- ¿En qué ambiente observas nubes?

- ¿En qué ambiente observas casas?

- ¿En qué ambiente observas personas?

- ¿En qué ambiente observas el océano y plantas del mar?

- ¿Qué observas en el ambiente mundo sin vida?





MOMENTO REFLEXIVO: Toma de conciencia de la diversidad de los diferentes ecosistemas observación consciente de los seres vivos y los elementos de la naturaleza.

VARIACIONES DE LA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA #1

VARIACIÓN #1

NOMBRE HERRAMIENTA: ADIVINA QUIÉN SOY YO Y DÓNDE VIVO

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

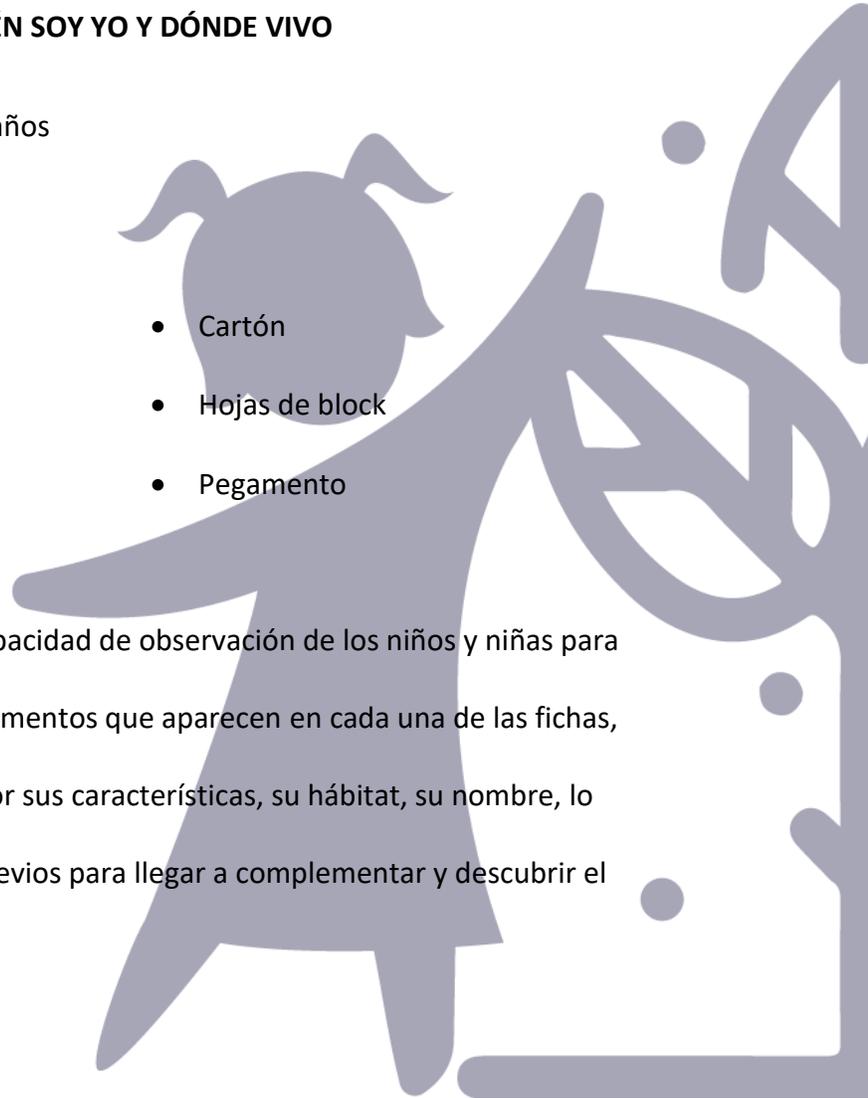
HERRAMIENTAS O MATERIALES:

- Tableros y fichas de mundos posibles
- Hojas secas
- Granos
- Cartón
- Hojas de block
- Pegamento

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: Activar la capacidad de observación de los niños y niñas para identificar los diferentes personajes y elementos que aparecen en cada una de las fichas, mediante acciones de reconocimiento por sus características, su hábitat, su nombre, lo que comen, basados en conocimiento previos para llegar a complementar y descubrir el aprendizaje.

INSTRUCCIONES DE USO:

- El agente educativo reúne a los niños sentados en un círculo.
- Se selecciona uno de los tableros para realizar la observación consciente de cada uno de los personajes y elementos contenidos en las fichas.





- Los niños llevarán previamente hojas secas y granos.
- Actividad de cierre: creación artística de un animal, entregado por el agente educativo, impreso en una hoja de block. Los niños y niñas llenarán el dibujo utilizando las hojas secas y los granos.
- El agente educativo dispondrá de los tableros mundos posibles, para que los niños lo asocien a su hábitat.

PREGUNTAS GUÍA:

Se realizan preguntas orientadoras:

- ¿Quién sabe cómo se llama este animal, esta planta, cuáles son sus características físicas?
- ¿Esta persona es un niño, cuáles son sus características físicas?
- ¿A qué ambiente crees que pertenece la guacamaya, la estrella de mar...?

MOMENTO REFLEXIVO: Los niños tomarán conciencia de las características físicas de los animales, su nombre y donde pueden vivir.

IMAGEN DE REFERENCIA:

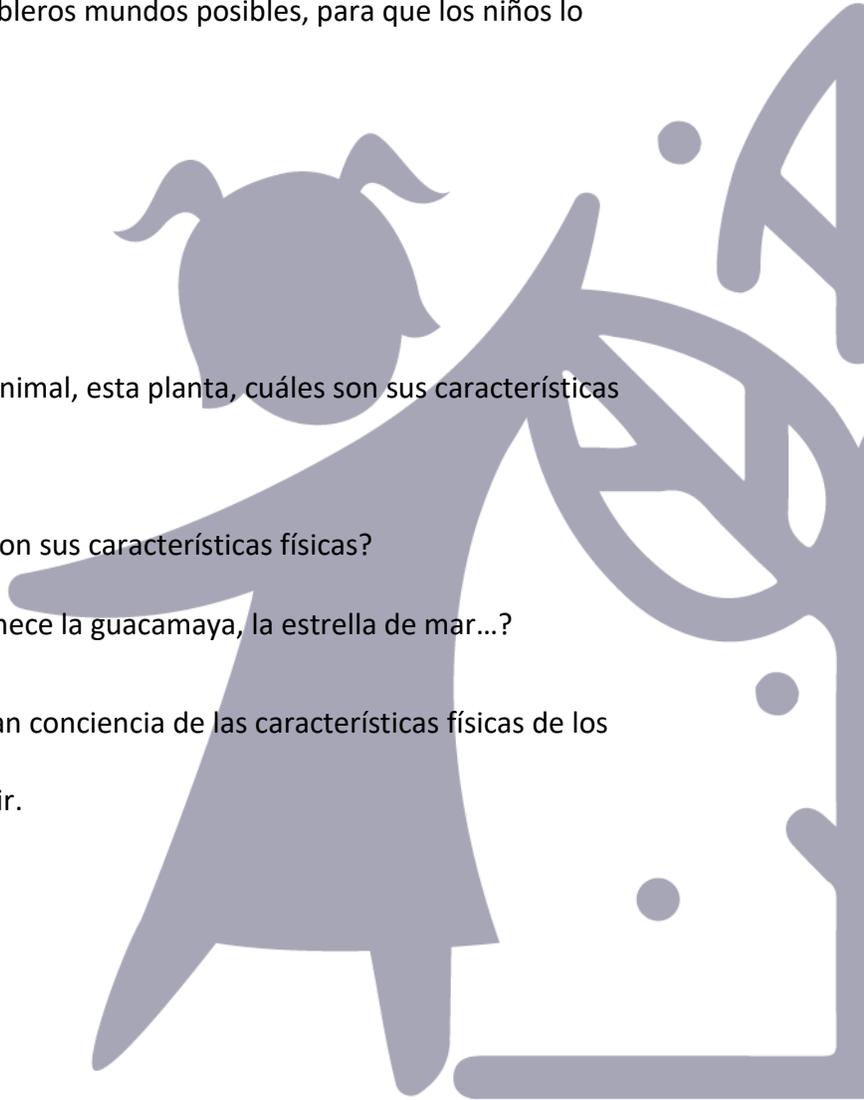




Imagen de referencia figuras elaboradas con hojas secas; obtenida de <https://www.rubio.net/con-buena-letra/5-manualidades-de-otono-para-ninos-con-hojas-secas>

VARIACIÓN #2

NOMBRE HERRAMIENTA: ¿QUÉ PASARÁ SÍ...?

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

HERRAMIENTAS O MATERIALES:

- Tableros y fichas de mundos posibles

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: llevar de paseo a un animal o elemento seleccionado a diferentes hábitats indagando ¿Qué pasaría sí?

INSTRUCCIONES DE USO:

El agente educativo explica a los niños que llevaran los animales y los elementos en las fichas a tener un día de paseo en diferentes ambientes.



MOMENTO REFLEXIVO:

- ¿Qué pasaría si la guacamaya se va a vivir al fondo del mar?
- ¿Qué pasaría si un adulto mayor se va a vivir al Paramuna helado?
- ¿Qué pasaría si una familia se fuera a vivir completamente sola en las montañas?

VARIACIÓN #3

NOMBRE HERRAMIENTA: IMITACIÓN DE PERSONAJES: JUEGO Y MOVIMIENTO

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

HERRAMIENTAS O MATERIALES:

- Tableros y fichas de mundos posibles
- Memoria USB
- Bafle





OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: Personificar diferentes animales y personas a través de la imitación de sonidos, de sus movimientos y su comportamiento.

INSTRUCCIONES DE USO:

- Los niños seleccionarán un animal o persona para imitar sus sonidos su movimiento y su comportamiento.
- De esta misma manera ira seleccionando fichas variadas hasta completar un número a consideración del agente educativo.
- Al compás de una canción los niños caminaran como pollos, como patos desplegando su expresión corporal y movimiento.

MOMENTO REFLEXIVO: Exploración del movimiento del propio cuerpo, reconocimiento de las características particulares de cada especie como seres únicos.

VARIACIÓN #4

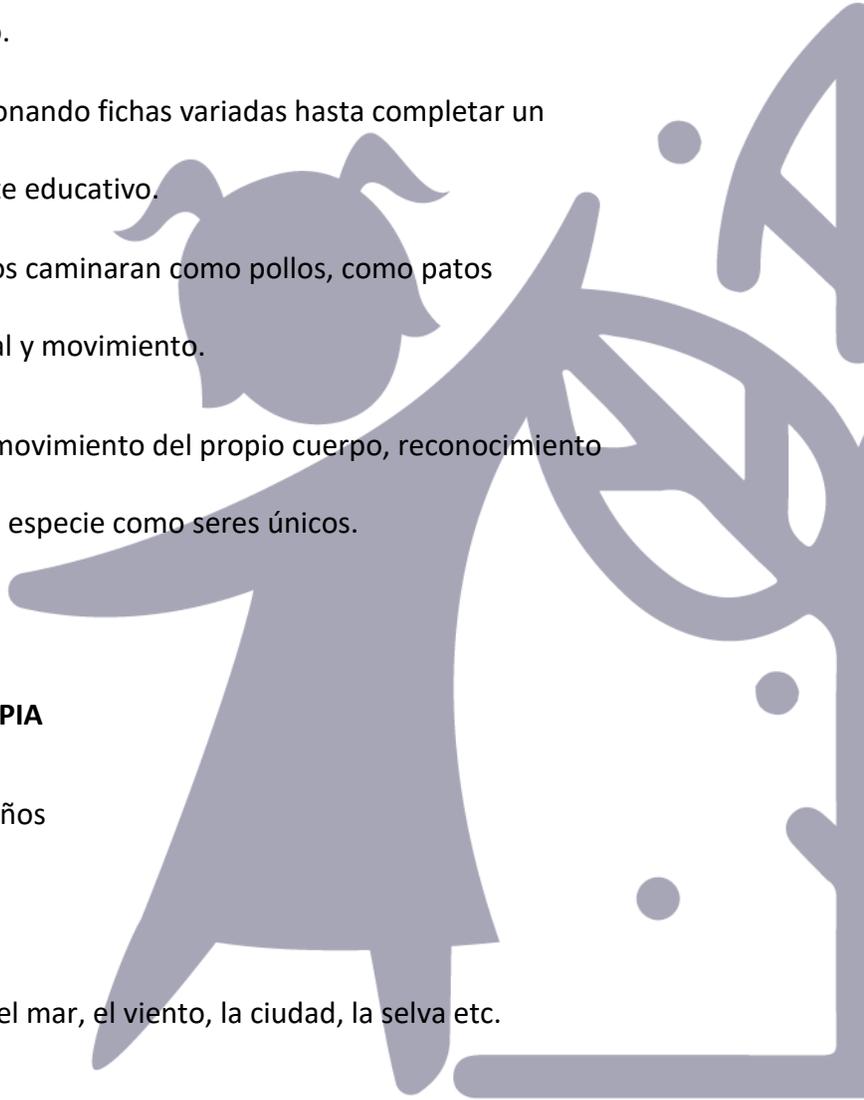
NOMBRE HERRAMIENTA: MÚSICO-TERAPIA

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

HERRAMIENTAS O MATERIALES:

- Memoria con diferentes sonidos: el mar, el viento, la ciudad, la selva etc.
- Colchonetas o cojines.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: Reconocer los diferentes sonidos que se generan de cada uno de los ambientes del mundo acuático, selvático, Paramuna, ciudad y mundo sin vida.





INSTRUCCIONES DE USO:

- Los niños y niñas se acostarán cerrando los ojos siguiendo la voz orientadora del agente educativo.
- Se dispondrá de sonidos de diferentes ambientes para que el niño los identifique y los nombre.
- El niño imitará a través de movimiento de su propio cuerpo bailes de expresión libre escuchando los diferentes sonidos.
- El niño elaborará con material reciclable un instrumento musical (palo de lluvia) usando un tubo de papel higiénico, dos tapas de cartón y semillas pequeñas.
- Exploración de sonidos de aguacero y lluvia suave al compás de la música e interactuando con el instrumento musical.

Reconocimiento de algunos sonidos que produce la naturaleza viento, lluvia, mar, ríos, cascada, pájaros, ballenas, personas etc.

MOMENTO REFLEXIVO: Toma de consciencia de los elementos naturales que percibimos en nuestro ambiente, evidenciando cómo se vivencian a través de nuestros sentidos, reconociendo movimientos, formas y sonidos.

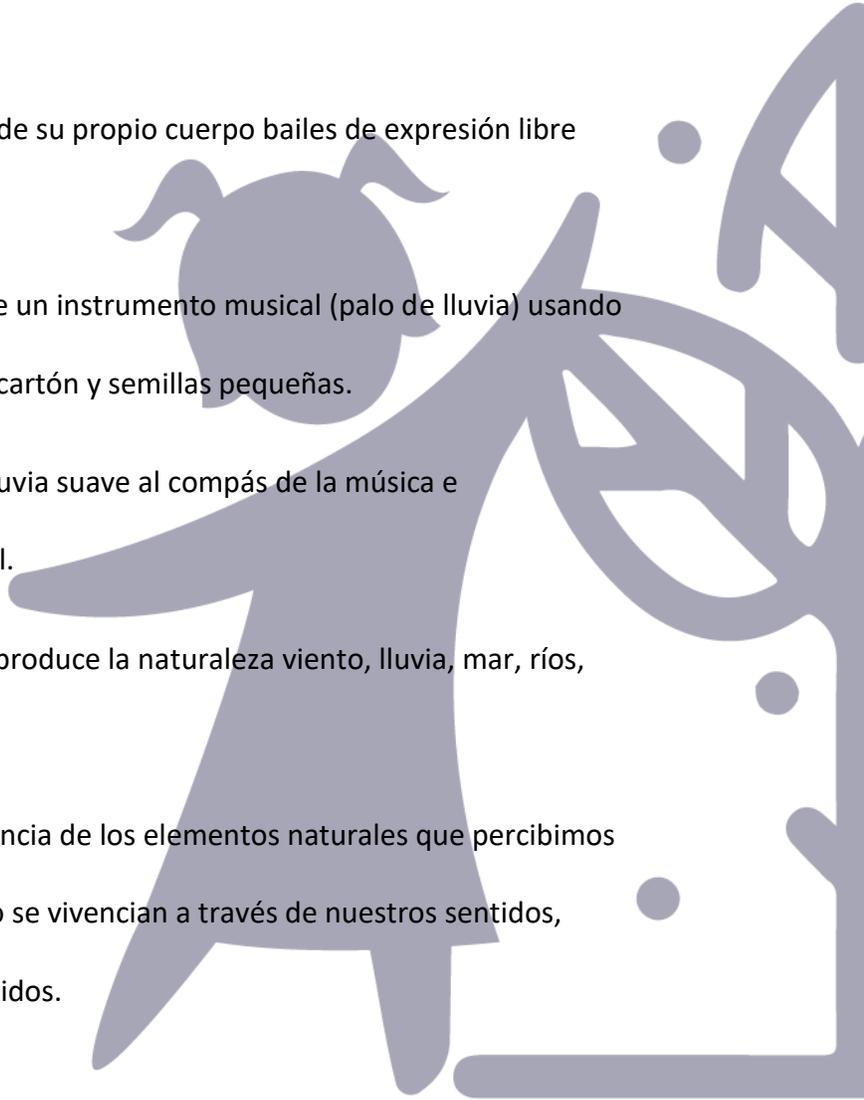




Imagen de referencia Instrumento Palo de Lluvia; obtenida de

https://www.tizonakids.cl/tienda/index.php?id_product=219&controller=product

VARIACIÓN #5

NOMBRE HERRAMIENTA: UNA MASCOTA LLEGA A MI FAMILIA PARA CUIDARLA

EDAD SUGERIDA: niños y niñas de 3 a 5 años

HERRAMIENTAS O MATERIALES:

- Animales de peluche o plásticos
- Lana
- Recortes de revistas acciones de cuidado con mascotas
- Caja mediana de cartón reciclada
- Pinturas.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: Construir en familia acciones para el cuidado de las mascotas, reconociendo el valor del cuidado, la responsabilidad y la protección de las mascotas, comprendiendo la importancia de que los animales silvestres no deben estar en condiciones de cautiverio ni ser mascotas.



INSTRUCCIONES DE USO:

- El agente educativo pedirá a los niños y niñas llevar al salón de clase un muñeco de peluche, sea gato, perro, etc.
- El agente educativo hará la ambientación a través de una canción de los animales.
- En círculo, los niños presentarán su muñeco y le pondrán un nombre.
- Diálogo dirigido temas las mascotas.
- El agente educativo elaborará con los niños y niñas un collar, utilizando un pedazo de lana, un círculo de cartón, pegando en el centro una imagen de revista relacionada con el cuidado de las mascotas.

Actividad familiar: Los niños y niñas con la ayuda de su familia elaborarán una casita de cartón pequeña para su mascota de peluche.

PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Quién tiene mascotas en su casa?
- ¿Cuáles mascotas se pueden tener en casa?
- ¿Cuéntanos quién es tu mascota?
- ¿Con quién duerme? ¿dónde duerme?
- ¿Cómo cuidamos nuestra mascota?
- ¿Por qué no debemos tener en casa animales silvestres?
- ¿Qué pasa cuando sacamos animales silvestres de su hogar?



MOMENTO REFLEXIVO: El agente educativo expondrá los diferentes trabajos de los niños, socializando las acciones que se deben realizar para el cuidado de los animales, los materiales utilizados y como realizaron la actividad en familia; además debe hacerse un énfasis puntual sobre la importancia de no sacar animales silvestres de su hábitat. Las casitas, las mascotas y los collares, se dispondrán en el árbol de la vida.

IMAGEN DE REFERENCIA:



Imagen de referencia mascota de juguete; obtenida de <https://www.justrealmoms.com.br/diy-que-tal-transformar-uma-caixa-de-papelao-em-brinquedo/>

