

ESPCIO DE
**Cuidado y
Recreación**
Facultad de Psicología - UR

Juegos y desafíos



Estimadas familias:

Esta es una propuesta llevada a cabo por el equipo docente y de estudiantes del Espacio de Cuidado y Recreación de nuestra Facultad que busca promover el juego y el disfrute del tiempo que estamos pasando en casa en este período de distanciamiento social debido al Covid-19.

Creemos que estas propuestas continuarán promoviendo la autonomía y participación infantil a la que siempre apuestan nuestras actividades de forma presenciales en los períodos de vacaciones escolares.

Sabemos que el juego es una actividad muy importante en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de la infancia, y que aún en las difíciles circunstancias que estamos atravesando es una herramienta valiosa para enfrentar miedos y preocupaciones, para elaborar y entender de mejor manera las situaciones que vivimos.

Cada una de las actividades propuestas fue seleccionada o creada especialmente para que pueda ser realizada por nuestros niños y niñas en solitario o en compañía de su familia. Algunas de ellas les resultarán familiares, ya que son actividades que han disfrutado hacer con el equipo en el mes de febrero, y otras son nuevos desafíos.

Los invitamos a disfrutar de ellas y a hacernos llegar al mail del Espacio fotos y videos realizándolas, así como también que nos envíen consultas o pedidos para nuevas actividades o propuestas que les gustaría recibir.

***Psicóloga Gabriela Etchebehere. Psicóloga Fernanda Silva.
Programa Primera Infancia y Educación Inicial – Udelar***

EQUIPO:

DOCENTES RESPONSABLES:

Fernanda Silva

Gabriela Etchebehere

ESTUDIANTES:

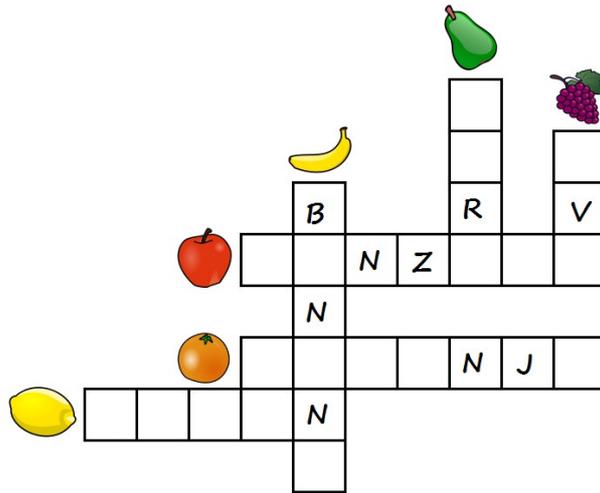
Leticia Moreno

Magela Gebelin

MAIL DE CONTACTO:

espaciodecuidadoyrecreacion@psico.edu.uy

CRUCIGRAMA DE FRUTAS



M	N	A	B	C	D	E
P	A	T	A	T	A	S
F	R	N	G	O	H	A
I	A	J	Z	M	K	N
L	N	M	N	A	Ñ	D
O	J	P	Q	T	N	I
R	A	S	P	E	R	A

ENCUENTRA

- SANDIA
- MANZANA
- PERA
- TOMATE
- PATATAS
- NARANJA



SOPA DE LETRA DE FRUTAS

A K J B O M C W S U X R S U Y
Q N T X R F Q M L T W U Q H Z
N I A R E P Z J R F R A J S Z
O R U N T F J F I O I F U K W
L K F M A X T O V S J E O P T
E C H R H E D Z B Z O R M F U
M C F D X X O D N T Y I C G Q
E Q A X E C R A R M G R F G V
B F Y D N L N O W W U L R P Z
X M A N Z A N A B I W H U O A
A U C Q N W R H X H C X T O T
U M P A Z R H A X C H T I V Z
D D B P Y Q I L N P X I L Z B
S I Z U W S I F Z J C P L V M
R M B F O Q Q L U V A B A W V

ANANA
BANANA
FRUTILLA
MANZANA
MELON
NARANJA
PERA
UVA

JUEGO AGUA, TIERRA Y AIRE

INFORMACIÓN:

Edad recomendada/dificultad:

A partir de 5 años. Dificultad baja.

Lugar o espacio:

Dentro de casa o en un lugar abierto.

Tiempo aproximado:

2 minutos o más.

Jugadores:

3 o más.

Material:

una tiza.

ORGANIZACIÓN

1. Un jugador hace de conductor del juego y traza una raya en el suelo con una tiza o, si se juega dentro de casa, se elige una línea donde se juntan las filas de baldosas para hacer una raya.
2. Los jugadores se ponen a un lado de la raya de forma que ésta quede frente a ellos para empezar el juego.
3. El participante que dirige el juego irá diciendo en voz alta las palabras: "agua", "tierra" y "aire" en el orden que él prefiera.

4. Cuando el conductor diga en alto "agua", los participantes saltarán con los pies juntos al otro lado de la raya; si dice "aire", darán un salto y permanecerán donde están; y en caso de que diga "tierra", volverán a la posición inicial.
5. El conductor intentará entreverar a los jugadores diciendo el sitio donde ya están o con rápida serie de cambios. Si un jugador se mueve cuando no toca o no reacciona con rapidez queda eliminado.

VIENE UN BARCO CARGADO DE...

Los jugadores se deben poner de acuerdo con la mercancía que llevará el barco, puede ser fruta, animales, colores, letras del abecedario y ¡muchas otras cosas más!

El desafío se encuentra en que los participante deben acordarse de la palabra que dijo el otro para no repetirla, sino pierden el juego.

ADIVINANZAS DE FRUTAS

Es blanca por dentro y amarilla por fuera...

Si quieres que te lo diga espera...

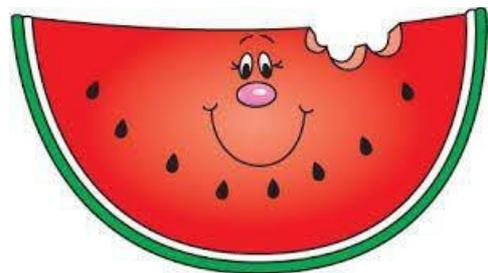
¿Quién es?



Mi mundo verde y mi interior rojo es...

Figuras negras habitan en mi ser...

¿Quién soy?



Me usan para decorar postres de gran galardón...

Pequeña y dulce soy y siempre acompañada estoy.

¿Quién soy?



Agrio es su sabor, bastante dura es su piel.
Si te lo quieres beber tendrás que apretarlo bien.

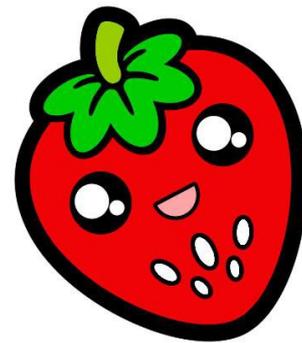
¿Quién es?



Una señorita muy refinada lleva sombrero verde.

Y blusa colorada.

¿Quién es?



Amarillo por fuera y amarillo por dentro
y con un corazón en el centro.

¿Quién es?



No toma té, ni toma cafe.

Y está colorado...

¿Dime quien es?



Soy redonda como el mundo, al abrirme me desgajan.

Me reducen a pellejo y todo el jugo me sacan

¿Quién soy?



ADIVINANZAS DE ANIMALES

Tengo patas y bigotes, para casar soy una maña.

Araño y no soy una araña

¿Quién soy?

¡El Gato!

Mi cuello largo es y tengo manchas en la piel.

¿Quién soy?

¡La Jirafa!

Canto en la orilla, vivo en el agua y no soy pescado.

¿Quién soy?

¡La rana!

Ojos enormes tengo, los cierro por el día y por la noche los abro para ejercitar mi puntería.

¿Quién soy?

¡El Búho!

Soy un puñadito de lana que dice BEHHH y brinco sin ton ni son.

¿Quién soy?

¡La oveja!

Soy gordito y rosadito, bien cochinito y vivo en la granja.

¿Quién soy?

¡El cerdito!

JUEGO CON MIS MANOS Y PIES

MATERIALES:

Tela TNT

Cartulina de colores

UHU

Tijera



INSTRUCCIONES

Recorta un sendero de TNT.

Dibuja ambas manos y pies en las cartulinas de colores, luego recórtarlos y pégarlos en diferentes direcciones.

El desafío consiste en atravesar el camino saltando, respetando las diferentes direcciones de tus pies y manos ¡sin caerse!



JUEGO TOC EN FAMILIA

Los jugadores se colocan en ronda, con las manos apoyadas adelante, entrecruzadas con las del compañero, de tal forma que la mano derecha cruza por delante de la mano izquierda del otro. Quedan de esta manera todos con las manos en posición alternada.

Luego se da la consigna de golpear con la palma de la mano en el suelo, indicando en qué dirección seguirán los sucesivos golpes, de manera que cada mano dé un golpe consecutivamente.

Se agregan dos variantes: si se golpea dos veces, cambia la dirección; si se golpea con el puño, se saltea una mano. La mano que se equivoca sale del juego.

