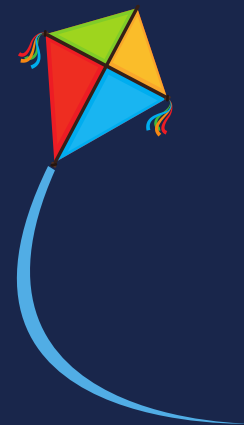


# Caja de herramientas para familias y docentes

hecha por docentes





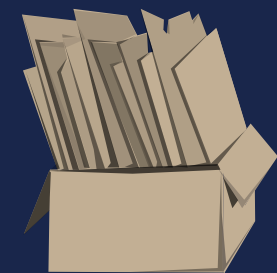
Estimadas familias y personas educadoras,

En el 2023 inició el escalamiento de la Caja de Herramientas, un proyecto educativo, lúdico y práctico que propone cuatro juegos para la estimulación de habilidades sociales y cognitivas en los niños(as). Este proceso involucró a 35 docentes en centros educativos de primaria localizados en Matina, Limón y Siquirres, Costa Rica. Como parte de sus asignaciones en los talleres de capacitación sobre el método, las docentes propusieron los juegos que se muestran en este documento. Los colaboradores participantes del Programa Infantes y Salud Ambiental (ISA) le invitamos a disfrutar de ellos y llevarlos a la práctica dentro de sus aulas y hogares.



# Datos importantes

1. Con la creación de estos juegos promovemos el uso de materiales que están en casa y se pueden reutilizar.
2. Recomendamos permitir a los niños(as) construir sus propios juegos y apoyarles solamente cuando ellos lo soliciten, de modo que se impulse su autonomía e independencia.
3. Este compendio incluye las propuestas, indicaciones y recomendaciones de las personas autoras, así como sus debidos créditos al finalizar cada juego.



3

Comencemos...

4



1

# Juega, diviértete y aprende



5

## ¿Qué es?

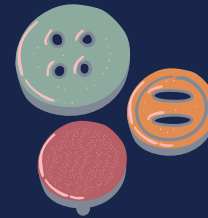
Este es un juego de mesa que consiste en avanzar con ayuda de un dado mientras se conjugan verbos, en este caso, verbos del idioma español.



- Tijeras
- Goma
- Botones de colores
- Plantilla del juego
- Cartón o cartulina
- Lápiz de escribir
- Lápices de color



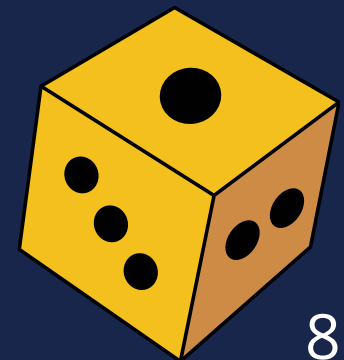
## Materiales

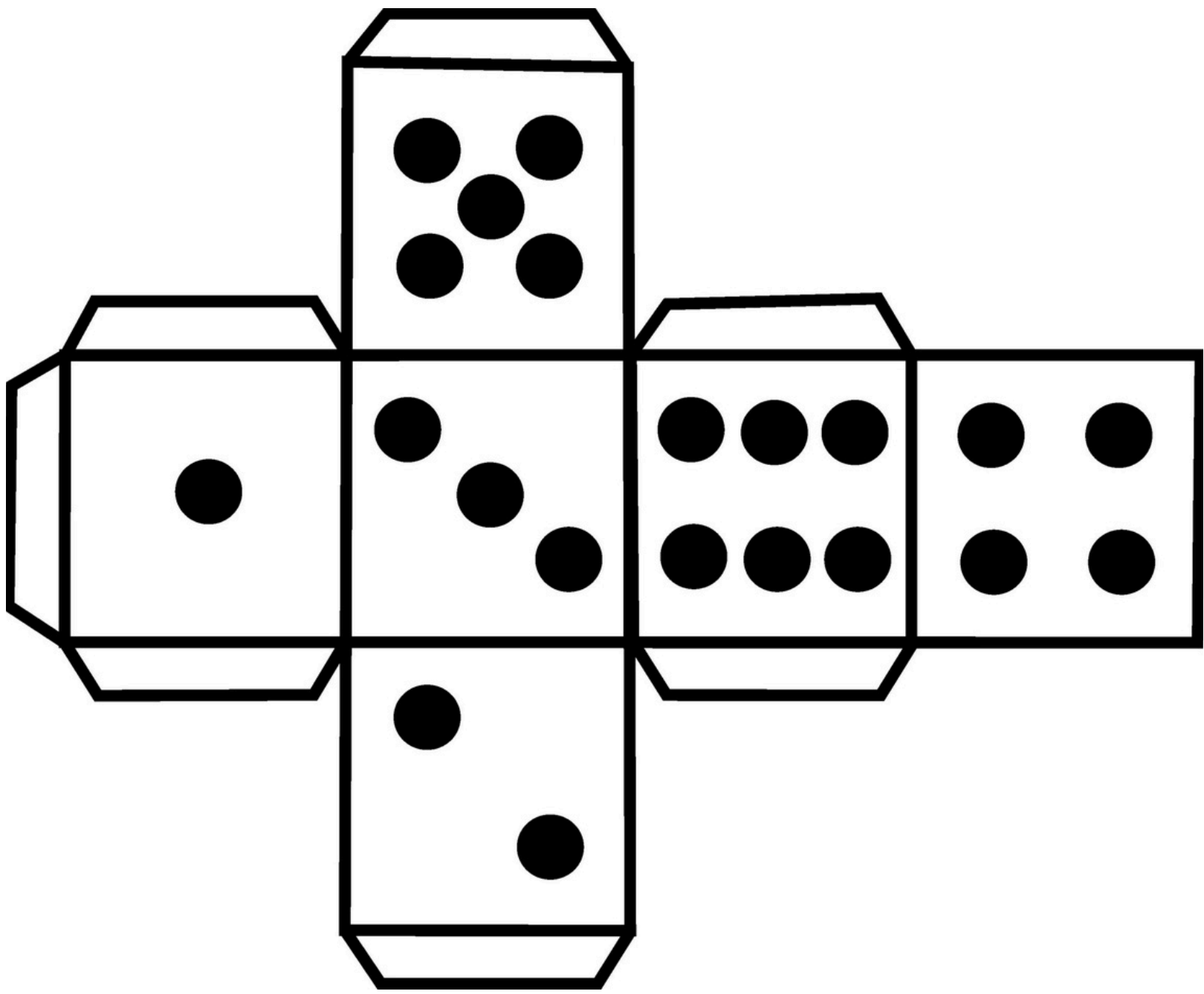




# ¿Cómo lo construimos?

- El dado de 6 caras se puede construir con cartón delgado o cartulina siguiendo la guía de la plantilla (ver página siguiente).
- Es necesario construir un tablero, ya sea a mano o impreso. Para ello, en las páginas siguientes se adjuntan dos plantillas: una completa que se apegará al juego propuesto por las docentes u otra vacía para ser completada con verbos según interés o necesidad en el aula.
- Si el juego es construido en el aula, cada niño(a) puede diseñar un tablero de juego y elegir los verbos de una lista amplia brindada por la persona docente, así cada estudiante puede jugar en casa y hay variedad de tableros para jugar entre compañeros(as) durante varias semanas.





# plantilla dado

9

# Juego propuesto

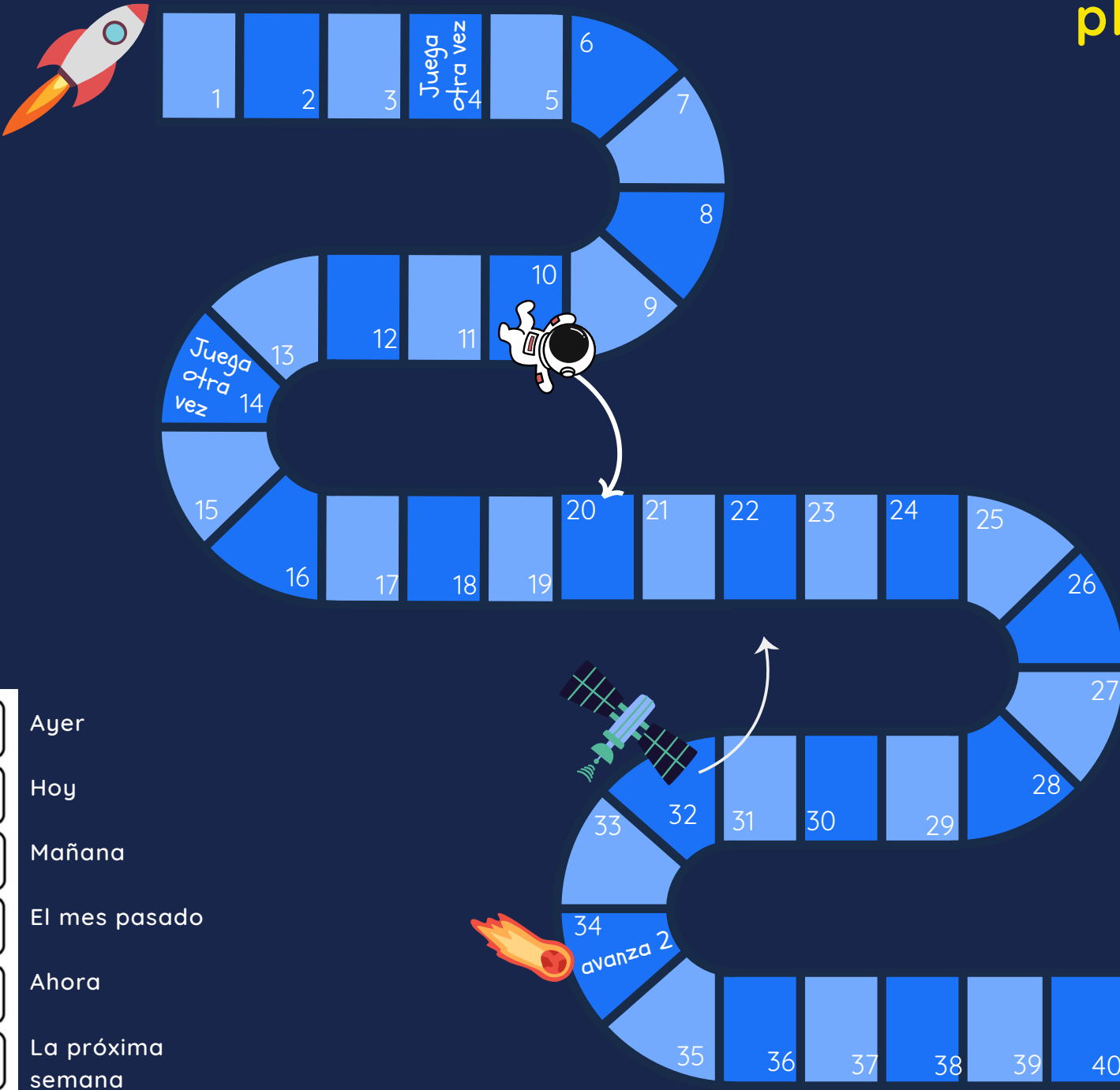
Salida 1 sentir 2 saber 3 Juega otra vez 4 pagar 5 estar 6 vender 7 llamar 8 leer 9 leer 10 buscar 11 sacar 12 curar 13 Juega otra vez 14 ver 15 castigar 16 escribir 17 dejar 18 caer 19 hacer 20 ir 21 dar 22 hablar 23 decir 24 limpiar 25 llorar 26 llevar 27 tener 28 ser 29 nadar 30 leer 31 leer 32 caminar 33 avanza 2 34 Preferir 35 haber 36 aprender 37 necesitar 38 bloquear 39 pagar 40

Legend:

- 1 dot: Ayer
- 2 dots: Hoy
- 3 dots: Mañana
- 4 dots: El mes pasado
- 5 dots: Ahora
- 6 dots: La próxima semana



# plantilla para rellenar



- Ayer
- Hoy
- Mañana
- El mes pasado
- Ahora
- La próxima semana



# ¿Cómo jugamos?

-Se requiere de cuatro participantes. Cada jugador recibe un botón de diferente color que le identificará mientras avanza en el tablero.

-Para definir el orden de los jugadores cada participante tira el dado y quién obtenga el número mayor dará inicio. A partir de la primera persona los jugadores continúan hacia la derecha.

-El juego consiste en que cada jugador tire el dado (durante su turno) y avance con su botón en el tablero la cantidad de espacios que éste le indica.



## ¿Cómo jugamos?

-En cada espacio hay un verbo que deberá ser conjugado por la persona participante.

-El tiempo para conjugar el verbo dependerá de la gráfica que se adjunta en el tablero y de la cara del dado que quede hacia arriba, es decir:

Si se tira el dado por primera vez y este cae en 6, el verbo “estar” se debe conjugar para “la próxima semana”.



-Finaliza el juego cuando uno de los jugadores alcanza la casilla “llegada”, coronándose como el/la ganador(a).

	Ayer
	Hoy
	Mañana
	El mes pasado
	Ahora
	La próxima semana

# ¿Cuáles son sus beneficios?

“Juega, diviértete y aprende” estimula el aprendizaje significativo en los niños(as).

Facilita el aprendizaje y el manejo de verbos con distintas conjugaciones en español.

El juego es flexible por lo que se pueden sustituir los verbos por palabras o conceptos de asignaturas distintas y utilizar la misma metodología.

Este juego impulsa la convivencia y socialización entre pares.



# Áreas que estimula:

- Cognitiva: memoria, atención, aprendizaje, resolución de conflictos y concentración.
- Socioemocional: trabajo en equipo, comunicación, autocontrol, conciencia social y toma de decisiones.





# ¿Qué dice la literatura sobre juegos similares?



Existen juegos similares a “Juega, diviértete y aprende” como la Oca gramatical en la que se conjugan verbos con ayuda de un tablero. En él se señala que este tipo de actividades permite estimular la expresión oral y la comprensión escrita, mientras se interactúa con compañeros(as) del mismo grupo etario y permanecen atentos a las respuestas de sus pares (Fuentes, 2008).

Con ciertas variaciones, la esencia del juego es la misma. Curiosamente Fuentes (2008) propone la Oca gramatical para mejorar el español como lengua extranjera, es decir, surten un efecto positivo en el lenguaje.

“Todos nuestros sueños se pueden volver realidad si tenemos el coraje de perseguirlos”.



Nimsi Herrera Ortíz, Yeimmy Myrie Vargas, Angie Russell Morris, Marta Sánchez Méndez, Reichel Rodríguez-Miranda, Luis Diego Conejo Bolaños y Berna van Wendel de Joode

2

# ruleta del jenga



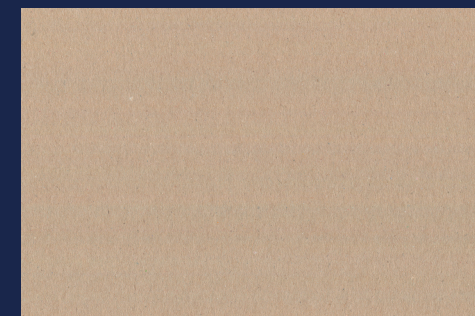
18

# ¿Qué es la ruleta del Jenga?

Jenga es un juego de mesa que consiste en extraer bloques de madera de una torre. En este caso, se acompaña de una ruleta de diferentes colores y cada pieza contiene una pregunta, sorpresa, puntos adicionales o un reto por resolver.



# Materiales



- Cartón firme
- Silueta de ruleta (impresa o dibujada)
- Tijeras
- Goma o silicón
- Pinceles
- Pin para hacer girar la ruleta
- Pintura de cinco colores
- Jenga con 54 piezas de madera



20

# ¿Cómo la construimos?

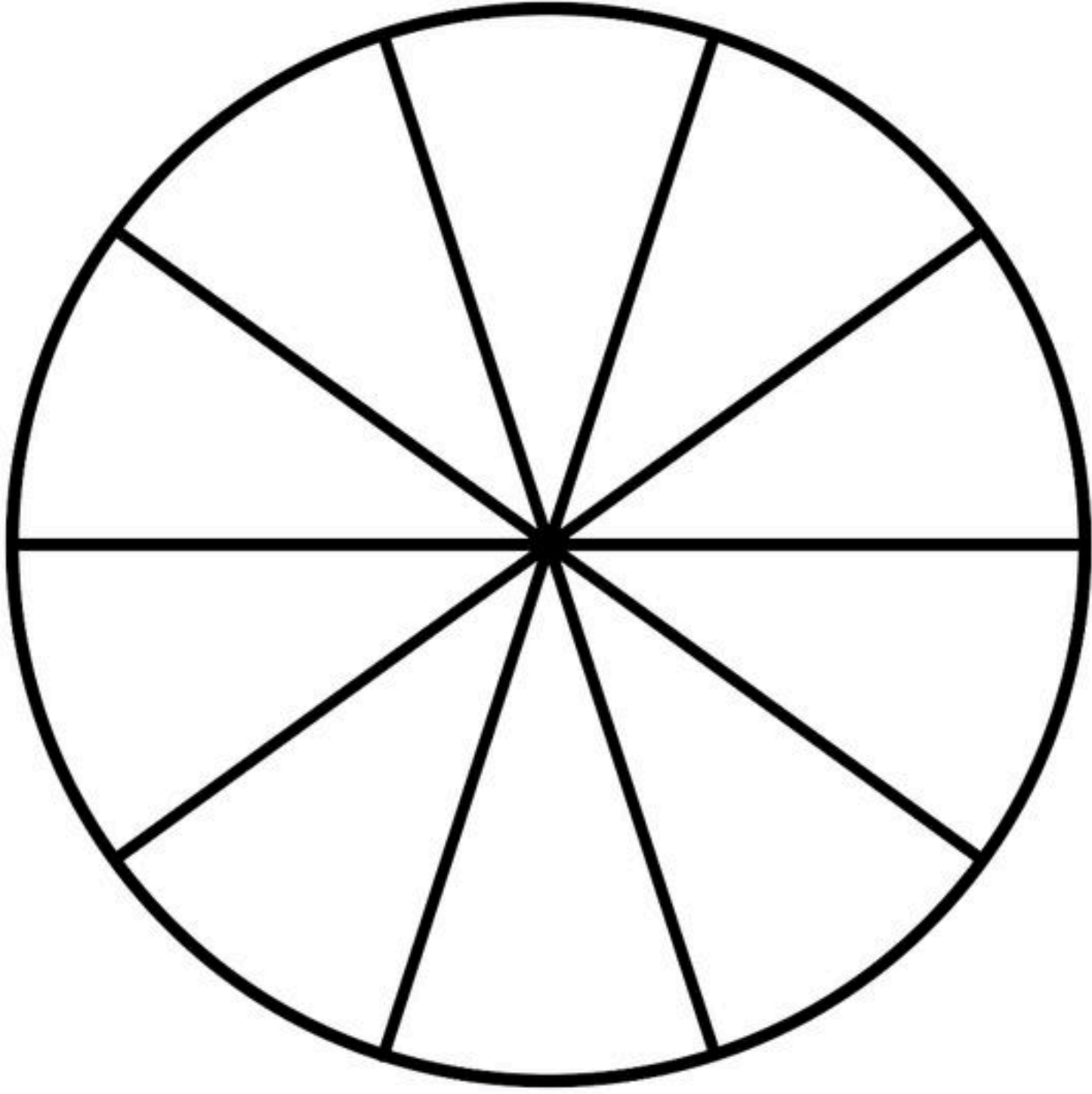
- Se escogen los temas de una o varias asignaturas que se quieran utilizar para el juego.
- Se toman los 54 bloques del Jenga y se dividen en 5 grupos. Cuatro grupos de 11 bloques y el restante de 10.
- Cada grupo de bloques de madera, se pintará con un color diferente y se seleccionan 5 piezas de cada color y para anotarles o pegarles las preguntas. Si no se desea rayar o modificar el Jenga, se puede elaborar cartas por color que cada jugador saca dependiendo del bloque que le corresponda.
- Es oportuno que entre todos los participantes definan cuáles serán las sorpresas, bonus y retos que se colocarán en las 29 piezas restantes, distribuyéndolas con el método utilizado en las preguntas. El Jenga estará listo para utilizarse.





## ¿Cómo la construimos?

- Para la construcción de la ruleta, se puede tomar la plantilla de la página siguiente como referencia o alguna similar. Se pintarán los espacios en blanco de los mismos 5 colores que fueron seleccionados para pintar los bloques del Jenga (dos espacios por cada color, preferiblemente en direcciones opuestas). Se recorta y se pega sobre cartón firme.
- Se coloca el pin en el centro, se verifica el movimiento y la ruleta está lista para girar. Se agrega una pequeña pestaña en alguna parte de la circunferencia de la ruleta para que señale un color cuando se detiene.
- Si se desea construir el Jenga en casa, puede hacerse un proyecto en familia en el que se confeccionen los 54 bloques iguales con cartón u otro material resistente y se repiten los pasos anteriores.



# plantilla para ruleta

23



-Se colocan los 54 bloques del Jenga en forma de torre con filas de bloques intercalados.

Cada niño(a) hará girar la ruleta y el color donde la ruleta se detiene, es el mismo de la pieza de madera que debe extraer del Jenga.

-Cada pieza del Jenga posee una pregunta, una sorpresa o un reto que el jugador(a) debe resolver.

-Alguno de los participantes debe llevar el conteo de los puntos obtenidos por cada jugador en caso de jugar en modalidad competitiva.

-Este juego puede ser utilizado en cualquier espacio, por personas de toda edad y finaliza cuando cae la torre.



## ¿Cómo jugamos?



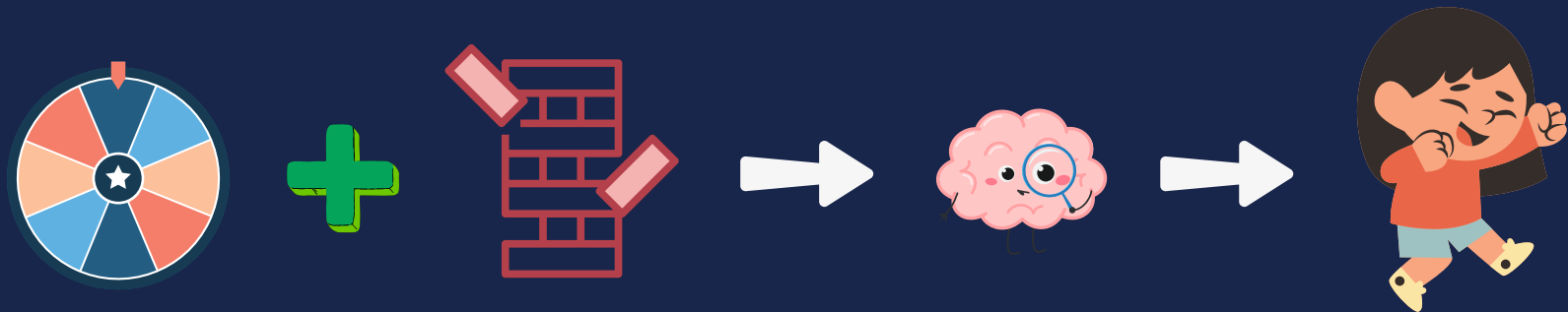
24

# ¿Cuáles son sus beneficios?

La ruleta del Jenga aporta como beneficios: creatividad, diversión, trabajo en equipo, tolerancia y empatía.

Contribuye en el repaso y permite la evaluación de conocimientos previos de cada jugador(a).

Permite la convivencia y comunicación con pares y miembros de la familia.



# Áreas que estimula

**Cognitiva:** memoria, atención, concentración, percepción espacial, lenguaje, planificación, resolución de problemas, capacidad de análisis y razonamiento lógico.

**Socioemocional:** toma de decisiones, cooperación, relaciones entre padres/madres e hijos(as), es útil para comenzar a trabajar la frustración y fomenta el respeto y la paciencia.

**Física:** motora fina, precisión y psicomotricidad.



# ¿Qué dice la literatura sobre juegos similares?

El Jenga ha sido utilizado para impulsar mejoras sostenibles en el bienestar y la resiliencia comunitaria, así como para establecer conexiones entre comportamientos saludables positivos y tasas más bajas de enfermedades (Wehmanen et al., 2023).

El Jenga ha sido utilizado para integrar la lectura crítica de textos en inglés al caracterizarse por propiciar la comunicación, la cooperación, y ser adaptable para añadirle preguntas relacionadas con la lectura (Fauziyah et al., 2021).

También ha sido útil para aprender sobre los Ecosistemas mediante modelos interactivos (Hartweg, 2017).

En síntesis, el Jenga es un juego muy versátil que puede contribuir al conocimiento de diversidad de temas, tal como se plantea en la Ruleta del Jenga.



“Lograste algo excepcional y fantástico”.



Vivina Castro Chavarría, Cintya Serrano Vargas, Marlen Álvarez Castillo, María Valle Arce, Reichel Rodríguez-Miranda, Luis Diego Conejo Bolaños y Berna van Wendel de Joode

28



3

# bingo de multiplica ciones

29



# ¿Qué es el bingo de multiplicaciones?

Es un juego de mesa que las personas adquieren previamente un cartón con números (en este caso multiplicaciones), los cuales, son marcados solamente cuando son extraídos de la tómbola. El bingo no tiene el máximo de jugadores (depende de la cantidad de cartones existentes) y se requiere como mínimo tres o cuatro jugadores: uno para mover la tómbola y varios jugadores para disfrutarlo.



# Materiales

Cartulina de colores

Tijeras

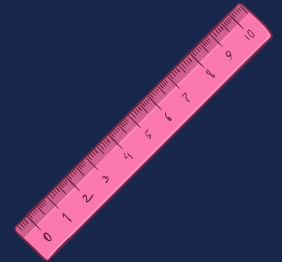
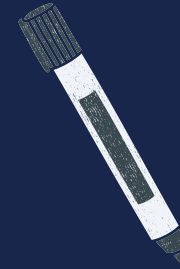
Marcador negro permanente

Regla

Lápiz de escribir

Maíz o frijoles

Lista de multiplicaciones (sin repetir)





## ¿Cómo lo construimos?

- Se marca con una regla y un lápiz sobre la cartulina seleccionada, un cuadrado de 15 cm x 15 cm y se recorta.
- A cada cartón se le dibuja una cuadrícula con 5 columnas y cinco filas. Se remarcan las líneas de los bordes con marcador, tal como se muestra con la flecha.
- En cada espacio se escriben multiplicaciones distintas, colocando también su respectivo resultado.
- Repetir los pasos anteriores, diversificando las operaciones, para obtener diferentes cartones. Si se desea, cada persona puede construir y decorar un cartón a su gusto.



## Por otra parte,

- En una hoja se elabora un cuadro con las tablas de multiplicar que se utilizaron para diseñar los cartones (sin repeticiones) y se recortan. Se sugiere plastificar para brindar mayor durabilidad.
- Se colocan las operaciones recortadas en la tómbola, recipiente o bolsa de papel destinada para tal fin.



33

# BINGO

1	21	40	52	72
4	24	44	55	80
5	32		66	81
10	33	48	69	90
18	38	49	70	99

ejemplo de  
cartón

# ¿Cómo jugamos?

- Para comenzar una partida cada jugador ubica su cartón de frente en una superficie plana.
- Se debe permanecer atento(a) para escuchar la modalidad de juego por ronda, esto significa que se puede jugar: cuatro esquinas, una línea horizontal, vertical o diagonal, una “L” o cartón lleno.
- Una vez conocida esta información, se presta atención a los números que salen de la tómbola, para marcarlos con frijoles o maíz en el cartón.



35

# ¿Cómo jugamos?

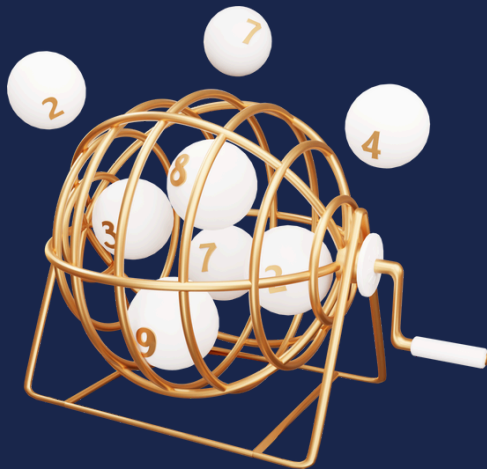
- Cuando un jugador llena la línea de su cartón o los espacios de la modalidad en juego, se dice “Bingo” en voz alta y se revisa para verificar que el premio de la partida sea suyo.
- Los premios pueden ser traídos por los mismos niños(as) al aula.
- La modalidad de juego en el aula es la misma que en casa.
- Variable: los cartones pueden ser elaborados en una computadora, ser impresos, recortados y decorados por los niños(as). Se sugiere plastificar para extender su tiempo de uso.



# ¿Cuáles son sus beneficios?

El Bingo de multiplicaciones contribuye en el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante la lúdica, promueve la competencia sana, el disfrute y motiva la socialización.

Es un juego tan versátil y flexible que puede ser utilizado para estudiar otras operaciones e inclusive, distintas asignaturas y por personas de todas las edades.



# Áreas que estimula

Cognitiva: memoria, concentración, atención y aumento en el tiempo de reacción.

Socioemocional: cooperación, disminuye el aislamiento social, desarrolla tolerancia a la frustración y fortalece vínculo entre padres, madres e hijos(as).

Física: coordinación visomotora y discriminación auditiva.



38

# ¿Qué dice la literatura sobre juegos similares?

Quintanilla (2020) sugiere que las estrategias lúdicas aplicadas al campo de las matemáticas promueve el disfrute. Además, que el juego en sí mismo permite mantener atención y motivación por parte del estudiantado, propiciando espacios de participación activa. Se sugiere que aspectos como la convivencia social, el mejoramiento en la resolución de operaciones matemáticas y la permanencia en el sistema de formación, especialmente, cuando se trata de niños(as) de primaria.

El juego tiene la capacidad de innovar, motivar y generar mayor interés por las matemáticas, permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje ocurra de forma más sencilla y espontánea (Quintanilla, 2020). Asimismo, Aristizábal et al., (2016) resaltan la motivación y buena actitud que muestra el estudiantado cuando se explora las matemáticas con juegos dentro del aula. Los autores hacen un llamado a reflexionar sobre los métodos utilizados en clase para promover la transformación en el proceso.

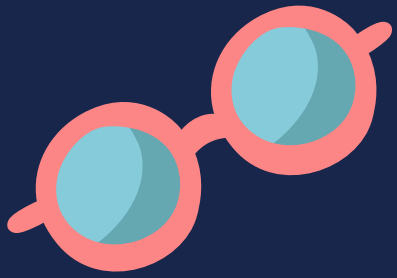


“Considera las fallas como una oportunidad para aprender”.



40

Edith Vargas, Inés Elizondo, Laura Bonilla, Giselle Castro, Ana Sinclair, Ana Wolfe, Magally Carranza, Adriana Angulo, Reichel Rodríguez-Miranda, Luis Diego Conejo Bolaños y Berna van Wendel de Joode



4

# nos vamos de paseo



41

# ¿Qué es “nos vamos de paseo”?

Es un juego que consiste en el uso de vocabulario para objetos cuyo nombre inicia con una letra específica, evitando la repetición de palabras.

Para el juego no es necesario ningún material tangible, únicamente atención por parte de las personas participantes.



# ¿Cómo jugamos?

- La persona que conoce el juego previamente, debe seleccionar una letra, por ejemplo, la “s” e iniciará diciendo:

“Nos vamos de paseo y yo llevo un **S**alvavidas”

La última palabra inicia con “s”. Esta es la clave del juego: llevar de paseo elementos solamente que inicien con la letra escogida.

- La siguiente persona debe intentarlo y pensar cuál es el elemento común con la palabra dicha por el primer jugador(a).

- Para que el juego sea más extenso e interesante, no se debe revelar al resto de jugadores la clave, solamente se les indica si es posible o no llevar el objeto al paseo y se puede complementar con algunos ejemplos adicionales.



## ¿Cuáles son sus beneficios?

Este juego es una herramienta para estimular la memoria, la creatividad, la participación y de esa forma, reforzar conceptos básicos o aquellos que la docente/familia considere necesarios.

“Nos vamos de paseo” contribuye en la adquisición de nuevo vocabulario y en la motivación para la lectura.

Se puede jugar en casa y propiciar espacios de convivencia familiar.





## Áreas que estimula

- Concentración
- Memoria
- Creatividad
- Pensamiento lógico
- Expresión oral





“Nunca sabrás lo capaz que eres si no lo intentas”.

46

Hellen Morales Anderson, Jennifer López Granados, Jenny Martínez, María Isabel Venegas Obando, Jacqueline Pichardo Espinoza, Reichel Rodríguez-Miranda, Luis Diego Conejo Bolaños y Berna van Wendel de Joode

5

# dardos de colores



47



# ¿Qué es “Dardos de colores”?

Es un juego que consiste en un tablero con puntajes al que los niños(as) o personas adultas apuntarán con dardos o bolitas. Tras el tiro, si la bolita o dardo se adhiere al tablero, se realiza la pregunta correspondiente y si es correcta, se asignan los puntos señalados al jugador y se repite la dinámica.



- Velcro
- Filtro
- Tijeras
- Goma y silicón
- Cartón/Cartulina
- Marcadores
- Regla
- Cajitas de cartón
- Fichas u hojas recortadas
- Bolitas de ping pong (opcional)



## Materiales



# ¿Cómo lo construimos?

Se marca y recorta un tablero grande de cartón (1 metro x 1 metro aproximadamente).

Con ayuda de una regla, se divide en 4 columnas y 4 filas, equivalente a 16 espacios.

Se pinta cada espacio y se colocan puntajes con marcador, tal como se sugiere en la plantilla (ver página siguiente).

Se forran cuatro cajas de cartón con papel satinado de colores (los mismos 4 colores del tablero).

En fichas u hojas de color se escriben preguntas sobre el tema escogido y se distribuyen en las cuatro cajas forradas.



5	15	10	5
15	20	Premio	10
10	Premio	20	15
5	10	15	5

plantilla de tablero

# ¿Cómo jugamos?

Se coloca el tablero en alguna pared a una altura y distancia apropiadas considerando las características de las y los jugadores. Cada persona que juega tendrá una bolita de color o un dardo, que intentará adherir a uno de los cuadros del tablero.

El puntaje será asignado de acuerdo con lo que indica el tablero al jugador que responda la pregunta de la ficha que se extrajo de la “caja mágica”. Si no responde adecuadamente, la pregunta se saca de juego, se continúa jugando y no se penalizan puntos.

Se puede jugar individual o colectivamente.

En la casilla de premio se pueden agregar actividades o partidas adicionales al jugar en clase. Este juego también se puede jugar en casa con facilidad y cada niño(a) puede construir el material con apoyo de su familia.



# ¿Cuáles son sus beneficios?

Los beneficios de este juego son:

Participación

Creatividad

Motivación

Integración

Aprendizaje significativo



# Áreas que estimula

- Memoria
- Concentración
- Aprendizaje significativo



54



“Con constancia y dedicación **todo** se puede lograr”.





6

# ruta del conocimiento

56

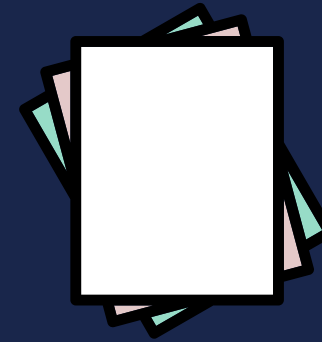


# ¿Qué es “ruta del conocimiento”?

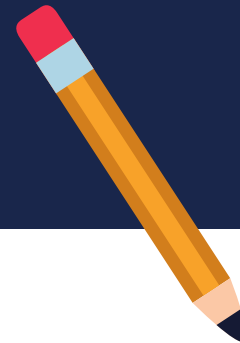
La ruta del conocimiento es similar a un juego de mesa, pero su versatilidad lo hace portable para colocar dentro y fuera del aula. En este juego se avanza con un dado y a lo largo del camino se encuentran trivias, retos, preguntas, tareas de destreza física y adivinanzas con el propósito de llegar a una meta.



- Cartón
- Plástico adhesivo
- Marcadores
- Hojas de color
- Fichas u hojas bond
- Goma
- Tijeras
- Lápiz de escribir
- Marcadores
- Círculos pequeños de cartón (opcional)



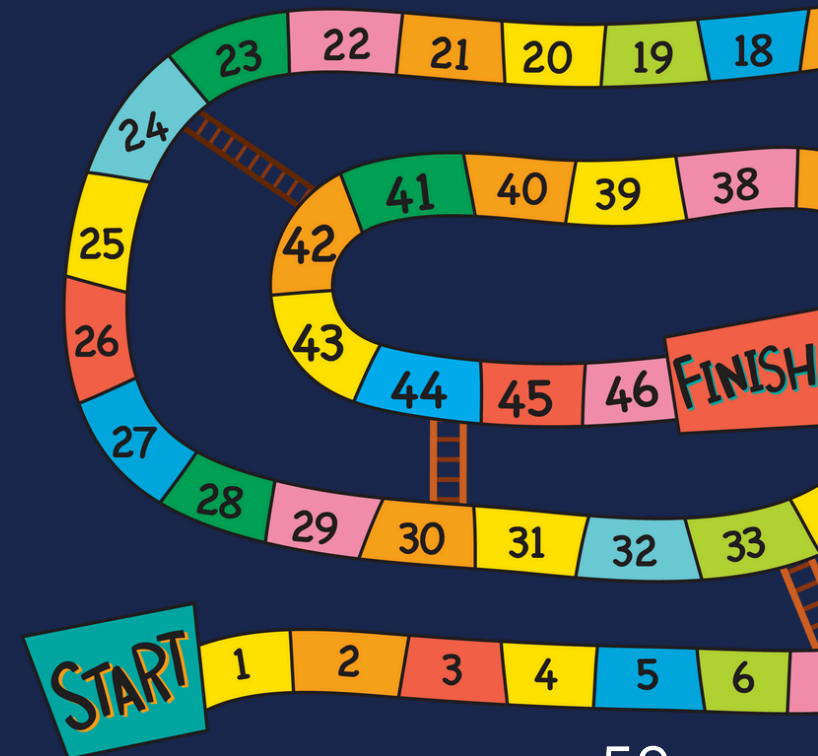
## Materiales



58

# ¿Cómo lo construimos?

1. Se elabora un dado de seis caras con cartulina o cartón reutilizable. Se recomienda decorar y marcar los números antes de recortar y pegar el dado o imprimir la plantilla (ver adelante).
2. Se confecciona un recorrido en forma de escalones numerados que se pueda colocar dentro del salón del clase. Se sugiere que sean entre 40 y 50 rectángulos de cartón o cartulina de colores plastificados. Se colocan las indicaciones en los cuadros antes de plastificar.
3. Hacer partícipes a los niños(as) al momento de seleccionar, recortar y plastificar los cuadros del tablero.



59

# ¿Cómo lo construimos?

4. Con hojas o fichas se crearán grupos de tarjetas distribuidas según las siguientes categorías:

- Bonus (adelantos)
- Retos
- Trivias temáticas (preguntas)
- Información sobre cultura general o tema pre-seleccionado
- Adivinanzas
- Retos físicos

Se puede asignar un color específico del tablero para cada grupo de tarjetas para que sea más sencillo jugar en función de los colores.

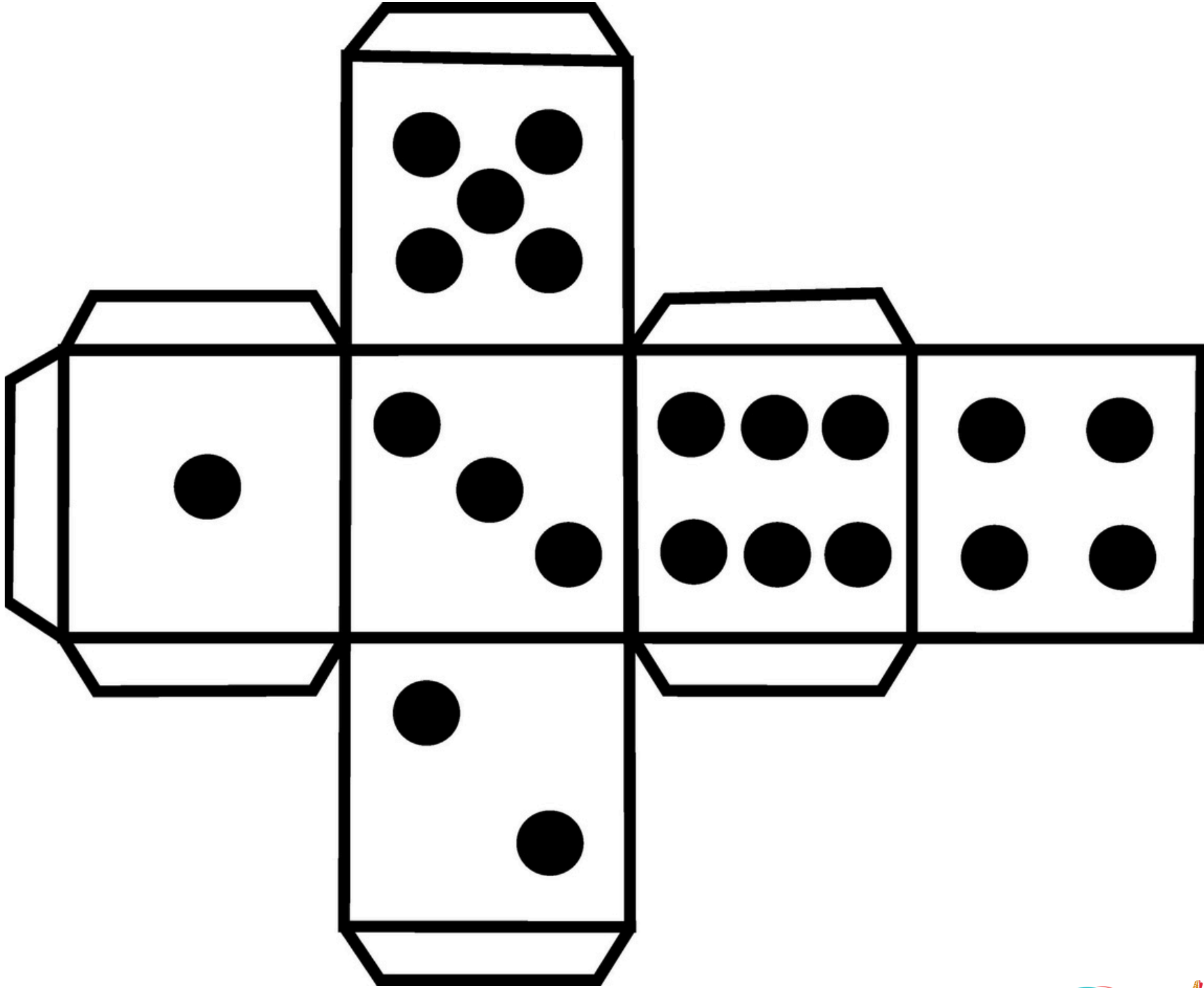


60

## y también...

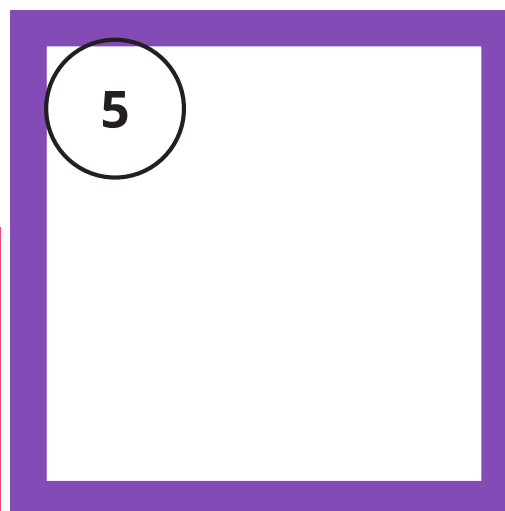
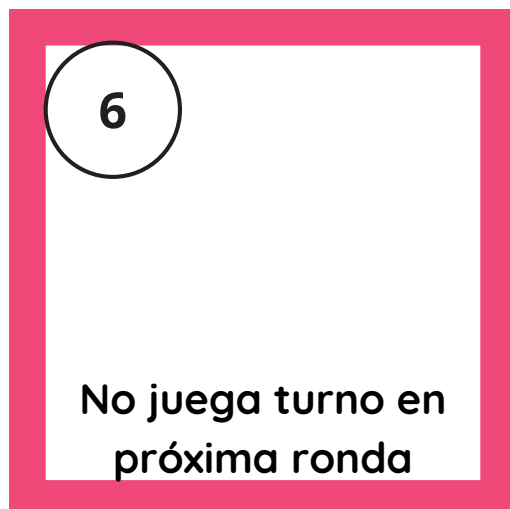
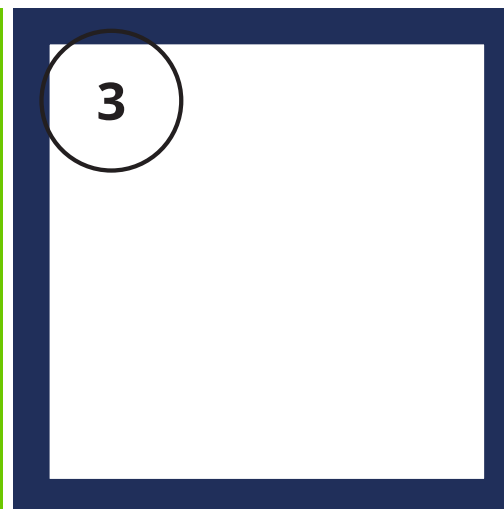
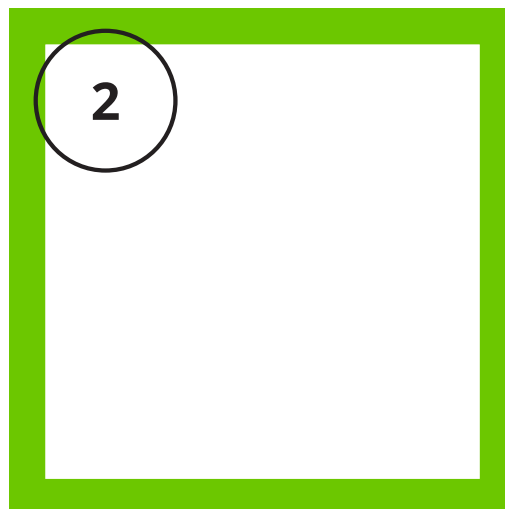
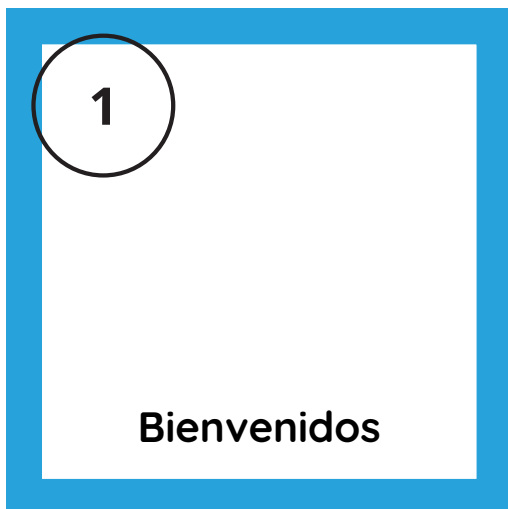
5. El tablero se puede elaborar con plantilla para jugar en mesa (ver plantilla más adelante).
6. Es opcional elaborar un gafete a cada niño(a).
7. El dado se puede colorear y personalizar a gusto del niño(a) o grupo de participantes.





# plantilla dado

# plantilla tablero



Tarjetas por color:

● Bonus

● Reto

● Trivia temática

● Cultura general

● Adivinanza

● Reto físico





Número máximo recomendado de jugadores: 6 personas, 12 si se juega en pareja.

El juego es apto para personas mayores de 5 años.

Se utiliza un dado de 6 caras para iniciar la partida y quién obtenga el número mayor comienza (de ahí continúan los jugadores que se ubican a la derecha).

## ¿Cómo jugamos?

Cada jugador tira el dado y debe avanzar el número de casillas que éste le indica. Conforme avanza en los espacios podrá encontrar: bonus (adelantar casillas), retos por resolver, trivias temáticas para responder, preguntas sobre cultura general, adivinanzas y retos físicos.



Ganará la persona/equipo que más puntos obtenga o quien primero llegue a la meta. Esto lo puede definir la persona facilitadora del juego, inclusive, puede jugarse sin modalidad competitiva solamente para repasar o aprender contenidos.



## Importante considerar

- Las formas de aprendizaje y características específicas de cada estudiante o integrante de la familia.
- La elaboración del juego acorde al espacio y población.
- Aprovechar los recursos y materiales que tenemos, inclusive cartón u otros que son reutilizables para no incurrir en gastos.
- Organizar la actividad con un tiempo aproximado como parte de su planeamiento semanal.





## ¿Cuáles son sus beneficios?

- Es un juego que propicia la dinámica activa, participativa y creativa en los niños(as).
- Se promueve el trabajo en equipo, la concentración, el estudio de diversos temas con un solo recurso, se afianzan conocimientos, se impulsan la paciencia, el respeto, el compañerismo y la sana competencia.
- Se puede jugar en casa por más tiempo.



# Áreas que estimula

-Memoria

-Concentración

-Lógica

-Análisis

-Atención



67

# ¿Qué dice la literatura sobre juegos similares?

Hassinger-Das et al. (2007) mencionan que los juegos reglados contribuyen en el logro de objetivos pedagógicos pero aclaran que no es la única, ni mejor forma para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes grupos etarios. Eso dependerá de la persona, de su edad, del ambiente y de las áreas en estudio.





“Tú puedes llegar a la **meta** si te esfuerzas, todo camino es difícil, pero **vale la pena intentarlo**”.





7

tengo ¿quién  
tiene?

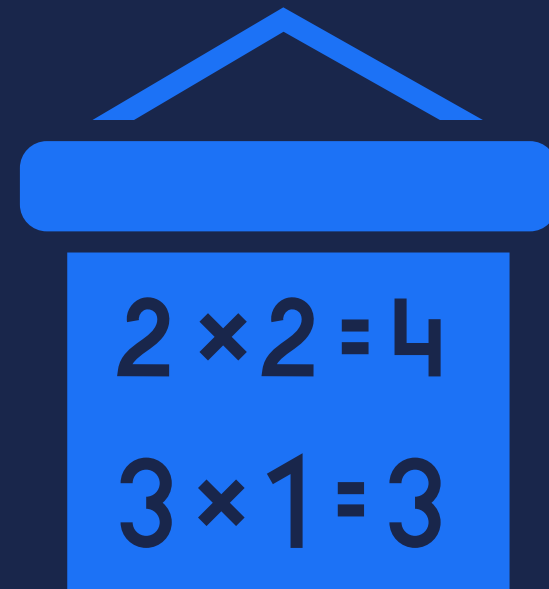


70



# “Tengo ¿quién tiene?” consiste en:

Es un juego de tarjetas matemáticas en las que todo el grupo de niños(as) o miembros de la familia tendrán la oportunidad de participar diciendo “tengo” y posteriormente preguntando “¿quién tiene?”





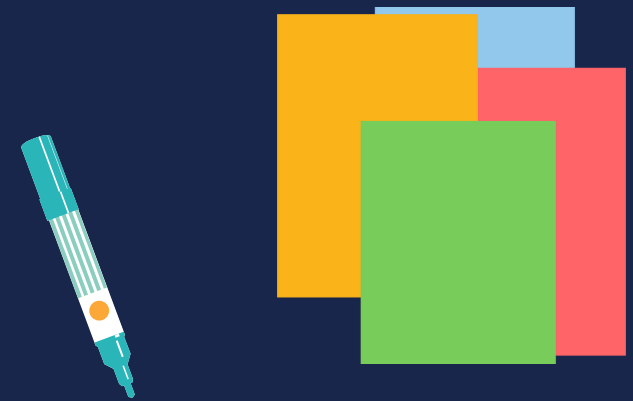
# Materiales

Cartón o cartulinas de colores

Marcadores o pilots de colores

Tijeras

Lápices de color


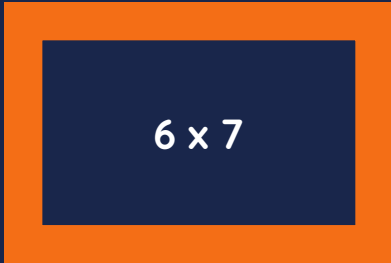



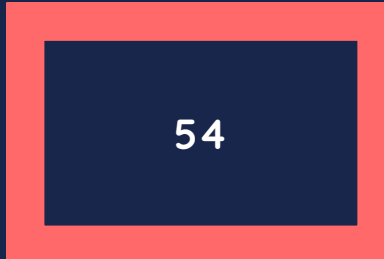


72

# ¿Cómo lo construimos?

Se marcan y recortan fichas de cartón o cartulina de 14 x 20 cm (media carta aproximadamente).

Se coloca una multiplicación por delante y el resultado de otra de las fichas al dorso, es decir, si son 30 estudiantes, diseñamos una multiplicación para cada uno(a) y todas deben tener su resultado en la ficha de otro compañero(a), por ejemplo:

Cara frontal	 9 X 6	 6 x 7	 8 x 5
Dorso	 42	 40	 54

Las fichas se pueden plastificar para mayor durabilidad.

Se reparte una ficha a cada estudiante.

Un estudiante comenzará diciendo “Tengo 40” (resultado del dorso)” e inmediatamente dirá ¿quién tiene  $7 \times 6$ ?

Otro estudiante responderá tengo 42, ¿quién tiene? (leerá su multiplicación). Así se continúa hasta finalizar con todas las fichas.

## ¿Cómo jugamos?

¿Quién tiene

$$5 \times 7 ?$$

Se puede establecer un tiempo límite para responder. Si el/la estudiante que tiene el resultado no responde, la docente o familiar debe promoverla a través de pistas sin dar el resultado.

Si son muy pocos estudiantes, se puede entregar dos fichas e ir elevando el nivel de dificultad y si son muchos jugadores se podría jugar en parejas.

Este juego se puede adecuar a las características del grupo y es fácilmente utilizable con otras operaciones matemáticas y asignaturas.



# ¿Cuáles son sus beneficios?



Estimula la memoria

Se aprende jugando

Todos los niños(as) tienen la oportunidad de participar



76

# Áreas que estimula

Cognitiva  
Análisis  
Concentración  
Memoria



# ¿Qué dice la literatura sobre juegos similares?

Cuando las matemáticas son proporcionadas con estrategias didácticas, se propicia que el aprendizaje matemático sea más sencillo de adquirir. Permite a su vez el razonamiento y análisis (Alejandro, 2013). De hecho, si el docente se apoya de estrategias didácticas su rol será más pasivo y abrirá espacios para que el estudiantado pueda explorar y resolver por sí mismo. No se puede si quiera pensar en utilizar métodos de enseñanza tradicionales, los cuales, no motivan ni permiten profundizar en los contenidos (Alejandro, 2013).





“Con constancia y dedicación **todo** se puede lograr”.

Flory Bermúdez Acevedo, Melady Piedra Vindas, Sherleen Espinoza Colpthon, Lucrecia Watson Allet, Karla Edwards Hemmings, Reichel Rodríguez-Miranda, Luis Diego Conejo Bolaños y Berna van Wendel de Joode



## Reflexión de cierre

El juego es un factor elemental del desarrollo humano integral de los niños(as) e influye directamente en respectivas sus dimensiones (Azofeifa y Cordero, 2015), sin embargo, tiende a ser más frecuente en la etapa preescolar (Pamplona-Raigosa et. al., 2019).

A pesar de la predominancia de las estrategias de enseñanza tradicionales, existe una amplia gama de posibilidades para explorar la lúdica y el juego, pero esto implica, que el profesional docente se mantenga actualizado, comprometido e investigando sobre las últimas tendencias educativas (Pamplona-Raigosa et. al., 2019).

Las metodologías lúdicas propician espacios donde la niñez pueda exponerse a situaciones cotidianas de una manera natural y espontánea, contribuyendo en el deseo de afrontar nuevos retos y encontrar soluciones (Azofeifa Lizano & Cordero Pereira, 2015).

Es por ello, que este grupo de docentes plasmó sus ideas en este material y se encuentra deseoso de compartirlas con quien desee aprovechar el recurso lúdico para innovar sus clases y tenga la disposición de sumarse a este proceso para experimentar sus beneficios.



Gracias por su  
apoyo.



# Referencias bibliográficas

Alejandro, M. F. (2013). Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria. *Perspectivas docentes*, (52), 43-58.

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.

Azofeifa Lizano, A., & Cordero Pereira, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez.

Fauziyah, F., Meilani, S. G., & Salsabila, S. (2021). Cooperative learning strategy in critical reading english text through team game tournament (TGT) and Jenga. *Jurnal JOEPALLT (Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching)*, 9(1).

Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), 1-14

# Referencias bibliográficas

Hartweg, B., Biffi, D., de la Fuente, Y., Malkoc, U., Patterson, M. E., Pearce, E., ... & Weinburgh, M. (2017). Peruvian Food Chain Jenga: Learning ecosystems with an interactive model. *School Science and Mathematics*, 117(6), 229-238.

Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: A place for games in playful learning/Más que diversión: El lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218.

Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.

Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157.

Wehmanen, K. W., Cottet-Puinel, F. E., Hampton, T. C., Hamlin, G. T., Wedig, I. J., & Elmer, S. J. (2023). Impact of health behaviors on community well-being and resilience: teaching K-12 students with Jenga!. *Advances in physiology education*, 47(2), 361-365.



La producción de este material fue cofinanciada por National Institute of Environmental Health Sciences, the National Institutes of Health, Estados Unidos subvención R24ES028526, el contenido es responsabilidad exclusiva de los autores.

# Contáctanos



Facebook

Programa Infantes y Salud  
Ambiental "ISA"



Instagram

@programa\_isa\_



Contacto y sitio web

(+506) 8615-1136

programaisa@una.cr

www.isa.una.ac.cr



