

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

El juego consiste en que el alumno sea capaz de relajarse mediante el uso de diferentes materiales sensoriales y el control de su respiración.

DURACIÓN

10 minutos

DEL JUEGO:



MATERIALES:

Pompones, arena, botellas o bolsas sensoriales, plastilina, pelotas,...



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Alumnos con dificultades para volver a un estado de relajación después de haber tenido un conflicto o haberse frustrado con algo.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Ser capaces de usar las herramientas o materiales que están a su alcance para relajarse.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Tienen necesidades de aprender estrategias de autocontrol personal.



¿Qué Necesito?

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

-Reconocer emociones
-Mejorar autocontrol.

COMPETENCIAS

-Estrategias de autocontrol.
-Tolerancia a la frustración.
-Relajación y respiración

ACTITUDES

-Ayuda.
-Escucha.
-Calma.

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Aumentar el uso de estrategias de relajación.



4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?



Cuando los alumnos aumenten el uso autónomo de materiales de relajación e interioricen ejercicios de respiración, para conseguir mejorar su autocontrol personal.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

TÍTULO: ¿CÓMO NOS SENTIMOS?

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO

NOMBRE DEL JUEGO:

NOS REPARTIMOS

DURACIÓN

15 minutos.



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Vamos a representar una división.

- Somos "X" en clase, y nos vamos a dividir en grupos del mismo número de alumnos.
- Cuando el profesor/a da una palmada, nos agrupamos en torno a una pegatina. (Si el profesor dice "3", los grupos serán de 3, "4", los mismo, etc).

MATERIALES: Pegatinas



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Alumnado inquieto, hablador.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

De manera tranquila y con atención.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

- Quiero que adquieran nuevos contenidos..
- Los alumnos necesitan moverse, hablar, jugar.

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

- Que entiendan el concepto de "División" y sus elementos (Dividendo, divisor, cociente y resto).

¿Cuándo? ¿Al

X INICIO, X MITAD, X FINAL de la clase?

Activar recuperar escucha	Motivar	Relajar y soltar tensión	Activar la atención	Activar la comunicación	Crear Equipo/os	Cohesionar el Aula	Premiar
---------------------------	---------	--------------------------	---------------------	-------------------------	-----------------	--------------------	---------

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

- Dividir

COMPETENCIAS

- Matemática.

ACTITUDES

- Seguridad.
- Tranquilidad.

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

- Son capaces de dividir individualmente.
- Son capaces de explicar el concepto de división.



CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Nombre del juego: LAS SILLAS MUSICALES

Jugaremos al clásico juego de las sillas musicales con algún cambio. Cuando pare la música los niños tendrán que sentarse en una silla y en lugar de eliminar al niño que no lo consiga, seguirá jugando, pero quitaremos una silla. De esta manera, los niños tendrán que ayudarse para que ningún niño quede sin sentarse en una silla.

DURACIÓN

20 minutos.

DEL JUEGO:

MATERIALES:

Sillas

1- OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Los alumnos no son capaces de ayudarse unos a otros, sino que miran por sí mismos.

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

La clase debería funcionar de manera que todos los alumnos se ayuden y se respeten.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Son alumnos de corta edad, que adquieren los conceptos a través del juego.

3- DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Quiero conseguir más unión y cohesión de grupo.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, X MITAD, FINAL de la clase?

¿Qué Necesito?

2- EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?

CAPACIDADES

- Fomentar la ayuda hacia los demás.

COMPETENCIAS

- Trabajo cooperativo y en equipo.

ACTITUDES

- Respeto y ayuda hacia los demás.
- Desarrollar el espíritu de unión de grupo.

4- INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo

Esto se sabrá si los alumnos, después de realizar el juego, comprenden la necesidad de la unión de grupo y ayuda a lo demás, así como si lo aplican en su día a día.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

--

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO: VEO, VEO, QUÉ SIENTEN

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Los niños deben sacar unas pelotas con caras de diferentes emociones y relacionarlas con tarjetas que representan diferentes situaciones cotidianas

DURACIÓN

10-15 min

DEL JUEGO:



MATERIALES:

Caja, pelotas con caras y tarjetas



Dificultad en la comprensión de términos mentalistas (no se ven), interpretar lenguaje facial.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Tienen dificultades para comprender estados de ánimo en diferentes situaciones

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Deberían aprender términos mentalistas para identificar estados de ánimo en los demás y poder anticipar situaciones.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?



2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

- Identificar emociones
- Ponerse en el lugar del otro

COMPETENCIAS

- comunicación
- empatía

ACTITUDES

- Observación
- Diálogo

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



Relacionar emociones con situaciones concretas de la vida diaria

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACION

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?



Registrar por escrito las emociones que van relacionando con diferentes situaciones

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Activar o recuperar escucha

Motivar

Relajar y
soltar
tensión

**Activar la
atención**

**Activar
la
comunica
ción**

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNE

NOMBRE DEL JUEGO:
TENDER LA FRASE

DURACIÓN

20 minutos.



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

MATERIALES: Pinzas, cuerdas, papel.



¿Qué Necesito?

Se reparten distintos tipos o clases de palabras a diferentes niños, y escriben una palabra que quieran, correspondiente al tipo que les ha tocado, en un papel. (Para pequeños, se reparten las partes de la frase ya escrita). A la señal, buscan compañeros para crear una frase larga, y colocarla en una cuerda, con pinzas. Se puede dar uno o dos comodines.

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Con ganas de moverse.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Contentos y tranquilos.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

- Quiero que aprendan a formar frases, y que conozcan los elementos que las forman.
- Los alumnos necesitan crear frases correctas para expresarse adecuadamente

¿Qué quiero conseguir con el juego?

- Redactar frases largas. (Depende de la edad)
- Que conozcan distintos tipos de palabras.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Activar recuperar escucha	Motivar	Relajar y soltar tensión	Activar la atención	Activar la comunicación	Crear Equipo/os	Cohesionar el Aula	Premiar
---------------------------	---------	--------------------------	---------------------	-------------------------	-----------------	--------------------	---------

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO



¿Qué quiero que aprendan?

CAPACIDADES	COMPETENCIAS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Construir frases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto por expresar algo por escrito con sentido.
4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN ¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?		

- En el cuaderno: escribir frases largas.
- Prolongar un poco más las frases largas.
- Distinguir qué tipos de palabras hay en sus frases.

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
Me intercambio

DURACIÓN

15 minutos



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Rol-playing con una tarjeta e interpreto lo que me ponga.
Daremos roles que sucedan en clase, por ejemplo, si alguien habla muy alto, le daremos una tarjeta de que tiene que hablar muy bajito y viceversa.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

No saben empatizar con los compañeros



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Entendiendo a los demás y respetándoles

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



Que se respeten y tengan menos conflictos

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

empatía

COMPETENCIAS

social

ACTITUDES

Respeto

Que se pongan en el lugar de los demás

¿Cómo sabre que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Mejora la convivencia y la empatía en el aula.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

DURACIÓN

35 minutos



NOMBRE DEL JUEGO:
Historia inventada

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

La clase donde se realiza es el aula de Audición y Lenguaje, son tres alumnos de distintas edades. Se tienen que inventar una historia entre los tres, con unos personajes y luego contarla o representarla

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Dificultad en escucha y en empatía

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Que se escuchen y poniéndose en el lugar del otro y colaboren entre ellos

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo?	¿Al	X INICIO,	X MITAD,	X FINAL de la clase?		
----------	-----	-----------	----------	----------------------	--	--

Que me escuchen, se escuchen entre ellos y sean capaces de ponerse en el lugar del otro y que colaboren a la hora de realizar la actividad.

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

Escucha
Motivación
Ponerse en el lugar del otro
Participación
Colaboración
Sentido del humor

COMPETENCIAS

Conciencia cívica y ciudadana
Aprender a aprender
Competencia lingüística.

ACTITUDES

Escucha
Empatía
Respeto
Ayuda
Colaboración
Aceptar las ideas de los demás.
Sentido del humor.

Que la clase sea más fluida, que se escuchen y se pongan en el lugar del otro y hagan la actividad juntos y colaborando..

¿Cómo saber que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Cuando se escuchen y ante una dificultad se ayuden, buscando posibles soluciones a la hora de hacer la actividad y lo generalicen.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO: SUPERPODERES

DURACIÓN 30 min en 3 sesiones diferentes

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Elaboración de unos talleres de: los sentidos, de pintura y del movimiento, en los que los alumnos tengan que vivenciar y descubrir cómo se sienten niños con diversidad funcional (discapacidad auditiva, visual, motórica, TEA, dislexia)

MATERIALES:

Materiales con distintas texturas, sabores, sonidos, pinceles, circuitos de psicomotricidad

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Son alumnos que tienen otros compañeros en el centro con diversidad funcional

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Conociendo más las fortalezas de todos los compañeros

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

¿Cuándo? ¿Al **X INICIO**, MITAD, FINAL de la clase?

Activar o recuperar a escuchas

Que vieran que cada uno tiene un punto diferente y que entre todos se complementan

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?

CAPACIDADES	COMPETENCIAS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Empatía - Mejorar la percepción de los demás 	<ul style="list-style-type: none"> - escucha activa - sensibilización ante las diferencias 	<ul style="list-style-type: none"> -respeto -tolerancia -convivencia

Vivenciar los "poderes" de niños con otras capacidades

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Recogida por escrito de las impresiones que han recibido los chavales al vivenciar los "superpoderes"

Motivar

Relajar y
soltar
tensión

Activar la
atención

Activar
la
comunica
ción

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el
Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
¿COMO ESTOY?

DURACIÓN

10' CADA DÍA.



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

JUEGO DESTINADO A UN GRUPO DE 3 AÑOS. DURANTE LAS ASAMBLEAS EN 3 AÑOS HABLAMOS SOBRE CÓMO ME SIENTO COMO IDENTIFICACIÓN DE DOS EMOCIONES BÁSICAS: ALEGRÍA Y TRISTEZA. POSTERIORMENTE APARECERÁ EL ENFADO Y OTRAS DERIVADAS DE LAS INTERACCIONES DEL DÍA A DÍA DENTRO DEL GRUPO. DEBIDO A SU ESCASO DESARROLLO DEL LENGUAJE, CADA MAÑANA EXPRESAREMOS EN LA ASAMBLEA CÓMO NOS SENTIMOS Y POR QUÉ NOS SENTIMOS ASÍ, COMPARTIENDO SITUACIONES ALEGRES O TRISTES CON LAS QUE NOS PODEMOS SENTIR IDENTIFICADOS LOS DEMÁS. EL ALUMNADO TRAERÁ A CLASE IMÁGENES DE DISTINTAS EMOCIONES; EN 3 AÑOS NOS CENTRAREMOS EN LA ALEGRÍA Y LA TRISTEZA. AL TRAERLAS A CLASE NOS LAS PRESENTARÁN Y DIALOGAREMOS SOBRE LA EMOCIÓN QUE REPRESENTAN Y POR QUÉ, CON EL FÍN DE IDENTIFICAR LOS GESTOS CARACTERÍSTICOS DE CADA UNA.

pegamento.

Dado que el grupo acaba de conocerse, me gustaría ayudarles a convertirse en personas comprometidas y colaboradoras con su entorno y a que aumenten su bienestar personal, ya que les va a ayudar a estar más motivados y a mejorar sus relaciones interpersonales.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Grupo de 3 años que acaba de formarse y necesita conocerse y aprender a convivir.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Debería de llegar a ser un grupo que fuese creciendo en el conocimiento de los otros y de las diferencias existentes dentro de un clima de respeto y aceptación.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?



2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

- Aumento de las habilidades sociales.
- Mantener buenas relaciones interpersonales.
- Ser conscientes de lo que sentimos.
- Ser capaz de poner nombre a nuestras emociones.

COMPETENCIAS

- 1.Competencia en comunicación lingüística.
- 2.Competencias sociales y cívicas.
- 3.Competencia par la autonomía e iniciativa personal.

ACTITUDES

- Disminución de conductas inapropiadas.
- Regulación de sentimientos e impulsos.
- Escuchar activamente a las otras personas.

- Darse cuenta de las emociones.
- Dar nombre a las emociones: alegría o tristeza.

¿Cómo sabre que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

- Con el grado de participación del grupo: interés por buscar expresiones y compartirlas con los demás.
- Observar las emociones del grupo ante la actividad y ver si es de disfrute/placer o desmotivadora y repetitiva.
- Observar el clima del grupo: si hay escucha activa, si hay respeto y diálogo.
- Grado de consecución de los objetivos propuestos.

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

¿Cuándo?	¿Al	<input checked="" type="checkbox"/> INICIO,	<input type="checkbox"/> MITAD,	<input type="checkbox"/> FINAL	de la clase?		
----------	-----	---	---------------------------------	--------------------------------	--------------	--	--

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:

DURACIÓN

30 minutos



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUÉ SERÁ, SERÁ?

Tenemos un dado con diferentes expresiones de emociones. Cada alumno tirará el dado e indicará qué expresión ha salido y cuándo han sentido esa emoción o sensación.

Asimismo, lo podemos realizar con imágenes de situaciones en las que los niños indiquen qué emoción pueden sentir los personajes y cómo se puede solucionar.

situaciones.

Son alumnos de edades tempranas, que requieren de juegos sencillos para comprender los objetivos propuestos.

1- OBSERVACIÓN



Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Surgen conflictos puesto que los alumnos no saben reconocer ni expresar sus emociones de manera adecuada.

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Nos gustaría que los alumnos supieran gestionar sus emociones de forma autónoma.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

2- EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO



¿Qué quiero que aprendan?

CAPACIDADES

- Reconocimiento de emociones.
- Expresión correcta de sus sentimientos.

COMPETENCIAS

- Gestión emocional propia.

ACTITUDES

- Respeto a los sentimientos propios y ajenos.

3- DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)



¿Qué quiero conseguir con el juego?

Queremos que los alumnos reconozcan las emociones y las identifiquen de manera adecuada en su día a día.

¿Cómo saber que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Sabremos si se ha conseguido si los alumnos son capaces de reconocer las emociones e identificarlas en distintas situaciones.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Activar o recuperar escucha

Motivar

Relajar y
soltar
tensión

Activar la
atención

Activar
la
comunica
ción

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
SEMAFORO

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Consiste en seguir las luces, que indican cuando tenemos que parar, cuando tenemos que pensar y cuando tenemos que actuar. Cuando el semáforo se pone en rojo paramos, respiramos y pensamos cómo nos sentimos. Cuando el semáforo esté amarillo pensamos que podemos hacer y cuando se ponga verde lo hacemos. Añadimos música cuando el

DURACIÓN

15 minutos



DEL JUEGO:

MATERIALES:

Música, semáforo



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Alumnos muy impulsivos a los que les cuesta escuchar a los demás.

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Deberán reflexionar y escuchar antes de actuar.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Tengo la necesidad de que controlen los impulsos y mantengan más tiempo la



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Mantener la atención durante la asamblea.

¿Cuándo? ¿Al

¿Qué Necesito?

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

Controlar los impulsos.
Autocontrol.

COMPETENCIAS

Mantenerse atento y relajado en situaciones cotidianas.

ACTITUDES

Actitud de escucha.

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Si consigo reducir las conductas disruptivas durante las actividades de escucha.



X INICIO, X MITAD, X FINAL de la clase?



- Activar o recuperar escucha
- Motivar
- Relajar y soltar tensión
- Activar la atención
- Activar la comunicación
- Crear Equipo/os
- Cohesionar el Aula
- Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
JUICIO FINAL

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las

LES DAREMOS TARJETAS A LOS ALUMNOS PARA QUE DEBATAN EN CLASE CÓMO ACTUARÍAN EN SITUACIONES DIVERSAS QUE PUEDEN PRODUCIRSE EN LA VIDA COTIDIANA.
(UN SEÑOR ROBA EN EUN SUPERMERCADO PORQUE NO TIENE PARA COMER)

DURACIÓN

20 MINUTOS



DEL JUEGO:

MATERIALES:

TARJETAS CON SITUACIONES



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

CADA UNO TENEMOS PUNTOS DE VISTA DIFERENTES SOBRE LO QUE ESTÁ BIEN O ESTÁ MAL EN DIVERSAS OCASIONES.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

RESPETANDO LAS OPINIONES DE TODOS

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, X FINAL de la clase?

.REPETARSE.

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

ESCUCHA
REFLEXIÓN

COMPETENCIAS

RESPETAR LA
OPINIÓN DE LOS
DEMÁS

ACTITUDES

SER COMPRENSIVO,
PERO DEFENDER LAS
IDEAS PROPIAS.

QUE COMPRENDAN EL PUNTO DE VISTA DE OTRAS PERSONAS ANTE LA MISMA SITUACIÓN.

¿cómo sabe que se consiguió el objetivo que buscaba con el juego?

ESCUCHAN A LOS DEMÁS Y DEFIENDEN SUS POSTURAS DE FORMA ADECUADA

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
El laberinto

DURACIÓN

30 minutos



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Con rollos de papel higiénico cada alumno tendrá la mitad de un rollo y harán un circuito por el que tiene que pasar una canica. Todos están de pie, la canica no se puede caer al suelo. Podremos introducir roles, por ejemplo una persona o dos que siempre se les caiga la canica para ver la reacción del grupo.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Poca empatía entre los alumnos.



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Entendiendo a los demás y respetándoles

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo?	¿Al	X INICIO,	MITAD,	FINAL de la clase?		
----------	-----	-----------	--------	--------------------	--	--

Que se respeten y tengan menos conflictos

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

Ponerse en el lugar de los demás

COMPETENCIAS

Social, cívica.

ACTITUDES

Tolerancia, valorar la aportación de cada uno al equipo

Que se pongan en el lugar de los demás

¿Cómo sabre que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Mejora la convivencia y la empatía en el aula.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
HOY ES MI DÍA

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

TIENEN UN MINUTO PARA ESCRIBIR EN UNA HOJA COSAS POSITIVAS DE...UNA PERSONA DEL GRUPO-CLASE. LUEGO SE LO IREMOS DICIENDO.

DURACIÓN

10 MINUTOS



DEL JUEGO:

MATERIALES:

FOLIOS Y BOLIS



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

NO VALORAN LO POSITIVO DE LOS DEMÁS



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

VALORAR LAS CUALIDADES DE CADA PERSONA

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, X FINAL de la clase?

1. VALORAR Y RECONOCER LAS COSAS POSITIVAS DE LOS DEMÁS.

2. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

VALORAR A LOS DEMÁS

COMPETENCIAS

RECONOCER LOS PUNTOS FUERTES DE LOS COMPAÑEROS

ACTITUDES

ACTITUD DE RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LOS DEMÁS.

VALORAR LAS CAPACIDADES DE LOS COMPAÑEROS Y SUS PUNTOS FUERTES

¿cómo sabe que se consiguió el objetivo que buscaba con el juego?

SE PIDEN AYUDA AL CONOCER LAS CAPACIDADES POSITIVAS DE LOS DEMÁS.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
busca a alguien que...

DURACIÓN

30 minutos



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Mediante una tarjeta, tendrás que encontrar o buscar a otros niños del cole con los que no hayas hecho o no sepas ciertas cosas.
Por ejemplo...busca a alguien que no sepas cuándo es su cumpleaños..

QUE...

Saber relacionarse con todo el mundo. Establecer vínculos con todos sus compañeros.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Grupos cerrados que no se relacionan con los demás



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Como un grupo abierto tanto entre ellos como con los demás grupos-clase

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES	COMPETENCIAS	ACTITUDES
RELACIONARSE CON PERSONAS QUE NO TIENEN APENAS RELACIÓN	SABER RELACIONARSE	RESPECTO CONOCIMIENTO DE LOS DEMÁS.

Que se relacionen con personas que habitualmente no lo hacen.

¿Cómo sabe que ha conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

CONOCEN Y AMPLIAN SU CÍRCULO DE AMISTADES.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, X MITAD, FINAL de la clase?

--	--	--	--	--	--	--	--

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
En las zapatillas del otro

DURACIÓN

20 minutos



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

La clase donde se realiza es el aula de Audición y Lenguaje, son tres alumnos de distintas edades. Haremos un roll playing en el que los alumnos hagan de los otros. Y después ver los puntos fuertes y cuáles hay que trabajar (siempre diciendo cosas positivas) y dejándolos apuntados en un folio y expuestos en clase, con el fin de que se escuchen y empaticen unos con los otros.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Dificultad en escucha y en empatía

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Que se escuchen y poniéndose en el lugar del otro

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

Que me escuchen, se escuchen entre ellos y sean capaces de ponerse en el lugar del otro.

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?

CAPACIDADES	COMPETENCIAS	ACTITUDES
Escucha Motivación Interés Ponerse en el lugar del otro	Conciencia cívica y ciudadana Aprender a aprender Competencia lingüística.	Escucha Empatía Respeto Ayuda colaboración

Que la clase sea más fluida, que se escuchen y se pongan en el lugar del otro.

¿Cómo saber que he conseguido el objetivo?

Cuando se escuchen y ante una dificultad se ayuden, buscando posibles soluciones.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
ENTREVISTAME

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

HAREMOS ENTREVISTAS TEATRALIZADAS Y UNA PERSONA IRÁ PASANDO POR DIFERENTES ENTREVISTADORES QUE TENDRÁN UNOS ROLES ASIGNADOS, UNO DE LOS ENTREVISTADORES ADOPTARÁ UNA ESCUCHA PASIVA, OTRO UNA ESCUCHA ACTIVA Y EL OTRO NO MANTENDRÁ ACTITUD DE ESCUCHA. LA PERSONA QUE ACTÚA COMO ENTREVISTADA REFLEXIONARÁ SOBRE CÓMO SE HA SENTIDO CON TODOS LOS ENTREVISTADORES

DURACIÓN

30 MINUTOS



DEL JUEGO:

MATERIALES:

ROLES DE LOS ENTREVISTADORES Y OBSERVADORES



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

NO RESPETAN LOS TURNOS DE HABLA DE LOS COMPAÑEROS.



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

DEBERÍAN DE RESPETAR LOS TURNOS DE PALABRA.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo? ¿Al INICIO, X MITAD, FINAL de la clase?

QUE SEAN ESCUCHAR DE FORMA ACTIVA.

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES	COMPETENCIAS	ACTITUDES
ESCUCHA	SABER ESCUCHAR	ACTITUD ACTIVA EN LA ESCUCHA

PRACTICAR Y CONSEGUIR UNA ACTITUD DE ESCUCHA ACTIVA.

¿cómo sabe que ha conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

MAYOR RESPETO EN LOS TURNOS DE PALABRA EN EL AULA.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
TE CONOZCO

DURACIÓN

15



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

POR LA CLASE SE VAN MOVIENDO. LA MITAD DEBE EXPRESAR Y LA OTRA MITAD RECONOCER. EL PROFE VA LANZANDO PREGUNTAS: ¿QUÉ ME PASA? ¿QUÉ NECESITO?... CON LA CARA QUE PONGA LA PERSONA QUE ME TOCA AL ESCUCHAR, TENGO QUE ESCRIBIR UNA PALABRA EN UNA PIZARRA INDIVIDUAL. SI ACIERTO, SE CAMBIA EL ROL, SINO CADA UNO SIGUE CON SU ROL Y CAMBIANDO DE PAREJA (A LA SEÑAL DE PALMADA).

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

NECESITAN CONOCERSE Y MOVERSE.



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

CONCENTRADOS Y EN SILENCIO.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo?	¿Al	X INICIO,	X MITAD,	X FINAL de la clase?		
----------	-----	-----------	----------	----------------------	--	--

NECESITAN SER CAPACES DE JUGAR SIN GRITAR. NECESITAN OBSERVARSE CON TRANQUILIDAD Y EMPATIZAR.

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

PENSAR EN LOS DEMÁS

COMPETENCIAS

RECONOCIMIENTO DE UNA EMOCIÓN SIN NECESIDAD DE HABLAR.

ACTITUDES

ATENCIÓN ANTE LOS PROBLEMAS DE LOS DEMÁS

SER CAPAZ DE RECONOCER UNA NECESIDAD EN EL ROSTRO DE ALGUIEN, PONERME EN SU LUGAR Y ACERTAR LO QUE QUIERE.

¿Cómo sabre que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

EN EL MOMENTO EN EL QUE EL JUEGO VAYA FLÚIDO CON CAMBIOS DE PIZARRA (POR LO TANTO DE ROLES CONSTANTE).

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
PONEMOS SOLUCIÓN

DURACIÓN

15



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

LA CLASE SE REPARTE EN EQUIPOS DE 3. ALGUNOS EQUIPOS SÓLO CON 6 PALABRAS DEBEN EXPONER UNA PROBLEMÁTICA (CADA UNO SUJETA UNA PALABRA CON CADA MANO). A LA SEÑAL, 1 EQUIPO CON PROBLEMÁTICA Y OTRO QUE ESPERABA SE DEBEN JUNTAR PARA QUE LA FRASE CONTINÚE CON UN PERO... Y UNA SOLUCIÓN (QUE APORTA EL EQUIPO QUE ESPERABA AÑADIENDO SÓLO EL PERO Y 5 PALABRAS MÁS).

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

NECESITAN MOVERSE Y DARSE CUENTA DE QUE LOS PROBLEMAS NO SON MONTAÑAS.



Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

CONCENTRADOS Y EN SILENCIO.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



NECESITAN SER CAPACES DE JUGAR SIN GRITAR. NECESITAN OBSERVARSE CON TRANQUILIDAD Y SER EFICACES A LA HORA DE EXPRESAR LO QUE PASA EN POCAS PALABRAS

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA EFICAZ: APORTAR UNA SOLUCIÓN.

COMPETENCIAS

RESUMIR LO QUE SE QUIERE DECIR.

ACTITUDES

PUESTA EN COMÚN CON MÁS GENTE DE FORMA EFICAZ.

SER CAPAZ DE APORTAR UNA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA DE FORMA RÁPIDA Y QUE RESULTE EFICAZ

¿cómo saber que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

CUANDO SE LEAN FRASES QUE EMPIEZAN POR EL PROBLEMA Y TRAS EL PERO ESTÉ UNA SOLUCIÓN QUE TODOS VEAN VÁLIDA.

¿Cuándo?	¿Al	X INICIO,	X MITAD,	X FINAL de la clase?		
----------	-----	-----------	----------	----------------------	--	--

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
"ASI SOY YO"

DURACIÓN

5' CADA DÍA.



DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

JUEGO BASADO EN EL CONOCIMIENTO DE UNO MISMO POR FUERA COMO COMPLEMENTO DE LA IMAGEN QUE VAMOS FORMANDO DE NOSOTROS MISMOS: POR DENTRO Y POR FUERA. EN LA ASAMBLEA, EL ENCARGADO DEL DÍA NOS DESCRIBIRÁ SUS CUALIDADES FÍSICAS BÁSICAS: COLOR DE PELO Y FORMA DEL CABELLO, OJOS, , NARIZ, BOCA... Y TAMBIÉN CÓMO SE SIENTE A NIVEL EMOCIONAL Y QUÉ EXPRESIÓN TENDRÍA SU CARA EN ESE MOMENTO Y QUE SE VEA EN EL ESPEJO. LUEGO PASARÁ A DIBUJARSE EN UNA HOJA-MODELO DONDE RECOGEMOS DE CADA UNO SU RETRATO. LO IMPORTANTE ES LA VERBALIZACIÓN QUE HACEN ANTE EL GRUPO DE CÓMO SON Y OBSERVAR LAS DIFERENCIAS CON LOS DEMÁS COMO ALGO NATURAL Y POSITIVO. CUANDO TOD@S HAYAN REALIZADO LA ACTIVIDAD, PASAREMOS A ANALIZAR LAS DIFERENCIAS POR PAREJAS Y DIALOGAREMOS ENTRE TOD@S.

- Espejo.

Dado que el grupo acaba de conocerse, me gustaría ayudarles a convertirse en personas comprometidas y colaboradoras con su entorno y a que aumenten su bienestar personal, ya que les va a ayudar a estar más motivados y a mejorar sus relaciones interpersonales.

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Grupo de 3 años en el que se está trabajando el Proyecto "Nuestro Cuerpo" y dentro del mismo incluimos actividades que favorezcan un buen desarrollo emocional del grupo como esta: "Así soy yo".

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Debería de llegar a ser un grupo que fuese creciendo en el conocimiento de las características externas propias y de las diferencias existentes dentro de un clima de respeto y aceptación.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?



¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

2-. EN QUE SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

- Aumento de las habilidades sociales.
- Mantener buenas relaciones interpersonales.
- Autoestima.
- Automotivación: valoración positiva de nuestras capacidades y limitaciones

COMPETENCIAS

- 1.Competencia en comunicación lingüística.
- 2.Competencias sociales y cívicas.
- 3.Competencia par la autonomía e iniciativa personal.

ACTITUDES

- Dar y recibir críticas de manera constructiva.
- Valorar positivamente nuestras capacidades y las de los demás.
- Escuchar activamente a las

- Tener un autoconcepto claro.
- Valorarse como únic@.

¿Cómo sabre que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

- Con el grado de participación del alumnado: interés por observarse en el espejo y describir lo que ven y cómo le ven los demás.
- Observar las emociones del grupo ante la actividad y ver si es de disfrute/placer o desmotivadora y repetitiva.
- Observar el clima del grupo: si hay escucha activa, si hay respeto y diálogo.
- Grado de consecución de los objetivos propuestos.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
Caja Mágica

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Consiste en mirar en una cajita con un espejo en su interior para descubrir a la persona más importante del mundo. Se utilizará como reforzador positivo.

DURACIÓN

2 minutos



DEL JUEGO:

MATERIALES:

Caja con espejo en su interior.



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Alumnos muy impulsivos a los que les cuesta escuchar a los demás y con poca confianza en sí mismos.

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Alumnos con un buen autoconcepto, motivados por conseguir logros positivos.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Necesidad de fomentar la autonomía y la autoestima.



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Confiar en sí mismo a la hora de realizar actividades.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de la clase?

¿Qué Necesito?

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

Mejorar la autoestima.
Fomentar la autonomía.

COMPETENCIAS

Realizar autónomamente
Actividades cotidianas.

ACTITUDES

Confianza en sí mismo.
Disfrute de realizar actividades.

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?



Si son capaces de realizar actividades sin pedir apoyo constantemente.

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

El juego consiste en ser capaz de escuchar diferentes tipos de música y de ir dibujando a la vez que las escuchamos lo que nos hace sentir.

DURACIÓN

45 minutos

DEL JUEGO:



MATERIALES:

Música, pinturas,...



1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Alumnos con dificultades de atención y concentración; y de reconocimiento de sus propias emociones.

Punto de Llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Ser capaces de identificar sus emociones para poder expresarlas y pedir ayuda cuando no sepan controlarlas o aplicar estrategias de control personal.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Tiene necesidades de aprender estrategias de autocontrol.



3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Mantener la atención y reconocer emociones.

¿Cuándo?	¿Al	X INICIO,	X MITAD,	X FINAL	de la clase?
----------	-----	-----------	----------	---------	--------------

¿Qué Necesito?

2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

-Reconocer emociones
-Autocontrol.
-Atención.

COMPETENCIAS

-Que el alumno sea capaz de identificar sus emociones.

ACTITUDES

-Escucha.
-Atención.

4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Cuando los alumnos sean capaces de verbalizar cómo se sienten y pidan ayuda o pongan en marcha estrategias de autocontrol.



Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

TÍTULO: ¿CÓMO ME SIENTO?

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
¡CAMBIAMOS!

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Tarjetas de situaciones cotidianas o actitudes concretas que se dan dentro del aula que generan conflicto o no. Darle una tarjeta a un niño con actitudes/comportamientos totalmente contrarios a cómo normalmente se comporta él/ella. Debe dramatizar lo que le ha tocado. Una vez dramatizado debe expresar al resto del grupo cómo se ha sentido y los demás comentar cómo le han visto (cómodo, forzado, divertida, le ha costado hacerlo...)

DURACIÓN

5-10 minutos

DEL JUEGO:

MATERIALES:

Tarjetas y rúbricas autoevaluativas

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Son reactivos. Funcionan/solucionando los problemas de forma negativa tanto verbal como físicamente.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Solucionar los problemas a través del dialogo

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Maestra: Descargarme emocionalmente de los conflictos.
Ell@s: Mejorar la atención, la escucha y la empatía.



2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

-Dialogar
-Escuchar
activamente

COMPETENCIAS

-Resolución de
conflictos
-Tolerancia a la
frustración

ACTITUDES

-Empatía
- Respeto
-Ayuda

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Aumentar el número de interacciones positivas en el aula, resolviendo a través del dialogo los conflictos

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, X FINAL de la clase?



4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Registro de agresiones en el aula



--	--	--	--	--	--	--	--

Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar

CANVA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS



CEIP FILÓSOFO SÉNECA

NOMBRE DEL JUEGO:
¡SOCIOGRAMA!

DESCRIPCIÓN: ¿Cuáles son las reglas?

Dialogar inicialmente con el alumnado sobre los compañeros de la clase o realizar juegos de presentaciones en el que tengan que presentar a un compañero diciendo a continuación algo bueno de él, del tipo: "Este es Juan y es muy divertido" "Esta es Rosa y colorea muy bien" A continuación entregarles una hoja previamente fotocopiada en la que tendrán que escribir el nombre de: Un/a compañer@ con el que me gusta jugar; Un/a compañer@ al que me gusta cuidar; Un/a compañer@ al que le quiera dar besos; Un/a compañer@ que me haga reír y un/a compañer@ al que le tenga que pedir perdón por algo. Puesta en común y debate.

DURACIÓN

2 sesiones de 45'

DEL JUEGO:

MATERIALES:

Hoja con el sociograma

1-. OBSERVACIÓN

Punto de Partida A ¿Cuál es la situación actual de mi clase?

Existen grupos muy diferenciados con poca comunicación/juego entre ellos.

Punto de llegada B ¿Cómo debería funcionar mi clase?

Deberían ser capaces de jugar tod@s con tod@s valorando lo bueno que tiene cada uno.

¿Qué necesidades específicas tengo y tienen mis alumnos?

Maestra: Crear un grupo unido y que sepa trabajar en grupo.
Ell@s: Saber valorar a los demás y fijarse también en los aspectos positivos.



2-. EN QUÉ SE RELACIONA CON EL CURRÍCULO

¿Qué quiero que aprendan?



CAPACIDADES

-Dialogar
-Escuchar activamente
-Reflexionar y pensar.
-Escritura de nombres

COMPETENCIAS

-Competencia sociales y cívicas
- Trabajo cooperativo
-Competencia lingüística.

ACTITUDES

-Empatía
- Respeto
- Aceptación
- Valoración positiva

3-. DISEÑO DE OBJETIVO MARTE (SMART)

¿Qué quiero conseguir con el juego?

Que sepan trabajar en equipo o en parejas independientemente de con quién me ha tocado.

¿Cuándo? ¿Al INICIO, MITAD, FINAL de cada trimestre



4-. INDICADOR DE IMPACTO - EVALUACIÓN

¿Cómo sabré que he conseguido el objetivo que buscaba con el juego?

Descenso en el tiempo utilizado para crear parejas o equipos dentro del aula
Descenso en el número de intervenciones del adulto para resolver problemas a la hora de llegar a acuerdos cuándo se trabaja en equipo.
Aumento de las expresiones de cariño o de refuerzo/positivas entre los compañer@s



Activar o
recuperar
escucha

Motivar

Relajar y
soltar tensión

Activar la
atención

Activar la
comunicación

Crear
Equipo/os

Cohesionar
el Aula

Premiar