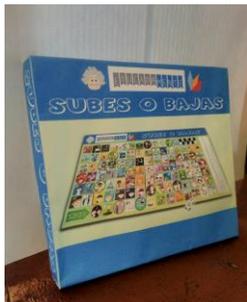


## JUEGO DIDÁCTICO “SUBES O BAJAS”



35 cm

70 cm

Dirigido a:

A niños de 5 a 12 años

### ¿Qué es “SUBES O BAJAS”?

Es un juego didáctico basado en el estilo de aprendizaje visual, ya que las imágenes tienen una función comunicativa, con ellas el niño logrará crear una imagen mental de situaciones cotidianas y establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos negativos y positivos.

### OBJETIVOS

- Apoyar el aprendizaje y repaso de las operaciones aritméticas básicas de manera lúdica, así como los conceptos de lateralidad y ubicación espacial.
- Fomentar a través del juego el diálogo sobre diferentes situaciones sociales.
- Presentar a los alumnos mediante imágenes, conductas positivas o negativas referentes a temas como el cuidado personal, alimentación y medio ambiente, con la finalidad de que establezcan relaciones.
- Utilizar las imágenes como recurso educativo-didáctico para que el alumno aprenda, comprenda y analice, contribuyendo así a mejorar y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el interior del aula.
- Fomentar en los alumnos la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación y el juego en equipo.

### CÓMO UTILIZAR EL JUEGO

Es muy fácil de jugar:

Todos los jugadores deben tirar los dados y responder la operación aritmética, hasta que algún jugador llegue a la casilla número 101 META, con ello termina el juego.

Dentro del tablero encontrarán:

**LINEA DE COLOR ROJO:** Cuando alguno de los niños cae en una casilla EN UN CIRCULO ROJO deberá **RETROCEDER** hasta la casilla que indique la línea. Como ejemplo si caes en la casilla 68 debes bajar hasta la casilla 21.



**LINEA DE COLOR VERDE:** Cuando alguno de los niños cae en una casilla EN UN CIRCULO VERDE deberá **AVANZAR** hasta la casilla que indique la línea. Como ejemplo si caes en la casilla 5 debes subir hasta la casilla 99.



De manera transversal en cada fila las ilustraciones se refieren a una temática específica:

Casillas 1-13 Desarrollo físico

Casillas 14-28 Emociones

Casillas 29-43 Alimentación

Casillas 44-58 Familia

Casillas 59-73 Escuela

Casillas 74-88 Comunidad

Casillas 89-100 Cuidado del planeta

La intención es que cada imagen en la que el niño caiga, refleje una situación de la vida cotidiana, que dé pie a expresar con palabras todo aquello que perciben, y puede ser el punto de partida para generar el diálogo. Además, considerando que las imágenes tienen el poder de transmitirnos valores y emociones, se utiliza la transversalidad de estas temáticas para insertar acciones positivas en el desarrollo del individuo y pueda reflexionar en la consecuencia y/o los resultados positivos; así mismo se insertan acciones negativas y las consecuencias de las mismas, con la finalidad de que los alumnos visualicen el contraste.

#### **EL JUEGO CONSTA DE:**

1 Tablero 70 cm X 35 cm

5 Fichas

Dos dados con números del 1 al 6 (2cm X 2 cm)

Un dado con los signos (+, -, arriba, abajo, avanzar 1 y retroceder 1). (2cm X 2 cm)

Un dado con los signos (+, -, x, ÷, avanzar 1 y retroceder 1). (2cm X 2 cm)