


Juego de Sábado para la Semana de Salud Mental Infantil

Instrucciones para el juego de mesa de *Saturday* (hecho con [Flippity](#))

1. Haz clic en este [enlace](#) para acceder al juego.
2. Encuentra el primer espacio del tablero. Es rojo con el número 1 y el ícono de información.
3. Haz clic en el ícono de información  para encontrar el [enlace](#) y escuchar el cuento.
4. Escoge una carta y contesta la pregunta. **La baraja azul con el símbolo ?** hace preguntas sobre el cuento. **La baraja verde con el símbolo !** hace preguntas sobre las experiencias y sentimientos personales de los niños.
5. Haz clic en el dado o en la mano para tirar un número.
6. Mueve ese número de espacios.
7. Si aterrizas en un espacio con una imagen (rueda, planeta, naranja, dinero, caramelo), ganas un turno extra.
8. Continúa hasta llegar al final!

[Estándares \(GELDS Search, 2024\) para los niños de 48-60 meses:](#)

Comunicación, lenguaje y alfabetización CLL5: El niño adquirirá significado a partir de una variedad de materiales que se le lean.

Indicador 4b: Vuelve a contar historias conocidas.

Indicador 4c: Habla sobre libros o cuentos leídos en voz alta y puede identificar los personajes y el escenario de un cuento.

Desarrollo Social y Emocional SED 3: El niño comenzará a demostrar autocontrol.

Indicador 4b: Regula sus propias emociones y comportamientos y busca apoyo de un adulto cuando lo necesita.

Indicador 4c: Regula una variedad de impulsos.

Indicador 4d: Gestiona las transiciones y se adapta a los cambios de horarios y rutinas de forma independiente.

[Estándares \(Global Reach of the ISTE Standards, 2019\):](#)

Colaborador Global

1.7 Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

Dimensión b - Utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros, incluyendo compañeros, expertos o miembros de la comunidad, para examinar problemas e inconvenientes desde múltiples puntos de vista.

Objetivos de aprendizaje

1. Los estudiantes jugarán [Sábado](#) (Flippity, 2024) para interactuar con sus compañeros, maestros, cuidadores, y padres mientras aprenden contenido socioemocional en el contexto del cuento.
2. Los estudiantes verán el [video](#) YouTube (*Saturday* de Oge Mora (Español), 2020) y responderán a unas preguntas para volver a contar los eventos, discutir los personajes y el escenario, y reaccionar personalmente a los temas socioemocionales presentados en el cuento.

Alineación de estándares/objetivos

Estándar ISTE: 1.7b;

Estándar GELDS: SED 3.4 b, c, & d;
CLL 5.4 b & c

Referencias

Flippity.net: Easily turn Google spreadsheets into flashcards and other cool stuff. (2013-2024).

<https://www.flippity.net>

GELDS Search. *Normas e indicadores de GELDS*. (2024). <https://gelds.decal.ga.gov/GELDS#>

Global Reach of the ISTE Standards. (2019). *Estándares ISTE para estudiantes*. (M. Ajiaco, et al.,

Trans.). ISTE <https://iste.org/global-reach-of-the-iste-standards> (Original document published 2016).

Mora, O., Leigh, T., & Findawat World, LLC. (2020). *Saturday*. Findaway World, LLC.

Libro *Saturday* de Oge Mora (Español). Adriana Bertumen (2020).

https://www.youtube.com/watch?v=Y9Gcxspd_Vs