

CUADERNO NRO. 1 BINGO DE LOS ANIMALES

INSTRUCCIONES PARA USAR ESTE CUADERNO

Una adaptación del tradicional juego de Bingo, el entrenador o instructor da a cada uno de los participantes una lámina del bingo y muestra una tarjeta que él debe identificar y cubrir con la carita feliz adjunta. Puede jugar con uno o varios aprendices. El objetivo estará siempre enfocado al desarrollo del lenguaje y no a la competencia. En caso de jugar con varios aprendices, todos deben alcanzar la meta de identificar las figuras o palabras y colocar sobre ésta una “carita feliz”.

- 1.- Imprima las hojas del BINGO DE LOS ANIMALES, así como las tarjetas individuales con las figuras, nombres escritos y/o las caritas felices que sirven para que los aprendices cubran la figura reconocida que está en su tarjeta de bingo.
- 2.- Es recomendable imprimirlo en hojas de mayor grosor tipo cartulina, tamaño carta o de 8.5 x 11 in. El grosor facilita la manipulación de las hojas y mayor durabilidad.
- 3.- Si tiene la posibilidad plastifique el material o cúbralo con papel contac transparente, eso le dará mucho mayor durabilidad.
- 4.- Pueden participar de 1 a 8 aprendices.
- 5.- Es importante motivar a los aprendices a participar, llamando su atención ante un nuevo juego o material, la sorpresa se convierte en un elemento motivador.
- 6.- Asegure que tiene su atención y comience a mostrar la novedad con su voz y su expresión corporal.
- 7.- En aprendices que tienen un lenguaje limitado, se dará énfasis inicial en el objetivo de reconocer y parear las figuras iguales, a la vez que UD. Introduce los nombres de cada uno de estos animales, puede acompañarlo indicando su nombre o solamente mostrando la tarjeta.

8.-En aprendices que tienen nivel bajo de atención, es recomendable trabajar de forma individual hasta que estén listos para una actividad grupal.

9.- Progresivamente incorpore 1 nuevo niño o aprendiz al juego, un compañero puede resultar estimulante, cuidando siempre de evitar competencias.

10.- En caso de aprendices con niveles de atención y lenguaje superiores, puede realizar variantes del juego .

VARIANTES:

1.- Identificar figura con otras figura similar

2.- Identificar figuras con tarjetas contentivas de nombres de animales.

3.- El entrenador da un sonido o característica de cada animal y el aprendiz debe ubicar cual es y cubrirla con la carita feliz.

Por ejemplo:

- Quién tiene un animal que vive en el agua?
- Quién tiene un animal que vive en el desierto?
- Un animal que es el mejor amigo del hombre.
- Un animal que le gusta cazar ratones.
- Un animal que tiene una caparazón grande.
- Un animal que produce leche.
- Un animal largo, delgado y que se arrastra.
- Un animal cuyo nombre empieza por “p”

4. En juegos grupales un aprendiz lideriza mostrando las figuras.

5.- Deletreando el nombre para identificar la figura.

6.- Imprimir doble las tarjetas del archivo adjunto “TARJETAS DE BINGO” y trabajar como juego de memoria, pareamiento, deletreo, dictado.

7.- Con las tarjetas del bingo individuales del archivo adjunto, parear los figuras o palabras que comienzan con la misma letra.

8.- Identificar o imitar el sonido de los animales o sus movimientos, Cómo hace la vaca? Cómo hace el mono? Cual animal hace guau, guauuu?

9.-En aprendices de bajo nivel de lenguaje y/o atención puede ejercitar reconocimiento y/o pareamiento con otras fotografías o figuras plásticas tridimensionales de animales.

10.- UD. Seguramente encontrara otras opciones de ejercicios, por favor compártalas para hacerlas llegar a otros padres, entrenadores y aprendices.