

## EL JUEGO EN LA ESCUELA.

### 1. ÁREAS DEL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO EL TALLER.

El taller que a continuación desarrollamos se centra básicamente en las áreas de Matemáticas, Lengua y Educación Física del currículo del 1er ciclo de Primaria.

### 2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

Los alumnos y alumnas que participan pertenecen a los niveles de 1º y 2º de Primaria, en total 150 niños y niñas.

En total participan 6 clases de 25 alumnos y alumnas cada una.

### 3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

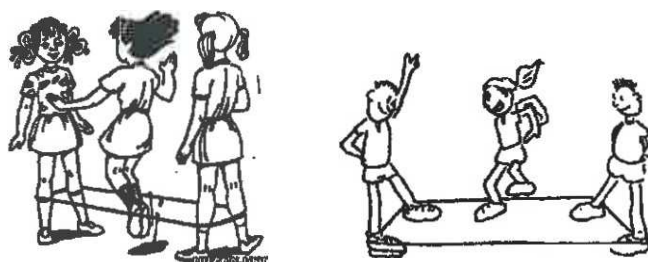
El AMPA del centro propuso el taller y tras dialogar y buscar la buena organización para poder llevarlo a cabo, determinamos que el ciclo ideal era el 1º Ciclo.

Destacar el hecho de que el centro cuenta con una aula CYL (Comunicación y Lenguaje) en la que se encuentran escolarizados niños y niñas de la zona diagnosticados de Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD) Trastorno Mixto del Lenguaje Receptivo-Expresivo (TLm) que mantienen relación con los niños y niñas de nuestro ciclo en los recreos, el comedor, y en las áreas instrumentales y de especialidades dependiendo del horario de cada uno de dichos alumnos.

El objetivo principal del taller del juego es que los niños del aula CYL interactúen y jueguen con el resto de compañeros. Además todos los niños y niñas se benefician y mejoran la competencia comunicativa, matemática y social, ya que los juegos que se describen en el siguiente apartado se centran en la expresión y comprensión oral, la resolución de problemas y el tratamiento de la información.

### 4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

#### "LA GOMA"



Requisitos: Una goma de unos 4 metros aproximadamente. Se puede jugar con tan solo 1 jugador, atando la goma a dos objetos que no se puedan mover/ caer. En caso de contar con más de 3 jugadores, dos de ellos sujetarán la goma.

### OPCIÓN A

Empezando con una altura muy baja se debe saltar la goma, sin que quede enganchada en ninguna parte del cuerpo, sin pisarla... Poco a poco se va subiendo la goma hasta superar la altura de la cabeza.

En caso de fallar quien ha saltado sustituye al una de las personas que sujeta la goma

### OPCIÓN B

Empezando con una altura muy baja se deben seguir los movimientos que acompañan a cada canción, o los que se hayan acordado antes de empezar

Notas:

- Pagina con algunas variantes, posicionando los pies en la goma:  
<http://salaamarilla2009.blogspot.com.es/2009/07/el-juego-del-elastico.html>

- Ejemplos de algunas canciones que pueden localizarse por internet:  
<http://www.manualidadesinfantiles.org/?s=gomas+de+saltar&x=-939&y=-118>

Anclas... clas,

Patanclas, clas

Azules, les

Y Blancas, cas

Anclas, patanclas, azules y blancas.

Don Meliton tenía tres gatos

Y los hacía bailar en un plato

Y por las noches les daba turren

Que vivan los gatos de Don Melitón.

Chicle, más chicle, mas chicle americano

Que se abre

Que se cierra

Que se abre

Y que so sale

Patine.. ne... ne

Patina... na... na

Patinaba una niña en París...ri..ris

Resbaló, lo, lo

Resbaló, lo, lo

Y a lo largo del suelo calló, yo, yo

Y de PRE... PRE... PRE

Y de PRE... PRE... PRE

Y de premio le vamos a dar, dar, dar

Un patín... tin... tin

Un patín... tin... tin

Un patín para que pueda patinar

Patine, patina

A lo loco,co  
A lo loco,co  
Una vieja se caído de la moto... to... to  
A la chi, chi, chi  
A la gua, gua, gua  
Se ha caído y se ha roto una pata... ta  
Y pidelé, y pideló  
que se caiga de la moto  
y empezamos otra vez.

### " LA CUERDA "



Requisitos: Una cuerda de unos 4 metros aproximadamente. Se puede jugar a partir de 3 jugadores.

Dos jugadores pagan, es decir, hacen girar la cuerda y los demás saltan.

#### OPCIÓN A

Se hace una fila y cada uno salta una vez y sale, dejando al siguiente.

#### OPCIÓN B

El que entra en la cuerda salta todo lo que puede, quiere o el número de veces que se haya acordado antes de empezar.

#### OPCIÓN C

Se puede jugar con canciones, como por ejemplo:

"Rey, rey, cuantos años viviré, soy pequeñita y no lo se, uno, dos, tres..."

"Al pelotón que entre el uno, al pelotón que entre el dos, al pelotón que entre el tres... al pelotón que salga el uno, al pelotón que salga el dos..."

"Al cocherito /ere, me dijo anoche /ere, que si quería /ere, viajar en coche /ere, y yo le dije /ere, con gran salero lere, no quiero coche lere, que me mareo lere"

Cada vez que se pronunciaba la palabra "/eré", el que saltaba, tenía que agacharse, y los que hacían girar la cuerda la levantaban por encima de la cabeza del saltador

#### OPCIÓN D

"La barqueta", la cuerda solo da media vuelta.

"Al pasar la barca me dijo el barquero: las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser. Arriba la barca, uno, dos y tres"

### OPCIÓN E

"Sega carnes", el que paga se pone en el medio de un círculo formado por el resto de los jugadores, y la hace girar. Todos deben saltar la cuerda, el que no lo haga o la pise pagará.



Requisitos: Tiza para dibujar una figura en el suelo y varias fichas (chapas, piedras, tapones...). Se puede jugar con tan solo 1 jugador.

Se trata de un juego de calle de puntería. Se dibuja una figura en el suelo, con distintas casillas, en las que se anotarán los números del 1 al 7 y otra para el%. Cada jugador tirará 3 fichas y tendrá que sumar el resultado de sus tiradas, ganando aquel jugador que consiga el 7 y %.

Se pactará previamente la distancia desde la que se tira, si se tira las tres fichas seguidas o una por turno...



Requisitos: Cuatro esquinas, o cuatro marcas en el suelo a modo de esquinas.

Un jugador paga y se coloca en el centro. Cuando haga la señal que se ha acordado antes de empezar, los jugadores deben cambiar de esquina o marca. El que paga intentará llegar hasta una esquina libre, antes de que lo haga otro jugador. El jugador que no consiga una esquina, pagará en el centro.

## "SAMBORI"



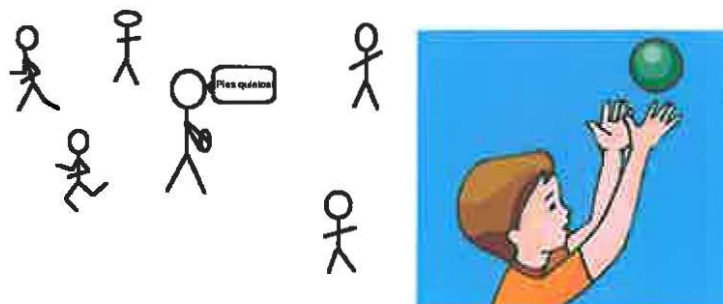
Requisitos: Tiza o yeso para dibujar una figura en el suelo y varias fichas (chapas, piedras, taponos...). Se puede jugar con tan solo 1 jugador.

Se dibuja una figura en el suelo de tantas casillas como se quiera (5, 7, 10, 12...) teniendo el samborila la forma que mas nos guste.

El juego consiste en recorrer todas las casillas o circuito antes que ningún otro jugador. El recorrido se hace a la pata coja, excepto en los cuadros dobles. No se puede tocar la raya, ni con el pie ni con la ficha.

Antes de empezar el juego se debe acordar como se va a jugar, puesto que hay varias maneras: ida sin ficha y a la vuelta se coge con la mano; ida sin ficha y a la vuelta impulsarla con el pie, pasando por todas las casillas; ida sin ficha y a la vuelta, impulsarla con el pie para sacarla del sambori; desde la casilla donde esté la ficha ida y vuelta impulsándola con el pie, recorriendo todas las casillas...

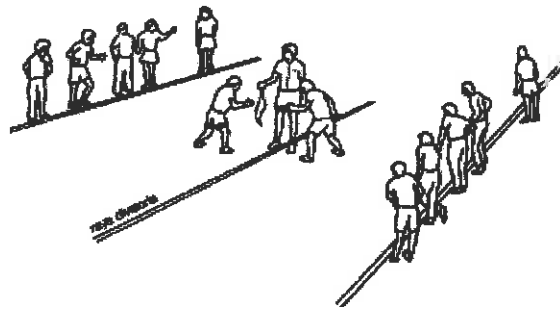
## "SOBRE, SOBRE 1 PIES QUIETOS"



Requisitos: Un balón.

Se pone una persona en el centro con el balón, y a su alrededor se sitúan el resto de niños. El que paga lanza la pelota al cielo y dice el nombre de otro. El nombrado tiene que coger el balón, y una vez esté en su manos grita "pies quietos". Todos se paran, y el chico con el balón elegirá a un compañero, dará tres pasos o saltos hacia él, e intentará darle con el balón y que caiga al suelo para eliminarlo. Si el compañero consigue coger la pelota, y que no caiga al suelo, el eliminado es el tirador.

## "EL PAÑUELO"



Requisitos: Un pañuelo y dos equipos.

El objetivo del juego es eliminar a todos los componentes del equipo contrario ya sea tocándoles cuando huyen con el pañuelo en la mano; haciéndoles pasar la raya central sin que tengan el pañuelo en su poder, o que no nos toquen cuando cogemos el pañuelo y huimos hacia nuestro campo. Los jugadores tendrá un número que se repetirá en el otro equipo. Se dibujará en el suelo 3 rallas, en la del centro se colocará el juez que sostendrá el pañuelo y dirá el número que debe cogerlo. Los equipos se situarán uno a cada lado de las otras rallas

## "LA GALLINITA CIEGA"



Requisitos: Un pañuelo.

Un jugador paga en el centro y los demás cogidos de la mano dan vueltas, hasta que deciden parar y se quedan quietos. El que paga debe acercarse a uno de los jugadores e intentar identificarlo, a través del tacto o haciéndole reír... Si acierta en la identificación pagará el identificado.

## "EL ZAPATERO"

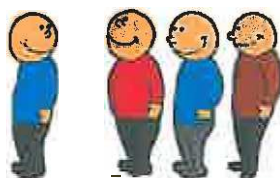
Requisitos: No se necesita más que un grupo de jugadores

Sentados en el suelo en círculo, los jugadores ponen sus zapatos (pies), delante, para que el jugador que dirige el juego pueda contar todos los pies.

El objetivo es ir eliminando los zapatos (pies) hasta que solo quede un ganador.

El que dirige el juego canta mientras va tocando los zapatos: "Ait de la taula Hl ha un sabater fent sabates de paper, quin número vol vostè?"; el propietario del zapato donde se ha dicho "vostè", dirá un número y se seguirá contando, siendo eliminado el pie donde recaiga el número dicho

### "SEGUIR AL REY"



Requisitos: No se necesita más que un grupo de jugadores

Uno de los jugadores será el Rey e irá delante dando instrucciones de lo que deben hacer los demás que le sigan en fila. El ritmo lo marca el rey, se puede ir andando, saltando, corriendo, a pata coja... se puede levantar un brazo, los dos... se puede ir en cuclillas, gateando... se pueden decir frases o palabras para que se repitan... se puede dar una instrucción concreta a alguien de la fila....

### "TRES EN RAYA O EN LINEA"



Requisitos: Este juego se puede jugar con un tablero, un papel, o incluso con marcas en el suelo. Se necesitan 6 "fichas", 3 por jugador.

El juego consiste en colocar antes que tu adversario, tres fichas en ralla.

### "DIANA"

16	8	13	4	10
1	11	6	7	2
6	3	15	5	12

Requisitos: Una diana con números, balones, tizas o papel y lapiz para anotar los puntos.

Se acuerda antes de empezar cuantos tiros va a tener cada jugador. Poniéndose en fila si irán lanzando las pelotas y se sumarán los puntos

conseguidos. Una vez lancen la pelota todos los jugadores, ganará el que más puntos tenga.

## 5. DESARROLLO TEMPORAL.

El taller se realiza 3 días a la semana (lunes, martes y miércoles) una semana al mes de 16:00 a 17:00h., de modo que en cada una de las sesiones juegan 2 clases del ciclo, un total de 50 alumnos en cada sesión.

## 6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

La valoración de la experiencia es muy positiva, ya que la respuesta de los alumnos y alumnas es muy buena y mejoran sus habilidades sociales.

Resaltar el hecho de que algunos de los juegos del taller se encuentran pintados sobre el pavimento del patio, por lo que los niños y niñas pueden jugar cuando salimos al recreo.

Destacamos la participación de las madres voluntarias que en colaboración con el AMPA hacen posible este taller de juego.

Ya que el taller se está llevando a cabo este curso por primera vez, estamos valorando la posibilidad de ampliarlo a otros niveles educativos, y en relación al 1r ciclo estamos considerando la posibilidad de habilitar una aula destinada al juego para poder utilizar de forma continuada a lo largo del próximo curso escolar.

A continuación se adjunta el link de un glogster es el que mostramos videos de los juegos descritos en este taller.

<http://lourdespolo.edu.glogster.com/el-juego-en-la-escuela/>