

GUÍA DIDÁCTICA

Contenido:

12 puzzles de 2 piezas con 24 conceptos.

- lleno - vacío
- cerrado - abierto
- limpio - sucio
- encendido - apagado
- pequeño - grande
- despierta - dormida
- delante - detrás
- encima - debajo
- dentro - fuera
- frío - calor
- alegre - triste
- día - noche



Sistema autocorrectivo por color:

La franja inferior de color ayuda al niño/ña a relacionar los contrarios correctos.

Introducción:

A partir de los 2 años, empieza la época de mayor desarrollo del lenguaje de los niños/ñas. Los niños/ñas comienzan a identificar y nombrar dibujos, empiezan a conocer conceptos descriptivos y es bueno hacerles preguntas para estimular el lenguaje y el pensamiento.

Con esta propuesta de Diset, los niños/ñas aprenderán a describir imágenes a través del juego, aumentarán su vocabulario y aprenderán a establecer conexiones.

Los opuestos

Para aprender conceptos contrarios.

2+

Además, mediante el juego, se iniciarán en el respeto a las reglas y desarrollarán su sociabilidad.

Los padres, las madres y los educadores/ras, además de explicar el funcionamiento podrán ser también excelentes compañeros/ras, ampliando el valor educativo del juego.

- **Un solo jugador/ra**

JUEGO 1: El descubrimiento de los opuestos

- Esta primera propuesta busca que el niño/ña descubra los opuestos, para ello elija algunas de las asociaciones y colóquelas frente al niño/ña de modo desordenado.
- El niño/ña elige una tarjeta e intenta buscar su opuesto.
- Juega con él/ella para que conozca el nombre de los opuestos. Por ejemplo:
 - La niña está sonriendo, la niña es feliz.
 - Oh! La niña está llorando, la niña está triste.
- El niño/a aprende a su propio ritmo a nombrar y a asociar los opuestos.

JUEGO 2: ¿Qué es lo contrario de ...

- Coloca las piezas correspondientes a la parte izquierda de los puzzles boca abajo y las piezas de la derecha con la ilustración hacia arriba.
- Toma una pieza y haz preguntas al niño/ña sobre la pieza: “El niño tiene frío, ¿qué es lo opuesto al frío?”
- El niño/ña tiene que encontrar la pieza correcta del puzzle con el opuesto y decir: “Calor, el niño tiene calor”.
- El niño/ña recibe la pieza del puzzle y las junta.

JUEGO 3: La historia de los opuestos

- Coloca los puzzles en la mesa, con la imagen del dibujo hacia arriba.
- ¡Ahora vamos a crear historias!

- “Las persianas están cerradas porque la niña está durmiendo. Cucú canta el pájaro.” “Ahora las ventanas están abiertas y la niña está despierta”.
- “El gato está frente al arbusto. ¡Oh, ahora está escondido!” “¿Dónde está el gato? El gato está detrás del arbusto”.
- “Está nevando, es invierno. El niño lleva una bufanda, gorro y guantes, porque tiene frío.” “El sol brilla, es verano. El niño lleva una camiseta y bañador porque tiene calor”.
- “El perro está durmiendo dentro de su caseta”. “El perro está despierto y sale de su caseta, ahora está fuera”.

Extender el juego:

- Haga que el niño/ña encuentre elementos ilustrados en las piezas de los puzzles. Encuentra un pájaro amarillo, un gato, el sol, un ratón, un búho, un muñeco de nieve...

• Varios jugadores/ras

JUEGO 4: Juego de los opuestos (2-4 jugadores/ras)

- Divide las piezas de la izquierda de los puzzles entre los jugadores/ras.
 - Si hay 4 jugadores/ras, cada uno recibe 3 piezas.
 - Si hay 3 jugadores/ras, cada uno recibe 4 piezas.
 - Si hay 2 jugadores/ras, cada uno recibe 6 piezas.
- Coloca las piezas restantes boca abajo en una pila.
- El jugador/ra más joven comienza cogiendo una pieza de la pila, mira si esta pieza corresponde al opuesto de alguna de sus otras piezas del puzzle.
- Si encuentra la imagen opuesta que coincida con sus piezas, se la queda y junta las piezas del puzzle.
- Si no encuentra la imagen opuesta, coloca la pieza del puzzle de nuevo en la parte inferior de la pila y es el turno del siguiente jugador/ra.
- El primer jugador/ra en completar todos sus puzzles gana.

JUEGO 5: Memo de opuestos

- Coloca todas las piezas de los puzzles boca abajo sobre la mesa.
- El jugador/ra más joven comienza girando dos piezas a su elección y muestra ambas imágenes a los demás jugadores. Si las imágenes son opuestas, el jugador/ra gana el puzzle y da la vuelta a dos piezas nuevas.
- Si el jugador/ra voltea dos piezas que no van juntas, ambas se vuelven a colocar hacia abajo y pasa el turno del siguiente jugador/ra.
- El jugador/ra con más puzzles completos gana.

JUEGO 6: El juego del rápido

- Coloca las piezas derechas de los puzzles en la mesa con las ilustraciones hacia arriba y las piezas de la izquierda boca abajo en una pila.
- El jugador/ra más joven comienza girando una pieza de la pila y nombra el concepto que aparece, por ejemplo: “encendido”.
- El primer jugador/ra en encontrar el opuesto toma la pieza del puzzle y dice: “apagado”.
- Si es correcto gana ambas piezas y es el turno del siguiente jugador/ra.
- El jugador/ra con más puzzles completos gana.

Extender el juego:

- Continúe jugando agregando opuestos adicionales al juego o simulando una actividad o expresión. Ejemplo: imita a alguien que está triste, encuentra el contrario de pesado.
- Haga que el niño/ña descubra cosas en su entorno que son opuestas entre sí. Por ejemplo: encontrar algo que se pueda abrir o cerrar (la puerta, un armario, etc) o encontrar algo que se pueda encender o apagar (la lámpara, el televisor, etc).