

**EL JUEGO EN LA ESCUELA**  
La experiencia de juego aplicada al aula

**TRIVIAL DE ANIMALES**

**4t. E.P.**

**1. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.**

Las áreas en que se ha desarrollado este juego son:

- Conocimiento del medio, concretamente la clasificación de animales vertebrados e invertebrados, sus características y su hábitat.
- Lenguas curriculares ( castellano, catalán e inglés)
- Educación artística (elaboración del material para el desarrollo del juego.
- Matemáticas, concretamente la aplicación práctica de fracciones, uso de compás,...

**2. Curso y número de alumnos participantes.**

El curso que ha elaborado este juego es 4º de Educación Primaria, con 19 alumnos de una escuela de una sola línea.

El juego está pensado para trabajar en ciclo medio, pero se podría trabajar en todos los ciclos, adaptando el contenido.

**3. Objetivos y competencias trabajadas.**

Objetivo:

- A través del juego los alumnos aprenden a:
- Conocer e identificar los animales vertebrados e invertebrados, según sus características nutricionales, relacionales y reproductivas.
- Aprender a trabajar en grupo, trabajo cooperativo y habilidades sociales.

Competencias trabajadas:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida o aprender a aprender.

#### **4. Recursos y materiales utilizados.**

##### Recursos:

Para buscar información, hemos utilizado, libros de texto, enciclopedias, libros de animales aportados por los alumnos, ordenadores, ipads con conexión a internet y un juego del trivial pursuit para familiarizarse con las normas del juego.

##### Materiales utilizados.

Para la elaboración del juego, hemos utilizado cartulinas de colores, plastilina, goma eva, pegatinas, lápices y rotuladores de varios colores, una caja de 25x35cm, dados y fichas.

#### **5. Desarrollo temporal.**

La actividad se ha llevado a cabo durante el primer trimestre del curso.

##### BUSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:

- Se organiza la clase por grupos, para identificar los diferentes grupos de animales que existen y luego consensuarlo entre todos los grupos.
- Se agrupa a los alumnos según afinidades creando grupos de expertos de cada una de las diferentes clases de animales.

##### COMPARTIR LA INFORMACIÓN.

- Se forman grupos heterogéneos de alumnos diferentes a los anteriores. Donde en cada grupo habrá un experto de cada clase de animales, trabajados anteriormente.
- Cada experto explica al resto del grupo las características principales del tipo de animales que han trabajado.
- Entre todo el grupo confeccionan las 9 o 10 características principales comunes de cada orden de animales.
- Cada grupo expone al resto de la clase las 10 características comunes. Entre todos se eligen las principales que serán el punto de partida para el juego del trivial.

##### ELABORACIÓN DEL JUEGO.

- Estos mismos grupos eligen una clase de animales y elaboran las preguntas que formaran parte del juego.

- Cortamos las cartulinas de colores, cada color representará una clase de animales y escribimos una pregunta con la respuesta en cada cartulina en los diferentes idiomas (aleatoriamente) que trabajamos ( catalán, castellano e inglés)
- En una cartulina grande dibujamos y pintamos el tablero de juego. (Parecido al del Trivial )  
Cuando hemos terminado lo plastificamos y le añadimos papel imantado por detrás para poder jugar con él colgado en la pared.
- Con plastilina creamos los quesitos donde pondremos las fichas.
- Creamos las fichas con goma eva y le pegamos pegatinas de caras divertidas de diferentes colores, cada orden de animales tiene un color de cara diferente.

## **6. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.**

Valoramos la experiencia muy positivamente, ya que los alumnos tenían muchas ganas de hacer el trivial y buscar preguntas a la vez que han trabajado los diferentes conceptos marcados.

Se ha detectado un interés por:

- Ayudarse a seleccionar las preguntas, de manera que todas las características estuvieran presentes en las preguntas.
- Ayudarse a buscar el vocabulario y a confeccionar las frases en las distintas lenguas.
- Pensar en el grado de dificultad de las preguntas.
- La sensibilidad artística y plástica del resultado final

A parte del conocimiento de los contenidos curriculares propuestos consideramos este juego como un medio muy positivo para trabajar las habilidades cooperativas entre los compañeros de grupo, y a aceptar que debían ir cambiando de grupo.

## 7. Fotografias .

