

DOSSIER DE ACTIVIDADES LÚDICAS



CEIP LA RIOJA

Curso escolar 2019/2020

ÍNDICE

Presentación del documento	1
Educación Infantil	2
Baúl de juegos en el patio y competiciones deportivas	11
Primero y segundo de Educación Primaria	13
Tercero y cuarto de Educación Primaria	15
Quinto y sexto de Educación Primaria	24
Galería de fotos	29

PRESENTACIÓN DEL DOCUMENTO

El presente documento pretende aunar el conjunto de juegos, dinámicas y actividades lúdicas con carácter educativo que realizamos en el ambiente escolar, bien sea dentro o fuera de las aulas, desde diversas materias y perfiles.

Como docentes, somos conscientes de la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, comunicativo y general del alumnado, por lo que consideramos oportuna la realización del seminario “Los juegos educativos como mejora la convivencia escolar”, en el que ha participado gran parte del claustro y, como uno de los materiales resultantes durante el presente curso escolar 2019/0220, presentamos dicho documento.

Se encuentra organizado por etapas educativas a las que atiende el centro (Educación Infantil y Educación Primaria) y, para facilitar la aplicación de dichas dinámicas en base al desarrollo general del alumnado, las hemos agrupado por niveles en Educación Primaria. En cada grupo de actividades aparecen propuestas de ocio de carácter educativo con la descripción breve de la actividad y, cuando es posible, variantes para dinamizarla.

Como postuló Francesco Tonucci en 2015, *“Jugar para un niño y una niña es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo para entenderlo”*.

EDUCACIÓN INFANTIL

En Educación Infantil prácticamente todas las actividades son lúdicas. Algunas de las actividades que podemos destacar son:

🎨 Juegos tradicionales y de tablero:

❖ La gallinita ciega

El mínimo de jugadores de la **Gallinita Ciega** es cuatro y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos al niño o niña que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño/a deberá dar vueltas sobre sí mismo, los demás cantaremos la siguiente canción mientras le ayudamos a dar vueltas: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date una/dos/tres vueltas y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños y niñas. Cuando localice a uno/a tiene que adivinar de quién se trata.

❖ El pañuelo

Para hacer este juego se hacen dos equipos compuestos por el mismo número de niños/as. A cada miembro de cada equipo se le asigna un número que también tendrá un miembro del otro equipo. La profe hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo hasta donde está su equipo. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su equipo no obtendrá punto.

❖ **Sillas cooperativas**

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los niños/as empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que sentarse en alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Ahora los niños y niñas, cuando oigan la música, tienen que dar vueltas hasta que se pare la música, entonces tienen que subirse encima de algún compañero/a para que ninguno se quede sin estar sentado/a. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que se vayan sentando encima de los niños y niñas que estén sentados. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

❖ **El escondite inglés**

Un niño se sitúa de cara a la pared y los demás a varios metros por detrás, a su espalda. Tienen que avanzar poco a poco mientras que el “la liga” recita sin mirar la siguiente frase: “un, dos, tres, al escondite inglés sin mover las manos ni los pies”. En el momento que termine de recitar deberá girarse y el resto de participantes tendrán que pararse y quedarse como estatuas. Si uno/a es pillado/a tendrá que volver a empezar. El objetivo es tocar la pared desde la que está recitando el niño/a que “la liga”.

❖ **Zapatilla por detrás**

Para empezar a jugar a la zapatilla por detrás primero hay que elegir quién se queda con la zapatilla. Una vez elegido el que “se la liga” del juego, los demás

deberán sentarse en círculo y darse la mano. Cuando estén colocados todos los participantes, comenzarán a cantar la siguiente canción:

“A la zapatilla por detrás, tris-tras.

Ni la ves ni la verás, tris-tras.

Mirad para arriba, que caen judías.

Mirad para abajo, que caen garbanzos.

¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!”

Una vez terminada la canción, los que están sentados/as en el círculo preguntan: “¿A qué hora mamá/papá? Y el que tiene la zapatilla dice un número y los demás tienen que contar con los ojos cerrados mientras deja la zapatilla a la espalda de algún participante que esté sentado/a. Cuando terminen de contar abren los ojos para comprobar quién tiene la zapatilla y al niño/a que le haya dejado la zapatilla tendrá que salir corriendo detrás del que se la ha dejado para pillarle y “darle con la zapatilla” (con cuidado).

Si el que se “la liga” consigue sentarse en el sitio del que se ha levantado a pillarle sin ser dado con la zapatilla, le tocará al otro niño/a esconder la zapatilla y empezaremos el juego de nuevo.

❖ **Juego del gato y el ratón**

El juego del gato y el ratón se lleva a cabo haciendo un círculo entre todos/as los participantes agarrados de la mano. Dos niños/as serán escogidos al azar y tendrán que sacar un papel para ser gato o ratón.

Una vez elegidos los que se “la ligan” tendrán que cantar la siguiente canción: “ratón que te pila el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré”.

Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes. Y el gato le tendrá que perseguir, pero los niños y niñas que están en el círculo bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasará a ser gato y escogerá un niño o niña para que haga de ratón.

❖ **La madriguera**

Consiste en que cada niño y niña es un conejo y su madriguera será un círculo en el suelo. Al dar la señal cada conejo saldrá a pasear y al oír de nuevo la señal se meterán en la madriguera, el último en entrar queda eliminado.

❖ **Bolos**

Consiste en colocar los bolos en el suelo. Los niños y niñas se colocarán a la distancia indicada y lanzarán una pelota hacia los bolos para intentar derribar el mayor número de bolos posible.

Variante 1: Poner números del 0 al 10. Tirar los bolos y sumar los puntos obtenidos.

Variante 2: Tirar bolos para intentar sumar una cantidad indicada previamente.

Variante 3: Tirar los bolos para trabajar los complementarios del número 10.

❖ **El espejo**

Colocamos a los niños y niñas por parejas. Se colocarán uno frente al otro. Primero uno adopta la postura que desee y su compañero lo imitará como si de un espejo se tratara. Después se cambiarán los roles.

❖ **La rayuela**

Se pintan unas casillas en el suelo y los niños tienen que saltar de casilla en casilla. Es un juego de coordinación y movimiento. También se puede trabajar con los más pequeños la numeración,

❖ **Juegos de manos**

Se juntan las manos y se chocan pulgar con pulgar, meñique con meñique, índice con índice, anular con anular y al final se cruza el dedo corazón con el dedo corazón. Todo ello se hace mientras se recita esta retahíla:

Pom, pom.

¿Quién es?

Soy yo.

Ábreme.

Hola Pepito, ¿cómo estás?.

Dame un besito. MUA, MUA, MUA.

❖ **Juego de la oca**

Para trabajar los números y el conteo. Es un juego de tablero, se tira el dado y cuentas tantas casillas como número te haya salido. El juego consiste en ser el primero en llegar a la meta.

❖ **Tres en raya**

Para trabajar la atención, la estrategia y la coordinación óculo-manual. El juego consiste en un tablero con nueve casillas. Juegan dos jugadores y cada uno

tiene tres fichas de un color. El juego consiste en colocar las tres fichas de tu color formando una línea.

❖ **Memory**

Para trabajar la atención, la percepción y la memoria, a la vez que el vocabulario, ya que se utilizan tarjetas de diferentes temáticas. Se colocan todas las tarjetas boca abajo y por turnos cada jugador debe levantar dos tarjetas para intentar formar parejas.

❖ **Diana**

Para trabajar los complementarios del 10 y la suma. Se pone una diana en una pared y se sitúan los participantes a una distancia indicada. Se trata de tirar los dardos de velcro.

Variante 1: En la diana aparecen los números del 0 al 10 y se suman las cantidades de los números que marquen los dos dardos lanzados.

Variante 2: Se tira primero un dardo, y luego, antes de lanzar el segundo dardo, hay que decir a qué número se quiere dar para sumar 10 en función del número tocado en la primera tirada. (Para trabajar los complementarios del 10).

❖ **Juego de la pesca**

Se trata de pescar diferentes objetos o peces que tienen un número del 0 al 10 escrito por el lado que no se ve. Dos variantes:

Variante 1: Sumar las dos cantidades que salgan en los dos objetos pescados.

Variante 2: En función de la cantidad sacada la primera vez que pescamos, tenemos que buscar el complementario para sumar 10.

❖ **Dobble**

Se trabaja la rapidez, la concentración, la discriminación visual y la atención. es un increíble juego de mesa de rapidez mental y visual. El concepto es simple: cada una de las 55 cartas del mazo tiene ocho símbolos, y siempre hay exactamente un símbolo coincidente entre dos cartas cualesquiera en el mazo. Tu objetivo es ser el más rápido en encontrar la coincidencia entre dos cartas.

❖ **Juego tierra, fuego, aire, agua**

Después, hacemos un círculo toda la clase y un niño o niña se sitúa en el centro del mismo con un balón (se le llama juez). Cuando empiece a contar hasta 10 los niños y niñas del círculo se alejarán poco a poco hasta que termine de contar. En ese momento deberán detenerse.

En ese momento, el niño o niña situado en el centro lanzará el balón hacia el regazo de algún participante mientras grita: tierra, aire, fuego o agua.

El participante que reciba el balón tendrá que dar una respuesta en función de la consigna que diga el niño/a situado en el centro:

- Si dice agua, tendrá que decir un animal de agua, nombrar algún pez o cualquier animal que viva en el agua.
- Si dice aire, tendrá que decir algún animal que vuele.
- Si dice tierra, tendrá que decir algún animal que viva en la tierra.
- Si dice fuego, tendrá que decir algún objeto que resista el fuego.

En caso de que tarde en dar una respuesta más de 5 segundos, cambiará su puesto con el niño o niña situado en el centro del círculo, es decir, se convertirá en juez.

Cabe hacer una mención especial al **trabajo y juego por rincones**: los niños y niñas eligen libremente el rincón al que quieren ir, teniendo en cuenta que hay un número máximo de niños y niñas por rincón. Dependiendo de la edad y de las características del grupo algunos de los rincones que se trabajan son los siguientes:

AULA DE LÓGICA Y LENGUAJES:

- Rincón del hada.
- Rincón de la casita.
- Rincón de juegos matemáticos.
- Rincón de construcciones.
- Rincón de marionetas.
- Rincón de cuentos.
- Rincón del ordenador.
- Rincón de la pizarra digital.
- Rincón del proyecto.

AULA DE PLÁSTICA

- Rincón de modelado.
- Rincón de pinceles.
- Rincón de collage.
- Rincón de animales.
- Rincón de construcciones (diferentes a las de la otra clase).
- Rincón de la arena.
- Rincón de coches.
- Rincón de cuentos.
- Rincón del ordenador.

- Rincón de la pizarra digital.
- Rincón del proyecto.

BAÚL DE JUEGOS EN EL PATIO Y COMPETICIONES

DEPORTIVAS

✚ Baúl de juegos en el patio

Este curso se ha introducido “El baúl de juegos” en la hora del recreo.

Esta idea surgió tras observar que había alumnos/as que durante ese espacio de tiempo no tenían las habilidades suficientes para encontrar cómo y con quién jugar. Además, nos pareció interesante ampliar las posibilidades de juego para todo el alumnado.

Un grupo de alumnos/as voluntarios/as de 4º, 5º y 6º, junto con la persona responsable y la jefa de estudios nos reunimos durante 3 sesiones para diseñar el baúl y decidir cómo se iba a llevar a cabo. El baúl se encuentra ubicado en la clase de 2ºB.

Hay una lista con los alumnos/as que se harán responsables del baúl cada lunes o miércoles. Dichos responsables, recogen el baúl, lo llevan a la zona establecida para ello (mesas del porche del pabellón central) y rellenan la hoja de préstamo. 5 minutos antes de terminar el recreo, los responsables se encargan de avisar a los alumnos/as que tienen un juego que deben recogerlo y comprueban que está en buen estado. Al terminar el recreo, devuelven el baúl a su sitio.

Los juegos que contiene dicho baúl son:

- DOBBLE
- MONZA
- WHAT'S UP
- CÓDIGO SECRETO
- VIRUS

- ABEJITAS ZUMZUM
- SPEED CUPS
- CARCASSONE
- PIRATAS DE LA SUERTE
- RHINO HERO
- FANTASMA BLITZ

Competiciones deportivas

En el mes de marzo han comenzado las actividades deportivas en el horario de recreo. En febrero se reparten a los alumnos y alumnas las hojas de inscripción para rellenarlas y firmarlas, siendo la participación opcional. Con esta inscripción el alumnado se compromete a cumplir las normas del juego.

Las maestras de Ed. Física elaboran los equipos para que fueran lo más homogéneos posibles. Las competiciones son:

- 2º y 3º: Campeonato de balón prisionero (lunes y miércoles).
- 4º, 5º y 6º: Campeonato de colpbol (martes y jueves).

PRIMERO Y SEGUNDO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A continuación se presentan las diferentes actividades y dinámicas.

✚ Grupos interactivos

Se realizan en 1º cada 15 días y en 2º una vez al mes. Se pide la colaboración de las familias y se preparan 6 actividades para realizar por grupos de clase con al menos un adulto para supervisar cada actividad. Las actividades propuestas por las maestras se corresponden con el currículo de estos cursos: juegos de lengua, juegos de matemáticas, juegos de naturales o sociales, juegos relacionados con días especiales (día de la paz, día del libro,...)

✚ Gynkanas especiales

- ❖ **Halloween** (las maestras de 1º y 2º realizaron 4 actividades, una por clase y se hicieron 4 grupos mezclando los niños de las 4 clases y rotaron por todas las actividades. Las actividades realizadas fueron:
 - Cuentacuentos: historia “terrorífica” apta para los más pequeños.
 - Crear un monstruo con papel fluorescente: para verlo con la luz negra una vez terminado.
 - Juegos de movimiento: meter bolas en la boca del monstruo, pirámide de vasos...
 - El fantasma tragamiedos: los niños y niñas escribían sus miedos en un papel y lo depositaban en la boca del fantasma para que se los tragara y no volvieran.
- ❖ **Gynkana fin de proyecto: ¡Quiero ser Astronauta!** Como actividad de fin de proyecto, los niños y niñas de 2º con las familias que vinieron a colaborar, realizaron una gynkana en el patio con 6 pruebas espaciales:

1. Busca los planetas y ordénalos.
2. Los aros cooperativos
3. Nos movemos como astronautas
4. Pañuelo astronauta
5. Torre antigravedad
6. Pasamos el aro sin soltarnos.

Rincones

Tres veces por semana se realiza una propuesta por rincones para las dos clases. Cada grupo va a un rincón distinto cada día. Cada propuesta de los rincones tiene que ver con los contenidos que se están trabajando en las otras áreas. Los rincones serían los siguientes:

- Rincón del mercado: para trabajar las matemáticas (medidas, peso, dinero, cálculo...)

- Rincón de expresión escrita: se trabajan los textos que aparecen en el currículo de una forma creativa y más lúdica.

- Rincón de plástica: se trabaja alguna creación plástica que tenga que ver con lo que se está trabajando (animales, simetría, mapas...)

- Rincón de comprensión lectora: siempre utilizando algún texto que aparezca en el currículo.

- Rincón de matemáticas: se trabajan conceptos matemáticos de manera manipulativa.

- Rincón de investigación: utilizando los ordenadores de clase el grupo investiga y busca información sobre un tema propuesto que tiene que ver con lo que se está trabajando en los proyectos.

TERCERO Y CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Liga escribién

Se desarrolla en el tercer nivel desde el área de lengua. Las reglas de la actividad son las siguientes:

1. Los lunes, la profe entregará una ficha con las palabras que se van a trabajar durante la semana.
2. Cada día de la semana, al empezar la clase de lengua, cada alumno sacará su hoja y hará el ejercicio que toca ese día.
3. Si algún alumno no viene a clase, lo hará al día siguiente.
4. El viernes se realizará un dictado de las palabras que se han trabajado durante la semana.
5. La puntuación máxima que se puede conseguir son 50 puntos.
6. Cada palabra bien escrita será un punto. Para que cuente el punto, la palabra tiene que estar perfectamente escrita.
7. Se pueden conseguir 40 puntos con las palabras. Además, hay 10 puntos extra. Si hay más fallos en la ficha (empezar oración con minúscula, contar mal las sílabas...) se irán restando puntos de los 10 puntos extra.
8. Al acabar se hará un recuento de puntos, y los alumnos lo anotarán en su hoja de puntos y en la tabla de clase.
9. Se anotarán con los siguientes colores:

- ® Entre 0 y 10 puntos: **NARANJA**
- ® Entre 10 y 20 puntos: **AMARILLO**
- ® Entre 20 y 30 puntos: **VERDE**
- ® Entre 30 y 40 puntos: **AZUL**
- ® Entre 40 y 50 puntos: **MORADO**

Juegos de conocimiento

- ❖ **Me llamo:** el objetivo del juego es conocer nombres de los compañeros de clase y provocar participación entre los alumnos.

Agrupamiento: 1º Grupos de 5 alumnos. 2º Gran Grupo. Tiempo: 20min aprox.

Material: papel y lápiz.

Dinámica: 1º Agrupación voluntaria de 5 alumnos.

2º 5 minutos para decir el nombre por el que quieren ser llamados y lo que más /menos les gustó del curso pasado.

3º Tras los 5 minutos, se cambia de grupo. Repetir 4 veces.

4º Una vez en su sitio se pide que alguien diga los nombres de todos los compañeros y otro señala a quien debe nombrar. (“Quién es capaz de decir más”).

*El último grupo formado será el que trabaje junto en los siguientes días.

- ❖ **Tarjeta de visita:** el objetivo del juego es conocer aspectos de los compañeros que desconocemos.

AGRUPAMIENTO: Individual y gran grupo.

Tiempo: 1 sesión.

Material: Folio y rotulador.

Dinámica:

- 1º (15 min.) Cada alumna/o escribe en el centro de (un folio doblado así) el nombre por el que le gustaría que llamaran, su apellido entre paréntesis y su clase del curso pasado. En cada esquina del folio escribirá 2 cualidades: cómo es, qué le gusta hacer, un lugar que visitar/programa T.V. video juego, etc; y , finalmente, algo que haya hecho de lo que se siente orgullosa/o. Por detrás, escribe preguntas que le gustaría hacer a su tutor/a.

- 2º (10 min.) Todos los alumnos colocan el folio como en la imagen anterior. Se van fijando en las tarjetas.

3º (20 min.) El tutor recoge tarjetas. A partir de una cualidad hay que adivinar al alumno/a : máximo 8 preguntas. Y solo vale responder SÍ / NO.

*El alumno o la alumna que acierta escoge otra tarjeta y otro/a alumno/a trata de adivinar quién es.

- ❖ **El espejo mágico:** El objetivo del juego es crear clima positivo y de confianza/comunicación en el grupo. Reforzar la imagen positiva de sí mismo y de los demás.

Agrupamiento: Grupo pequeño (6 alumnos).

Tiempo: 30 min.

Material: Un espejo pequeño.

Dinámica:

- 1º El tutor presenta la historia de Blancanieves y el espejo encantado, e introduce la pregunta “Espejo, espejo, dime “¿Quién es la más hermosa del reino?”.

En clase, esta pregunta será: “Espejo, espejo, dime lo que ves: dime lo que más te gusta de mí.

Cada alumno/a cogerá el espejo y hará como que le escucha mientras piensa que es lo que más le gusta (como si el espejo se lo dijera). Al dejar el espejo, informa a sus compañeros/as sobre “ lo que le ha dicho”. Así, por turnos hasta llegar al último alumno.

- 2º Se realiza una segunda ronda pero ahora el espejo informa de la cualidad del compañeros/a que se tiene al lado, según las agujas del reloj.

- Al acabar se realiza un debate en el grupo sobre las cualidades de cada uno.

*(Obviamente, las cualidades han de ser positivas).

❖ **Balón mensajero**: El objetivo del juego es facilitar el acercamiento y comunicación entre los alumnos. Así como romper bloqueos de relación dentro del grupo.

Agrupamiento: Gran grupo.

Tiempo: 1 sesión.

Dinámica:

- 1º Situados en círculo, con espacio, de pie con espacio entre uno y otro suficiente.

Un/a alumno/a se coloca en el centro con el balón. El/la tutor/a informa de la regla: Comunicar mensajes a través del balón, el cual será el mensajero hacia los demás.

- 2º Quien quiere lanzar un mensaje, coge el balón y lo envía al compañero/a, usando sólo LOS GESTOS/MÍMICA hacia el balón (sonreírle, acariciarlo,...).

- 3º Los mensajes pueden ser de :amistad, simpatía, ternura, enfado, cansancio,...

Quien recibe el balón realiza la misma dinámica y lo devuelve al compañero/a que le lanzó el balón. Así sucesivamente hasta que el tutor interviene : ¿Qué tipos de mensajes se lanzaron? ¿Cómo te sentiste realizando este juego? ¿Por qué?

- Juegos cohesión grupo

- ❖ **Encuentra el aplauso (Versión variante del “Caliente /frío)**: El objetivo del juego es favorecer clima de aula/ romper rutina.

Agrupamiento: Gran grupo.

Tiempo: El que estime el/la profesor/a.

Material: objetos a esconder.

Dinámica: Similar al Caliente y frío pero en esta variante los alumnos y las alumnas han de aplaudir bajito y despacio, dejando tiempo entre aplauso y aplauso , el cual se alarga si el/la alumno/a que busca se ALEJA del objetivo; si se va acercando , las palmadas son más continuadas, más altas hasta que encuentra el objeto escondido.

Tras ello, se le da un aplauso cuando enseña el objeto.

*Este juego es adecuado en momentos de tutoría, cuando hay un cumpleaños (se esconde un , por ejemplo, huevo kínder; como objetivo a lograr (premio), etc).

- ❖ **Bailar pegados**: El objetivo del juego es divertirse, favorecer clima de aula/romper rutina. Así como favorecer la integración y cohesión de alumnos en el aula.

Agrupamiento: Parejas de alumnas/os (preferiblemente no amigas/os de aula).

Material: periódicos, a ser posible, tipo tabloide.

Tiempo: El que la propia dinámica y el/la profesor/a determinen.

Dinámica: Los alumnos y las alumnas se agrupan por parejas (aleatoriamente, por par/impar, chico/a, etc) y se procura que no se junten los amigos o mejores compañeros. Se hace espacio en el aula dejando el centro libre (si se puede hacer en un aula más grande, mejor) y se reparte un hoja de periódico a cada pareja, la cual deja en el suelo y se colocan encima emparejados para bailar. EL OBJETIVO es bailar sin salirse del papel ,ya que ello conlleva eliminación. Cada vez que suena una música bailan. Al parar han de doblar por la mitad la hoja de periódico y situarse emparejados para volver a bailar. Así se sigue sucesivamente hasta que en un momento determinado no pueden seguir bailando sin salirse. (pueden bailar a la pata coja, uno encima de otro ,etc.).*El profesor y/o algún alumno/a hacen de jurado. Gana la pareja que más aguanta dentro de la hoja

- ❖ **El partido**: El objetivo del juego es divertirse, repasar aspectos curriculares, romper rutina.

Agrupamiento: Gran grupo dividido en 2 equipos.

Tiempo: 1 sesión cada quince en periodos de 30 minutos, bien en tutoría bien en sesión de área.

Material: Folio y Cartulina grande.

Dinámica: Este juego puede adaptarse a cualquier área. El ejemplo siguiente es para una sesión en matemáticas y repasa el cálculo mental de otra manera.

- 1ª Se establecen 2 equipos de alumnos/as que no van a variar a largo del curso. Cada equipo se numera/nombra y se elabora una alineación (defensiva /atacante)

para que cada pregunta sea contestada por un miembro del equipo al que le toque. En una cartulina grande se dibuja el nombre del equipo , los componentes, el día de partido y cómo se va a puntuar (p.ej.: Cada partido lo gana el equipo que antes llega a 5 puntos, siendo cada punto ganado tras un turno de 5/10 preguntas)

- 2º El tutor/a ,profesor/a, lanza una pregunta sobre cálculo y va dando turno al equipo que le toca; si el alumno no sabe la respuesta , contesta el contrincante del otro equipo. El equipo que primero llega a 5/10 respuesta correctas, se lleva el punto. Gana el equipo que llega a 5 puntos. Y SE ANOTA EN LA CARTULINA EL RESULTADO del partido.

** Con los mayores se puede realizar una tabla de respuestas individuales de cada equipo para hacer un seguimiento.*

Juegos de tipología aprendizaje cooperativa

- ❖ **La plantilla rota:** El objetivo del juego es buscar la respuesta uniendo las diferentes partes de la misma que cada uno tiene, interactuando de manera simultánea y positiva.

Agrupamiento: Pequeño grupo , 4 alumnos/as.

Tiempo: 1 sesión.

Material: Folio /cuaderno.

Dinámica: Se plantea un tema o pregunta y se da la respuesta en cuatro partes (piezas de un puzzle, textos cortados, frases, partes de un problema...). En un tiempo dado, el equipo debate y elabora en común su respuesta, para expresarla posteriormente al resto de la clase.

Aplicaciones:

- Todas las posibles desde dibujos, viñetas, frases, textos...

- El resultado se puede plasmar en el cuaderno de equipo.
- Muy adecuado para hacer una secuenciación histórica.

- ❖ **Encontrar a alguien que:** El objetivo del juego es conseguir que las personas que saben determinadas preguntas las transmitan a los que no las saben para que estos aprendan y establecer interdependencia positiva.

Agrupamiento: Pequeño grupo (4 miembros).

Tiempo: 1 sesión.

Material: Folios /cuaderno.

Dinámica: Se reparte una hoja con diversas preguntas. Se pide al equipo que escriba el nombre de quienes sepan la respuesta a cada pregunta. Cuando todas las preguntas tengan a alguien que sabe las respuestas se pasa a la segunda fase en la que se expone la contestación a las preguntas por parte de las personas mencionadas en el escrito hasta que todo el grupo las conozca. Es importante contrastar que las respuestas dadas no son incorrectas. Después se puede utilizar la estructura de cabezas numeradas para evaluar si el equipo ha aprendido.

Válido para:

- Repaso de actividades dadas para centrar la atención en los temas importantes.
- El resultado de las preguntas puede escribirse en un cuaderno de equipo , si se utiliza.

- ❖ **1 – 2 – 4:** El objetivo de la actividad es conseguir crear una dinámica de equipo que parte de lo individual y termine en el grupo.

Agrupamiento: Pequeño grupo.

Tiempo: 1 sesión.

Material: Folio /cuaderno.

- ✚ **Juegos de mesa:** 1 vez al mes se utilizan distintos juegos de mesa para trabajar las matemáticas, la atención, la cooperación, el turno de palabra.
- ✚ **Juegos de ordenador:** una vez al mes en el aula de informática se realizan distintos juegos de ordenador para trabajar los contenidos que se están tratando en clase.
- ✚ **Nos vamos de compras:** una vez a la semana se simula una tienda, en la que se compran y venden productos, para trabajar las matemáticas de manera más lúdica (se trabaja el dinero, las medida, la capacidad, la masa, el cálculo...)
- ✚ **Juegos de ingenio:** una vez a la semana se trabajan problemas y juegos de ingenio.
- ✚ **Juego de palabras:** desde el área de lengua una vez cada 15 días. Se colocan en diferentes lugares de la clase carteles con las palabras: adjetivo, sustantivo, verbo, determinante... Se les reparte a los niños y niñas las palabras de una frase y cada alumno/a tiene que ir al lugar que le corresponde. Esta actividad se realiza por equipos.
- ✚ **Juegos de adivinanzas:** dos veces al mes se realizan adivinanzas en clase y deben resolverlas en grupos.

QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- ✚ **Juegos matemáticos:** una sesión semanal de juegos matemáticos: parchís y oca, cuatro en raya, cartas, dominó, memory, mikado, jenga, simetrías...
- ✚ **Lyrics training:** EN INGLÉS: juego de letras de canciones. Una página de internet en la que se puede jugar al mismo tiempo que se aprenden el vocabulario de las canciones en inglés. Se trata de seguir la letra de la canción. La letra irá sonando al mismo tiempo que la letra aparece en la pantalla y cuando aparezca el hueco será la palabra que hay que rellenar.
- ✚ **Pasapalabra:** al finalizar los temas de naturales y sociales se realiza un pasapalabra con palabras y conceptos de los contenidos del tema que empiecen por cada letra. Se utiliza como repaso.
- ✚ **Kahoot:** al finalizar los temas de todas las asignaturas se realiza este juego de preguntas online en el que cada alumno o alumna contesta a las preguntas y dependiendo de las respuestas consigue una puntuación que le sitúa en un ranking con el resto de participantes.
- ✚ **Write sentences:** una vez al mes, se le da a cada grupo unos cuantos sobres que tienen como título los distintos tipos de palabras (noun, verb, article...) dentro de los sobres hay palabras de ese tipo. En un tiempo determinado cada grupo tiene que construir tantas frases correctas como puedan, utilizando las palabras que tienen en los sobres.

- ✚ **Festivities in english speaking countries:** desde el área de inglés, para trabajar la cultura de los países de habla inglesa, cada vez que hay una fiesta o celebración típica de alguno de estos países se realiza unas sesiones especiales en las que se trabaja: una canción típica de esa festividad, un vídeo que explica cómo se celebra esa fiesta con un quizz de preguntas posterior (en equipos y utilizando la pizarra digital), una manualidad típica de esa festividad y un cuento o historia sobre el tema.
- ✚ **Stop (english version):** para trabajar el vocabulario en inglés, se utiliza una tabla en la que se escribe el título del vocabulario que quieras trabajar (objects, colours, countries, food, free time activities...). Se asigna una letra y tienen que completar la tabla con palabras que empiecen por esa letra en el menor tiempo posible. Se trabaja una vez al mes en grupos.
- ✚ **Juego de mesa conjugación verbos:** Una vez cada 15 días, en grupos juegan a este juego en el que se elige un verbo y en cada casilla que caigan te dicen una conjugación verbal. Por cada respuesta acertada vas consiguiendo puntos.
- ✚ **Stop:** en una tabla se escriben los tipos de palabras de la lengua española (nombre, adjetivo, determinante, preposición, verbo...). Se asigna una letra y tienen que escribir todos los tipos de palabras que empiecen por esa letra en el menor tiempo posible. Se trabaja una vez al mes y se juega en grupos.

Hermanamientos

- ❖ **Navidad:** en Navidad cada clase tiene otra clase hermanada. Cada grupo tiene que preparar algo para sorprender a su grupo hermanado (una canción, un baile, una manualidad). Las actividades se llevan a cabo en la última semana de clase antes de las vacaciones navideñas.
- ❖ **Halloween:** los alumnos de sexto invitaron a los alumnos de 2º a ir a sus clases a participar en un pintacaras de halloween.
- ❖ **Apadrinamiento lector:** Se juntan las dos clases en las aulas o en la biblioteca y se emparejan un alumno/a de los mayores con uno/a de los pequeños para leer juntos. Este curso se han hermanado en lectura: 1º con 4º y 5º con 5 años.

Gamificación

- ❖ **Jumanji:** en el quinto nivel desde el área de matemáticas se realiza el proyecto jumanji. Una vez a la semana se ponía un power point en el que se ven trozos del vídeo de la película de “Jumanji” y después de cada fragmento y en equipos se realizan retos matemáticos que tienen que ver con el fragmento que han visto de la película.
- ❖ **Proyecto Harry Potter:** *El mundo de Harry Potter* es un proyecto de gamificación pensado y creado para alumnos de 5º de Educación Primaria. En él se reúnen las asignaturas de Lengua Castellana, Educación Artística y otras. Todas ellas se encuadran dentro de la narrativa del mundo mágico de Harry Potter creado por la escritora J.K. Rowling.

En este proyecto se emplean dinámicas de aprendizaje cooperativo, gamificación y otras mecánicas por puntos en el aula. La misión principal del alumnado a partir del momento de la implantación del proyecto es completar

las diferentes misiones que se le plantean (en forma de tareas en las diferentes asignaturas) consiguiendo puntos de experiencia por cada una de ellas. Estos puntos de experiencia les harán subir de nivel y mejorar su prestigio como magos o brujas. Comenzarán en el nivel más básico (siendo Muggles), pero podrán llegar hasta convertirse en profesores de Hogwarts. Consiguiendo puntos de experiencia obtendrán galeones, que podrán canjear por cartas mágicas. Estas cartas mágicas podrán ser compradas dependiendo del nivel en el que se encuentren, y algunas serán meramente coleccionables, otras otorgarán bonus de puntos por cada actividad, y otras les permitirán obtener algún poder especial o privilegio al ser usadas.

Los alumnos estarán agrupados en el aula según la casa de Hogwarts a la que pertenezcan, habiendo 4 grandes grupos que colaborarán y se ayudarán para conseguir objetivos en común. En cualquier asignatura podrán ganar o perder puntos por acciones relacionadas con las dinámicas de aula. Estos puntos de cada casa de Hogwarts serán independientes de los puntos de experiencia que haya obtenido cada alumno por separado, pero algunos beneficios de algunas cartas podrán afectar al grupo o no, según la decisión del alumno.

Las misiones estarán relacionadas con los contenidos del currículo exigidos para 5º de Educación Primaria de las asignaturas incluidas y tratarán de fomentar la autonomía de los alumnos, la cooperación entre compañeros y el trabajo de las competencias básicas. La duración del proyecto es trimestral.

- ❖ **Escape room Harry Potter:** como final de proyecto se realizó un “Escape room” en el que participaban por grupos de las casas de Hogwarts (se juntaban un grupo de cada clase). Mediante pistas y juegos tenían 45 minutos para encontrar la llave que les sacara del aula en el que estaban encerrados. La 1ª

pista estaba en una carta que recibían al entrar y contaban con la ayuda de una maestra que estaba dentro del aula con ellos para ayudarles si se atascaban en alguna prueba.

GALERÍA DE FOTOS



