



MANUAL
DEXTERITY

“Enlazar profesiones”

Ref. 52312



FOR EDUCATIONAL PURPOSES



ENLAZAR PROFESIONES

Ref. 52312

CONTENIDO:

El juego se compone de 24 figuras de gran grosor y de gran calidad impresas a dos caras, que representan diversos oficios y sus elementos relacionados.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

- 8 personajes de madera que representan distintas profesiones.
- 16 elementos que incluyen transportes, objetos o utensilios, relacionados con cada profesión (dos elementos por profesión).
- Las figuras son reversibles y están impresas por ambas caras.
- Se mantienen de pie y permiten al niño jugar con las figuras.
- Incluye 8 cordones de diferentes colores para enlazar cada personaje con los elementos correspondientes a su profesión.

EDAD RECOMENDADA E INDICACIONES:

De 2 a 6 años.

El grosor de las figuras permite que los niños más pequeños puedan coger las figuras fácilmente y manipularlas. Su gran estabilidad posibilita al niño jugar con los personajes y sus elementos. Aunque el juego está indicado para niños de 2 a 6 años, éste puede destinarse a niños más mayores con necesidades especiales que necesiten trabajar la coordinación ojo-mano, la destreza manual o la psicomotricidad fina.

Inspirado en la Metodología Montessori.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- o Desarrollar la psicomotricidad fina y la destreza manual.
- o Favorecer el juego simbólico.
- o Identificar y conocer las distintas profesiones.
- o Desarrollar y ampliar el vocabulario básico relacionado con las profesiones.

SISTEMA DE JUEGO Y ACTIVIDADES:

1. Pedimos al niño que seleccione los personajes.
2. A continuación le pedimos que identifique la profesión de cada personaje y que seleccione, de entre todos los elementos, los dos que cree que se corresponden con esa profesión. Si el niño es muy pequeño podemos ir guiando el juego.
3. Elegimos un cordón para cada profesión y vamos enlazando el personaje y los



elementos de una misma profesión entre sí. Hacemos lo mismo con todas las profesiones.

A continuación se proponen otras actividades:

- 1. ¿Quién es quién?:** Con esta actividad trabajaremos el reconocimiento de las profesiones. Primero le pedimos al niño que identifique cada una de las profesiones. Si es pequeño podemos ayudarle con preguntas: ¿Quién es el policía? ¿Dónde está el bombero? ¿Y la maestra? Una vez el niño ha reconocido cada profesión se le pregunta por acciones relacionadas con estas: ¿Quién pesca peces?, ¿Quién recoge las cartas del buzón?, ¿Quién apaga los incendios?, etc.
- 2. Para qué sirve...** Se colocan todas las figuras encima de la mesa y se le pide al niño que vaya señalando las figuras que le va describiendo el adulto: "Señala el vehículo que utiliza el bombero" o "Indica qué objetos forman el uniforme del policía", "¿Para qué sirve el maletín que lleva el médico?", "¿Dónde se colocan las cartas?" Conforme el niño los va reconociendo los irá nombrando y describiendo.
- 3. Clasificamos por...** Le pedimos al niño que clasifique las figuras en función de si son personajes, transportes u objetos. Una vez el niño tiene las figuras agrupadas según estas tres categorías podemos jugar analizando las diferencias entre los elementos que componen cada grupo. Por ejemplo, en el grupo de las profesiones podemos hablar sobre la diversidad de sexos y razas de los personajes, ver las diferencias entre los distintos uniformes o identificar la función que desempeña cada profesional en la sociedad. En el grupo de los transportes podemos analizar uno por uno los vehículos y nombrarlos, describirlos, y asociarlos a una profesión. También podemos identificar cuáles son más rápidos, en qué lugares se utilizan y por qué son adecuados para esa profesión. En cuanto a los objetos, podemos examinar con el niño qué son, para qué sirven y cómo se utilizan.
- 4. Qué pasaría si...** Podemos trabajar con la imaginación y la creatividad de los niños haciendo asociaciones diferentes de los elementos y las profesiones. Por ejemplo, les podemos preguntar: "¿Qué pasaría si le damos una barca al bombero?", "¿Y un planeta al agricultor?", "¿Y si el pescador fuera en moto?".
- 5. El más rápido:** En este juego pueden jugar varios niños. Se colocan todas las figuras en la mesa. El adulto dará unas instrucciones respecto a qué figura han de coger y los niños tendrán que estar atentos y ser rápidos para conseguir la figura correcta. Se les puede pedir "Necesito que elijáis los elementos que usa el agricultor". Los niños tendrán que identificarlos rápidamente. O "Buscad los transportes que tienen una sirena". Si un niño coge la figura incorrecta se le explicará dónde está el error.

