

PROYECTO: "JUEGOS Y JUGUETES".

CRA. PEÑA CABARGA

INTRODUCCIÓN.

Entre las diversas teorías existentes para explicar la naturaleza del juego podemos encontrar diferentes enfoques. Ha sido entendido como una liberación de energías sobrantes (Spencer), como un ejercicio de preparación para la vida adulta (Groos), como un continuado esfuerzo de superación (Chateau), etc. Pero a pesar de la diversidad de interpretaciones, hay un punto en común que aparece en todas ellas, y es que el juego es considerado la actividad fundamental de la infancia. En algunos casos se le considera un instrumento para conseguir algún fin didáctico y en otros se antepone el valor educativo que posee el juego en sí mismo. El juego se convierte de esta manera en el causante de que el niño viva libremente una situación placentera, a la vez que le permite desarrollar su expresividad, logrando así el crecimiento individual y social de la persona.

Cuando el niño juega solo exterioriza su afectividad. En los primeros años de vida, el juego individual ocupa la mayor parte del tiempo del pequeño. En este juego participa activamente toda su personalidad. En sus gestos, en las variaciones de su tonicidad, deja traslucir su afectividad, es decir, a través del juego el niño se expresa.

Un poco más mayor, el niño inicia el juego con los demás, en ese momento comienza el proceso de socialización. Aquí, no sólo se expresará, sino que además se comunicará con sus compañeros para hallar soluciones a las nuevas situaciones que se les vayan presentando.

El CRA. Peña Cabarga es un pequeño colegio situado en Cantabria. Consta de dos centros (Heras y San Salvador) que trabajan como si fueran uno. El juego forma parte del quehacer diario (como en muchas otras escuelas), pero este año Juegos y juguetes se han convertido en el *leit motiv* de nuestra práctica docente, ya que son el centro de interés en torno al cual desarrollamos las actividades.

Es por esa razón por la que se podrá observar que, además de las formas habituales de juego en la escuela, se han introducido otras no tan frecuentes y que han resultado y resultan de gran interés para toda la comunidad educativa (alumnado, profesorado y familias).

Dada la importancia del juego en la infancia (y en toda la vida, en realidad), y la necesidad de que se practique en el ámbito familiar, además de en la escuela, el centro ha considerado necesario y tremendamente útil que las familias estuvieran implicadas en las actividades del centro, por lo que ha desarrollado algunas en las que éstas han tenido especial relevancia (como se puede observar en el cuadro 1), siempre teniendo en cuenta que la necesaria e importante participación de los niños y niñas del centro, verdaderos protagonistas y sujetos pacientes de la metodología del juego.

La repercusión en el medio de este proyecto educativo ha sido tal que hemos recibido la invitación de Casa Corpas del Ayuntamiento de Medio Cudeyo para participar en un documental sobre retrojuegos, cosa que hemos aceptado y realizado gustosamente, viviendo (por parte del alumnado) la experiencia como un juego más.

La valoración de adoptar esta metodología como eje trasversal en nuestro día a día es totalmente positiva, y nos confirma y anima a continuar en esta línea, acercándonos así a los gustos e intereses de nuestro alumnado y consiguiendo su máxima implicación en su aprendizaje del que sin duda, son protagonistas.

Dicho todo esto, pasamos a narrar las actividades que hemos llevado a cabo:

*Competencias clave:

- 1) Comunicación lingüística. 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3) Competencia digital. 4) Aprender a aprender.
- 5) Competencias sociales y cívicas. 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7) Conciencia y expresiones culturales.

Unidad	Curso	Nº alumnas/os	Objetivos	Competencias clave*	Recursos y materiales	Desarrollo temporal
ÁREA DE LENGUA						
Concurso de adivinanzas.	Todos	75	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliar vocabulario. - Jugar con las palabras. - Comprender dobles y triples sentidos. 	- 1, 2, 4, 5, 6 y 7.	- Adivinanzas.	Primer trimestre
<p>Cada semana en cada uno de los tableros de anuncios del centro destinados para cada nivel, aparecía publicada una adivinanza, con una dificultad adecuada también a cada nivel. Aquel alumnado con dificultades podía participar en algún otro nivel más adecuado, de manera que todos pudiesen participar de una u otra forma.</p> <p>El alumnado tenía que leerla y proponer su respuesta en un papelito e introducirla en el buzón elaborado con una caja reciclada destinado para ese fin. La profesora encargada recogía todas las respuestas e iba exponiendo en un panel los aciertos que llevaba cada uno. Durante la fiesta de Navidad se entregaron los premios a los ganadores del concurso</p>						
Concurso "Error en el texto"	Prim.	55	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la competencia lingüística. - Desarrollar el espíritu crítico. - Reconocer y valorar errores semánticos y lingüísticos. - Rectificar datos erróneos. 	- 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.	Diferentes tipos de textos en los que se introducía algún tipo de error.	Primer trimestre
<p>Cada semana, en cada uno de los tableros del centro destinados para cada nivel aparecía un texto que contenía errores, tanto gramaticales como sintácticos o semánticos. El juego consiste en detectar el/los errores y escribirlos en un papel que meñan en los buzones del juego.</p> <p>La persona encargada del juego pasaba por las clases motivando y dando pistas. Con el alumnado con dificultades, se detenía de manera especial para adecuar el nivel de dificultad al del alumno/a concreto/a.</p>						
El lobo de Castro negro	3º ciclo	12	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el espíritu crítico - Ser capaz de componer y manejar argumentos 	1,4,5,6 y 7	Juego de cartas comercializado	Todo el curso
<p>El juego es una versión del "asesino" pero con argumentación. Se sientan en corro y se reparten las cartas boca abajo. Cada participante debe adoptar el rol que se le propone en su carta: pueblo, lobo, cazador...Un alumno ejerce como portavoz (o "madre") y dirige el juego, después de todas las instrucciones, el pueblo despierta, todos abren los ojos y la madre dice a quién han asesinado. El resto de población debe exponer argumentos y ponerse de acuerdo para nominar a uno de ellos. Todos han de estar de acuerdo sobre a quien acusan. Si han acertado el pueblo gana, si no es así se repite la acción y el lobo vuelve a matar.</p>						
Lotería de letras	Tercer ciclo	12	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la agilidad mental -Aplicar nociones adquiridas 	1, 2 y 4	Hoja de papel y bolígrafo	Todo el curso

El alumnado elabora una tabla en un papel con 6 columnas y tantas filas como rondas de juego se pretendan. Cada columna va etiquetada con una categoría (aquellas que se quieran trabajar) por ejemplo: sustantivo propio, adjetivo, verbo, adverbio....Se elige una letra a sorteo que se ubica en la primera casilla. El profesor indica el momento de inicio del juego y cada alumno ha de ir completando las casillas siguiendo la consigna de la letra inicial. El primero que termina dice en voz alta "tiempo". Todos paran y se inicia la puntuación. Por cada palabra que otros tienen repetidas, 5 puntos, si solo la tiene un alumno 10 puntos. Si no se ha completado 0 puntos.

Este juego se puede utilizar para cualquier contenido (accidentes geográficos, obras literarias, ciudades europeas....)

"Retrojuegos"	Todos los niveles	70	-Utilizar el lenguaje oral para expresar ideas, procesos (cómo se juega) - Interactuar con otros locutores en un diálogo	1,3, 4,5, 6 y 7	Los realizadores del proyecto aportaron las materiales (cámaras...)	Mes de abril
<p>Participación en las grabaciones de video del proyecto. En esta actividad, se plantearon dos actividades distintas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Parejas o grupos de niños que tenían que explicar ante la cámara a qué juegan y cómo, a qué jugaban sus padres o abuelos... ● Parejas de abuelos-as con sus nietos y los mayores explicaban a los nietos a qué jugaban de pequeños, cómo jugaban....en un diálogo natural frente a las cámaras. 						
Adivina, adivinanza	2º y 3º ciclo	5	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer, comparar y clasificar animales vertebrados e invertebrados. -Participar en situaciones de comunicación para explicar, describir, definir... exponiendo de forma clara y coherente. -Escuchar y respetar el conocimiento de los demás. Respetar el turno de palabra. -Participar en intercambios orales con finalidad informativa y lúdica. 	1,4 , 5,7 .	Tarjetas con fotos de animales vertebrados e invertebrados.	Segundo trimestre.
<p>Se reparten las fotos. Cada niño describe la suya: alimentación, respiración, cubierta del cuerpo, hábitat, vertebrado, invertebrado...A continuación se lee en voz alta y los demás adivinan de qué animal se trata.</p> <p>Otra variante es: Se introducen las tarjetas en una bolsa. Sale un niño y sin mirar saca una. Describe la foto dando pistas sobre su alimentación, hábitat, etc y el resto tiene que adivinar de qué animal se trata. El que lo acierte sale y continúa el juego.</p>						
Juego de la silla con preguntas y respuestas.	Segundo, tercer y cuarto curso.	5	<ul style="list-style-type: none"> -Comprender y expresar mensajes verbales y no verbales. -Participar en situaciones de comunicación formales e informales. -Transmitir las ideas con claridad, orden y dicción adecuada. -Mantener una actitud de escucha atenta y de respeto hacia las intervenciones de los demás. -Ampliar el vocabulario Y Expresarse oralmente con precisión. -Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua 	1,4,5, 7.	Tarjetas con preguntas. Sillas. Música.	Primer, segundo y tercer trimestre .

Se colocan en círculo un número de sillas que sea igual al número de alumnos menos uno. Se pone música y bailan alrededor de las sillas. Cuando deja de sonar la música, el que permanece de pie coge una tarjeta del montón, lee y contesta. Si acierta sigue jugando. Si no acierta queda eliminado. Puede pedir ayuda a los compañeros.

De la Habana ha venido un barco cargado de...	Infantil	2	-Participar en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender. -Reconocer palabras significativas. -Asociar imágenes y pictogramas a letras y palabras. - actitud de escucha y comunicación atenta. -Estimular la conciencia fonológica y semántica. -Ampliar el vocabulario. -Favorecer la discriminación visual y auditiva.	1,4,5,7.	-Silueta de un barco. -Tarjetas de sílabas y conceptos plastificadas.	Primer trimestre.
--	----------	---	--	----------	--	-------------------

Se coloca el barco en el centro de una mesa y sobre él las tarjetas de las sílabas con las que vamos a jugar. Se reparten entre los alumnos las tarjetas de los conceptos. Juegan por turnos. El primero dice: Ha venido un barco cargado de ...mariquitas. El que tenga la tarjeta de la mariquita debe de colocarla debajo de la sílaba ma- y así sucesivamente.

ÁREA DE MATEMÁTICAS

Los manzanos	Infantil	2	-Aprender la serie numérica y utilizarlo oralmente para contar.. -Iniciarse en la serie numérica progresiva y regresiva. -Asociar número-cantidad. -Resolver situaciones de cálculo. -Fomentar estrategias de pensamiento personal y cooperativo.	2,4,5	-2 manzanos). -1 dado del 0 al 5. -Fichas.	Primer trimestre.
---------------------	----------	---	---	-------	--	-------------------

Cada jugador tiene un tablero. Tira el dado por turno y pone una ficha en el número que corresponde en su tablero. Si sale el blanco el jugador pierde el turno. El ganador es el primer jugador en completar el manzano.

Dominó del pez	Infantil	2	-Estimular la orientación espacial. -Asociar número-cantidad.	2,4,5.	12 cartas	Primer trimestre.
-----------------------	----------	---	--	--------	-----------	-------------------

Mezclar las cartas y cada jugador coge 6. Por turnos se ponen las cartas encima de la mesa alineando la cabeza con la cola del pez: el número de puntos en la cabeza de un pez y en la cola del siguiente debe ser el mismo. Si un jugador no puede añadir un pez a la cabeza o a la cola de la fila, pasa el turno a otro. El ganador es el primer jugador en poner todas sus cartas.

Alimenta a los cocodrilos	Infantil		-Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas. -Asociar número-cantidad.		-1 tablero. -2 dados del 1 al 6. -2 juegos de fichas.	Primer trimestre.
----------------------------------	----------	--	--	--	---	-------------------

Cada jugador tira por turno, suma los dos tanteos y pone una ficha en el tablero sobre el número apropiado. Gana el que alimente más cocodrilos.

Ken ken	2º 3º ciclo.	1	-Cálculo mental . -Asimilación de tablas matemáticas.	2,4,6	Hoja de papel y bolígrafo	Todo el curso
----------------	--------------	---	--	-------	---------------------------	---------------

			<ul style="list-style-type: none"> - Intuir el resultado de una operación combinada. -Introducción al trabajo científico: Cada operación es una hipótesis que debe ser confirmada. Carácter tentativo 		
<p>Juego puzzle de dificultad muy ajustable parecido al sudoku que consiste en rellenar una cuadrícula con números (sin repetir ninguno en líneas y columnas) y están Cada grupo de casillas delimitado por un trazo grueso están relacionadas por el resultado de una operación u operaciones donde solo sabemos el resultado</p>					
Combate naval	2º 3º ciclo.	2	-Practicar la numeración , ejes de coordenadas o las unidades de medida	2,4,5,6	Hoja de papel cuadriculado y bolígrafo
<p>En el juego de barcos de siempre se nos ocurre cambiar en uno de los ejes los números por las unidades de orden (unidades ,decenas , ...).Así a modo de ejemplo disparar a una casilla sería decir al oponente cinco mil o trescientos. Variante para el juego: (Km,Hm... en uno de los ejes)</p>					
Juego de la Pita	2º 3º ciclo.	^{todos}	-Dominar las diferentes herramientas y procedimientos de medida de magnitudes.	2,4	papel , lápiz, regla y transportador
<p>Se ha dibujado este año una pita irregular en el patio en la que se han medido, clasificado y comparado diferentes ángulos .con esos datos se ha copiado a pequeña escala. Se han analizado los diferentes cuadriláteros.</p>					
Bloques de construcción	2º ciclo.	^{todos}	-La numeración y las fracciones se han estudiado aprovechando la posibilidad de agrupar y construir con piezas de diferentes colores.	2,4	Piezas de de diferentes colores y tamaños
Introducción al Ajedrez	2º 3er ciclo.	^{todos}	-Potenciar la concentración, la atención, la organización,el control emocional y el pensamiento lógico matemático. -Estimular la relación de niños de diferentes clases.	1,2,3,4,5,6,7	Tableros y piezas , software : Interface Arena, Nagasaki chess
<p>Estudio de las reglas (movimiento ,valor de piezas y su notación de forma dirigida y práctica desenfadada (más juego que deporte serio) con escasa participación del profesor.</p>					
Tangram	3er ciclo.	^{todos}	-Potenciar el carácter tentativo e intuitivo -Trabajar las fórmulas para la obtención de áreas	2,4	piezas elaboradas
<p>Construir figuras de carácter esquemático con las piezas dadas. Cálculo de áreas de figuras sencillas a base de triángulos y cuadriláteros combinados.</p>					
Mercado	Tercer y cuarto curso	14	-Desarrollar la expresión corporal, dramática, oral, escrita y plástica. -Fomentar y desarrollar la participación en las actividades de grupo. -Acercar al alumnado a su medio social más próximo.	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	Diverso material fungible y reciclado.
<p>Simulación de situaciones de compra: elaboración de la lista de compra, manejo del dinero. comprobación de las vueltas....</p>					

ÁREA DE ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

Número y más números	Inf. 1º y 2º de PR	2 ó 3	1, 2, 4 y 5	Todo el curso
<p>Los alumnos siguiendo consignas de la profesora llevan a cabo diversas actividades: escriben números, los comparan, componen y descomponen, aproximan cantidades, forman números dando determinado valor a las cifras.. Posteriormente comprueban entre todos los resultados de cada uno utilizando las tarjetas-libro y los vasos. Manipulando el material se familiarizan individualmente con los números.</p>				
Memory medios de transporte	Inf. y 1º PR	2 ó 3	1, 4 y 5	Todo el curso
<p>Con las tarjetas boca abajo sobre la mesa cada jugador dará la vuelta a dos tarjetas si son iguales se las lleva, si son diferentes las volverá a poner boca abajo. El objetivo es memorizar la posición de la cartas. Gana el jugador que más cartas ha obtenido.</p>				

En qué piso estoy?	Inf. y 1º de PR	2 ó 3	1, 2 y 4	Edificio de 10 pisos y tarjetas con velcro con los números.	2º Trim
<p>Establecer la correspondencia número/palabra y colocar el cartel. Completar el edificio a modo de puzzle. Averiguar en qué piso está el compañero si sube o baja x número de pisos.</p>					

ÁREA DE ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: AUDICION Y LENGUAJE

La oca de los fonemas	Infantil, 1º y 2º E. Primaria	Ha sta 4	- Favorecer la articulación de palabras. - Estimular la estructuración sintáctica. - Mejorar la competencia semántica. - Reforzar la lectoescritura. - Mejorar la interacción comunicativa.	1, 4, 5, 6	Fonodil	Anual
<p>Cada casilla del tablero tiene una imagen con el fonema trabajado, en una primera fase se trabaja la denominación, posteriormente el sintagma nominal; en la tercera fase la adjetivación; en la cuarta fase la oración/frase y en la quinta fase las frases libres.</p> <p>Otra forma de trabajar con ello es para estimular la memoria auditiva: repetición inmediata de una serie de palabras que aparezcan en el juego. Para la estimulación semántica deben explicar la función utilitaria de las imágenes. ¿Qué es?, ¿para qué sirve?. Semejanzas y diferencias además los tableros por la parte de atrás tienen otro tablero pero con la palabra en vez de con la imagen, esto permite: lectura de palabras, número de sílabas de la palabra, situar que sílaba ocupa el fonema trabajado, encontrar la sílaba tónica de las palabras, deletreo oral de las palabra a nivel fónico y diciendo el nombre de la letra, integración fonémica, dar una consigna y formular frases (aseverativas, interrogativas...),</p>						

Memori	infantil 1° y 2° de primaria	1 o 2	-Estimular la memoria. -Mejorar la articulación de determinado fonemas. -Generalizar su uso en el lenguaje espontáneo -Reforzar la lectura.	1,4,5,6	Lotos fonéticos	Anual
Colocar parejas de tarjetas con los fonemas o las letras trabajadas bocabajo, desordenarlas y levantándolas de dos en dos tratar de encontrar las parejas, pronunciando cada vez la palabra que aparece; si no coinciden o no se pronuncian bien se vuelven a colocar hacia abajo.						
¡Pompas, y globos!	Infantil y 1° Primaria	1	-Controlar el soplo. -Mejorar la respiración.	1,4,6	Pompero y globos	Anual
Utilizando el "pompero" soplar con diferentes intensidades para conseguir muchas pompas pequeñas, una grande, dos pompas pegadas... Inflar globos de mayor o menor volumen y de más o menos soplos.						
El ahorcado	Primaria	Mínimo 2	-Reforzar la lectoescritura. -Ampliar vocabulario. -Afianzar la ortografía.	1,4,5,6	Pizarra tiza/rotulador	Anual
Uno piensa una palabra y escribe tantas rayas como letras o sílabas tiene, el compañero irá diciendo letras y cada vez que la letra que dice no la contenga esa palabra quien está en la pizarra hará una raya hasta completar el dibujo de un ahorcado si no la acierta. Las palabras pueden ser relacionadas con determinada regla ortográfica, con vocabulario trabajado en clase, etc						
ÁREA DE PLÁSTICA						
Yo soy mi juguete favorito	Infantil y primaria	70	-Acercarse al manejo de programas informáticos para trabajar las imágenes -Trabajar la identidad del Centro como grupo	3, 4 y 7	Programa nformático paint.net 4.5 (libre)	Primer trimestre
Cada alumno del centro debía elegir una imagen de su juguete favorito. Con el programa informático paint.net 4.5 (libre) y una fotografía de su cara, se hizo el montaje de la imagen, acoplando su rostro al cuerpo del muñeco. También el profesorado preparó sus personajes, de manera que a la entrada de la escuela estamos todos representados coincidiendo con la temática anual de "Juegos y juguetes". Posteriormente se elaboró un juego de búsqueda de objetos ocultos para el blog del centro, reduciendo las imágenes para integrarlas en otra con muchos objetos.						
Construcción De Bottlerobots	Quinto y sexto curso		-Trabajar la imaginación y la creatividad aprovechando materiales para reciclar -Trabajar la proporción	2,5,6	Tapones inmediato, alambre forrado...	tercer ciclo
Construcción de muñecos en forma de robot a base de tapones de plástico						
Papiroflexia	Primaria		-Comprender que en ciertos trabajos o proyectos el error puede ser algo bueno porque nos acerca al éxito -Trabajar la simetría -Potenciar la paciencia que requiere un trabajo de precisión	2,4,6	papel para reciclar	primer ciclo

Orientado en construir **juguete con papel**: aviones y ranas saltarinas. Ambos analizando su elaboración más adecuada para conseguir las mejores prestaciones posibles en cuanto a vuelo (distancia, tiempo) o salto.

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Manos saltarinas	2º y 3º Primaria	31	-Desarrollar el esquema corporal. -Reconocer la derecha y la izquierda sobre sí mismo. -Situarse con respecto a otro compañero.	1,4 y 5	Anual
<p>Los alumnos sentados como los indios ponen su mano derecha en la rodilla izquierda del de la derecha y su mano izquierda en la rodilla derecha del compañero de la izquierda. El juego consiste en golpear con la mano siguiendo el orden de manos. El que se confunde o tarde mucho en golpear pierde la mano y se la coloca a la espalda. Así hasta que consiguen quedar 3 alumnos. Para dificultar las cosas con dos golpes cambia de sentido.</p>					
El caracol	Infantil y Primaria	47	-Desarrollar la orientación espacial y equilibrio. -Interiorizar las distancias para elaborar una respuesta motriz.	2,4,5,6 y 7 Tizas	Anual
<p>Se dibuja un caracol en el suelo con el número de casillas que queramos. En la última se pone cielo. Se va saltando en orden a la pata coja de una casilla a otra. Cuando llega al cielo se descansa con ambos pies. Luego se vuelve con el otro pie. Los compañeros miran que no pisa ninguna línea de las casillas o que no se apoya sobre los dos pies en los trayectos. El que lo consiga pone su nombre a una casilla.</p>					
Tempestad	1º y 2º de Prima	31	-Orientarse en el espacio respecto a un objeto y compañeros. -Consolidar la discriminación de derecha e izquierda	1,4 y 5 Aros	Todo el curso
<p>Todos en círculo de pie dentro de un aro. El profesor en el medio del círculo sin aro va diciendo: ¡Olas a la derecha! y todos se mueven hacia el lado de la derecha./¡Olas a la izquierda! y todos se mueven al aro de la izquierda./¡Tempestad! todos se tendrán que cambiar de aro, no pudiendo entrar ni en el de la derecha ni en el de la izquierda.El que se quede sin aro ocupa el puesto del profesor.</p>					
Tierra, mar y aire	Primaria	45	-Realizar saltos sobre bancos suecos. -Ajustar los saltos a la situación del juego.	1,2,4 y 5 Bancos suecos	Anual
<p>Todos subidos en los bancos suecos en hilera mirando al profesor. Si dice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tierra: todos deberán bajar hacia delante./ Mar: todos deberán colocarse detrás del banco./ Aire: todos deberán subir al banco./ El que se equivoque irá perdiendo vidas, se quedará un turno descansando o dará las órdenes. Se puede jugar también con colores, números... 					
El director de orquesta	Primaria	45	-Desarrollar la imaginación y creatividad. -Experimentar la vuelta a la calma al finalizar la sesión.	4 y 6	Anual
<p>Toda la clase en círculo. Un niño, el policía, de espaldas al grupo. El profesor nombra un director de orquesta. La orquesta comienza a tocar al ritmo del director, imitando todo lo que hace (palmas, saltar, gestos rítmicos,...). El policía intenta descubrir al director por tiempo o por intentos. Luego se van cambiando los papeles.</p>					
Bomba	2º y 3º cicl Primaria	31	-Desarrollar la coordinación óculo-manual -Lanzar y recibir de forma precisa una pelota blanda.	1,4 y 5 Pelota blanda	Anual

Todos en círculo de pie menos uno que se queda en el centro sentado. Los del círculo se irán pasando una pelota. El del medio estará con los ojos cerrados contando primero hasta 10 (subirá un brazo), después hasta 20 (subirá el otro brazo) ¡Aviso de bomba! hasta llegar a 30 donde dará una palmada fuerte y dirá ¡Bomba!. El que en ese momento tenga la pelota tendrá que sentarse con las piernas estiradas. Los más cercanos a éste ahora tendrán que saltarle para pasar la pelota al siguiente y volver. Así hasta que sólo quede uno. Luego se intercambian los papeles.

ÁREA DE MÚSICA

El juego de las estatuas	1º ciclo	14	-Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo -Desarrollar una escucha atenta. -Desarrollar el control postural	5, 6 y 7	Espacio amplio y reproductor de música	Todo el curso
Los niños bailan y se mueven libremente por el espacio al son de la música. Cuando ésta deja de sonar han de quedarse inmóviles, como estatuas, siendo eliminado aquel que se mueva						

¿Qué suena?	1º y 2º ciclo	31	-Reconocer tímbricamente algunos instrumentos de percusión . -Desarrollar la escucha atenta y aprender a respetar los turnos -Aprender el concepto de timbre	4, 5, 6 y 7	Instrumentos de percusión y un pañuelo.	Primer y segundo trimestre
--------------------	---------------	----	--	-------------	---	----------------------------

Un alumno se sitúa en el centro con los ojos vendados y adivina qué instrumento (también se puede reconocer la voz de cada compañero) suena

La rueda de la muerte	1º, 2º y 3º ciclo	70	-Desarrollar la atención y Desarrollar el sentido del ritmo -Reconocer frases musicales, compases y tiempos -Aprender canciones, retahílas, ostinatos rítmicos o frases melódicas	1, 5 y 7	Alfombra e instrumentos de percusión	Todo el curso
------------------------------	-------------------	----	---	----------	--------------------------------------	---------------

Situados en círculo, interpretan una canción, retahíla, ritmo (pequeña percusión o percusión corporal) o melodía (instrumentos de láminas), previamente fragmentados (en compases, medios compases o tiempos). Cada alumno interpreta el fragmento que le toca en orden. Aquel que falla, se tumba hacia atrás, haciéndose el muerto, y siguen los demás hasta que sólo queda un@.

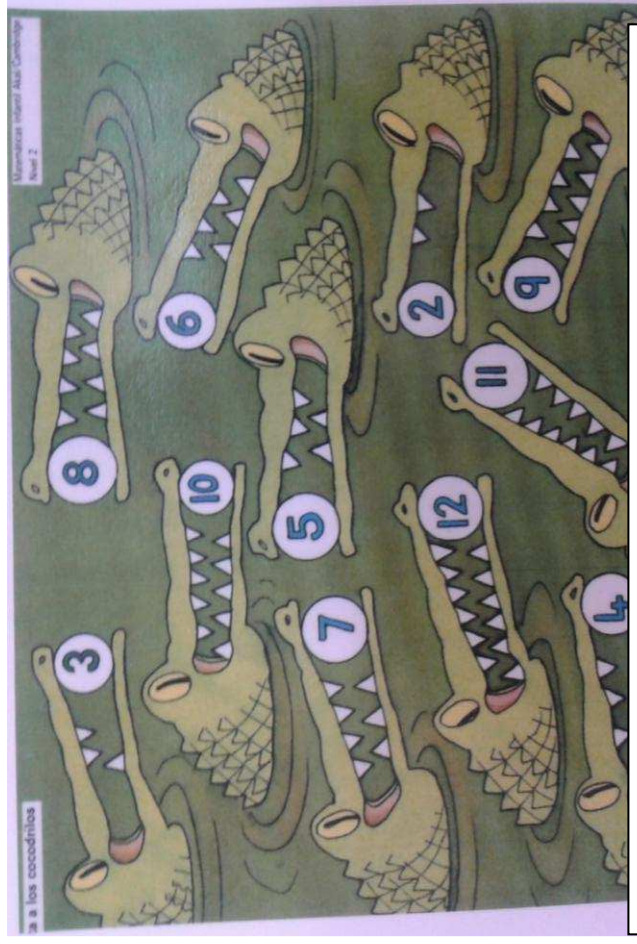
ÁREA DE INGLÉS

Aros de colores	Infanti I	20	-Reconocer e identificar los colores. -Adquirir vocabulario nuevo y asociar imágenes con palabras. -Comprender instrucciones habituales. -Escuchar atentamente. -Participar activamente en juegos.	1,4,5,6	Aros de colores. Láminas con imágenes del vocabulario a trabajar	Todo el curso.
------------------------	-----------	----	--	---------	--	----------------

Se colocan aros de diferentes colores en el suelo; el juego consiste en saltar dentro del aro cuyo color escuchamos. Para la realización del juego, se deberá dividir la clase en grupos.

En la variedad de aros con imágenes, se colocan los aros en el suelo y dentro de cada uno, una lámina con imagen que represente el vocabulario que se está trabajando. El grupo que juega deberá rodear el aro que contenga la palabra que escuche al profesor y todos los componentes del grupo deberán repetir esa palabra al mismo tiempo..

Patata caliente	Primer ciclo	12	<ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de nuevo vocabulario. -Pronunciar correctamente. -Distinguir campos semánticos. -Reconocer un léxico relacionado con situaciones cotidianas. -Participar activamente. -Respetar las aportaciones de los demás. 	1,4,5,6	Pelota blanda	Todo el curso.
Se coloca la clase en un círculo y tenemos que lanzar el balón/patata al tiempo que decimos una palabra del tema que previamente se haya establecido. Si tardamos en decirla, nos quemamos y vamos al puchero. Si decimos la misma palabra que ha dicho el inmediato anterior, también vamos al puchero. El último niño o niña que quede sin ir al puchero es el ganador.						
What's missing?	Primer ciclo	12	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidar el vocabulario de cada unidad. -Pronunciar correctamente las palabras. -Valorar la importancia de conocer el léxico de cada unidad. -Participar y colaborar activamente en juegos. 	1.4.5.6	Láminas con imágenes.	Todo el curso.
Colocar las láminas de vocabulario boca arriba en la mesa. Dividir la clase en dos grupos. El profesor manda cerrar los ojos a los alumnos, entonces retira una de las láminas. Entonces manda abrir los ojos y pregunta "What's missing?". El primer alumno/a que conteste correctamente gana la lámina. El grupo que consiga más láminas es el ganador.						
Ordenar la historia	Tercer ciclo	14	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar imágenes con su texto correspondiente. -Comprender el sentido general de textos escritos. -Reconocer expresiones y estructuras. -Participar activamente en juegos. -Valorar las aportaciones de los otros. 	1,4,5,7	- Cartas con imágenes y con texto, previamente fabricadas por el alumnado.	Todo el curso.
Ordenar las cartas de la historia de cada unidad y asociar a cada carta de imagen su correspondiente carta con texto. Gana el primer alumno en conseguirlo, que será el que lea los textos ordenados para que los demás puedan corregir su trabajo. El bingo es otra variedad de juego que realizamos usando las cartas con texto.						



ALIMENTA A LOS COCODRILOS



DOMINÓ DE PECES...



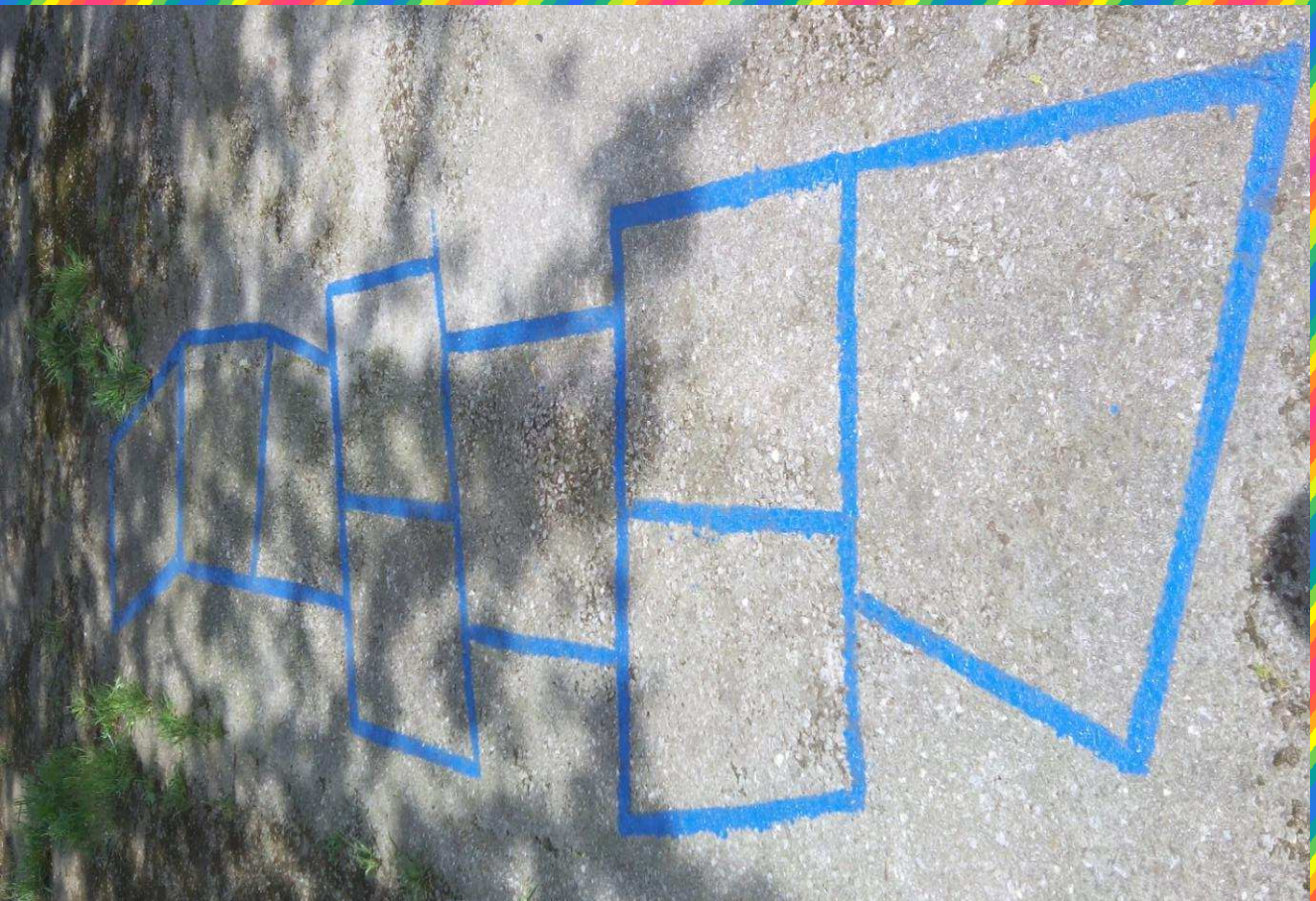
LOS MANZANOS



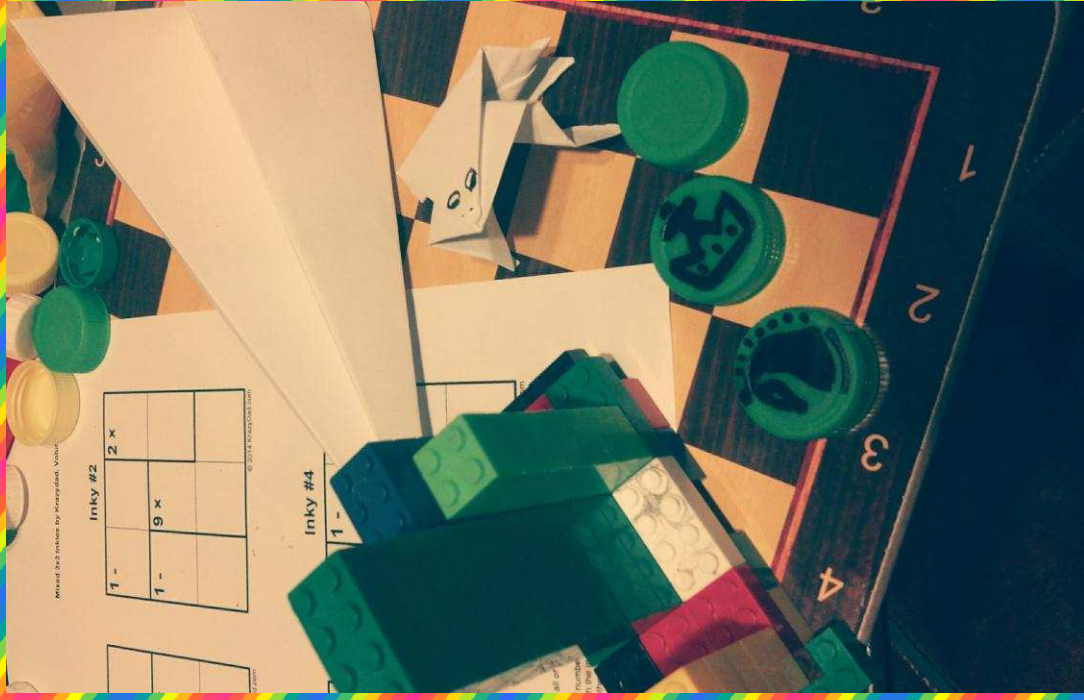
YO SOY MI JUGUETE FAVORITO

JUEGOS PINTADOS EN EL PATIO





JUEGOS Y JUGUETES PARA MATEMÁTICAS Y PLÁSTICA



TARJETAS DE ANIMALES



JUEGOS DE TARJETAS

CRA PEÑA CABARGA