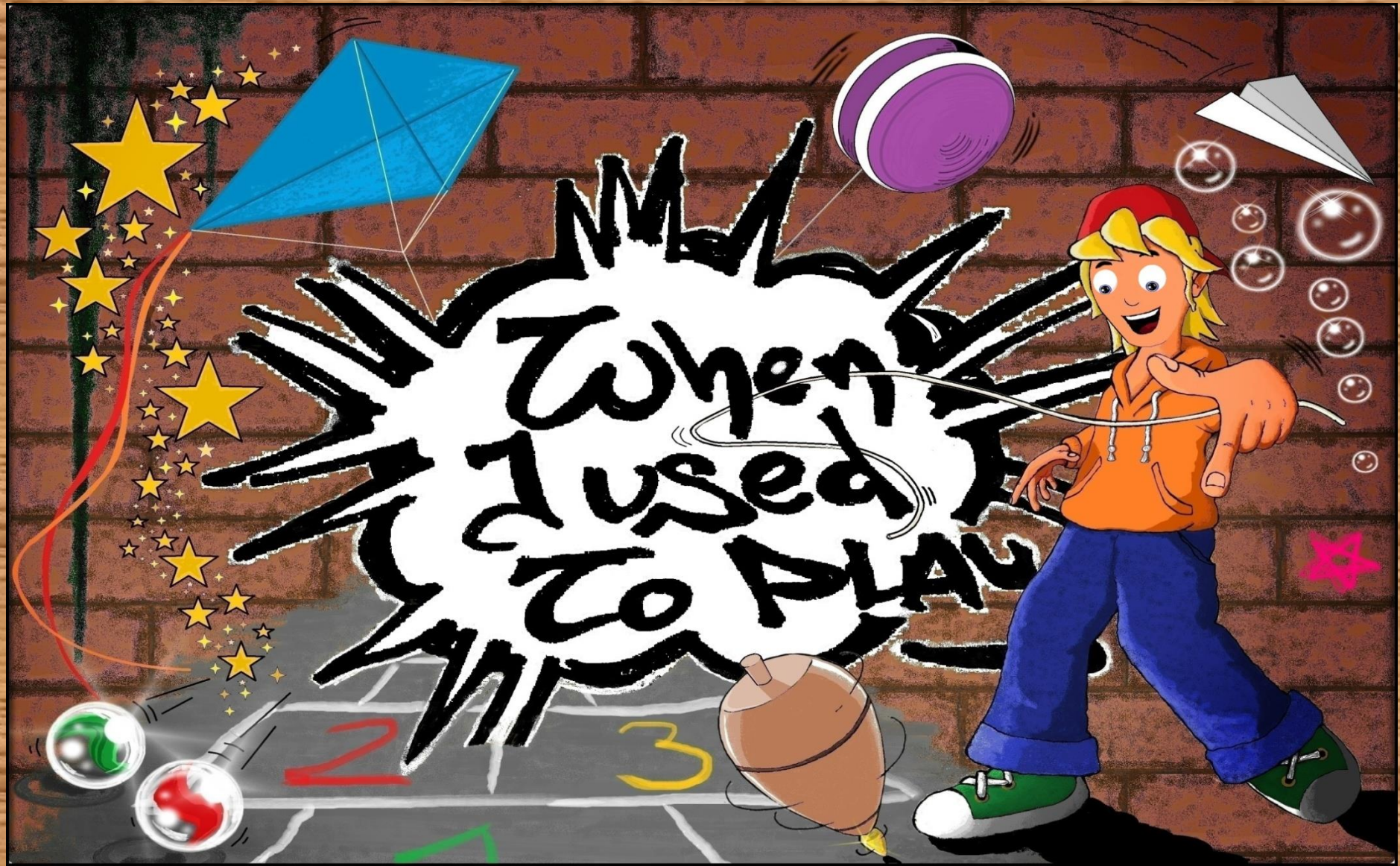


# UDI "EL JUEGO TRADICIONAL Y MODERNO"



CEIP "CRONISTA REY DÍAZ" - CÓRDOBA - 2º E.P. - Abigail Galindo Vallejo

# EL JUEGO EN LA ESCUELA

## ÍNDICE

1. ÁREAS DEL CURRÍCULO EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA Y ACTIVIDAD "EJE".
2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES.
3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

Objetivos , contenidos , criterios evaluación , indicadores, competencias clave

4. TAREA O PRODUCTO FINAL DE LA UDI.
  - 4.1 Letra de la canción
  - 4.1 Tabla organizadora : Tipo de intervención y RECURSOS por grupos.
5. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES - DESARROLLO TEMPORAL.
6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

**ENLACE PARA VISIONAR NUESTRA CANCIÓN**

**<https://www.youtube.com/watch?v=ciJ6YdiNRNU>**



## 1. ÁREAS DEL CURRÍCULO EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA Y ACTIVIDAD

### "EJE"

La experiencia se ha desarrollado a través de todas las áreas de conocimiento impartidas en el aula (Lengua, Matemáticas, E.Física, Inglés, Social - Natural Science y Art (Dentro del ámbito bilingüe) y música, siendo esta área la que sostiene la actividad "EJE". Dicha actividad "EJE", es sustentada por una UDI que como ya hemos dicho, ha tomado sentido desde todas las áreas durante una quincena y que más adelante se detalla, tratando desde distintas disciplinas la temática del juego.

### ACTIVIDAD EJE

Hemos inventado una canción, cantada en inglés, instrumentada y escenificada, por todo el alumnado del grupo sin excepción. La canción es inédita, la letra, también inventada, ha intentado reflejar la necesidad del juego tradicional en nuestro día. La puesta en escena pretende introducir al alumnado en juegos y técnicas desconocidas para ellos/as.

Se pretende, representar esta canción en el festival de fin de curso y llevarla a todos los lugares donde se nos quiera escuchar y ver, ya que es una defensa a gritos del juego tradicional. La ejecución musical, pretende también tener un carácter lúdico y creemos que hemos conseguido, que nuestros/as niños/as, jueguen con la música.

### 1.1 DATOS DE LA CANCIÓN

AUTOR/A: "When I used to play". Tema inédito creado para el grupo.

IDIOMA: Inglés, para potenciar el bilingüismo en el grupo.

TEMÁTICA: Defensa del juego tradicional, como medio de convivencia, como actividad potenciadora de la autonomía infantil, como elemento socializador, como elemento generador de la imaginación y como elemento comparador a la manera estática de juego de hoy en día. Al mismo tiempo, crítica a todo el juego eléctrico/informático que nos acosa.

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

2º de E.P.- Grupo de 25 alumnos/as, 16 niños y 9 niñas. Se trata de un centro de una línea, donde no existen cursos paralelos en ninguno de sus niveles. Pertenecemos al CPIP CRONISTA REY DÍAZ de Córdoba.

### 3.OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
<b>LENGUA CASTELLANA</b>	-Aprender a entrevistar: Elaborar entre todos/as una entrevista sobre el juego tradicional , para realizarla a un/a abuelo/a.En caso de no existir , al padre/madre.	-Los signos de interrogación. -Las preguntas abiertas y cerradas. -Por qué/porque.	-Participar en situaciones de comunicación reales, interactuando, tanto a nivel oral como escrito y con un nivel de competencia y corrección, propio de la edad.	-Participa en debates respetando las normas de intercambio comunicativo. <b>(CCL, CPAA, CSC, SIE)</b> . -Se expresa respetuosamente hacia el resto de interlocutores. <b>(CCL, CSC)</b> . -Usa estrategias variadas de expresión. <b>(CCL, CPAA, CSC)</b> .
	-Aprender a describir: Elaborar en grupo, una vez puestas en común las entrevistas, un libreto de juegos tradicionales , en el que se describa el juego y las reglas a seguir.	-La enumeración: "En primer lugar, posteriormente, después,por último". -El punto y aparte. -Las oraciones afirmativas y negativas.	-Producir, de forma escrita, una descripción básica de un juego tradicional, atendiendo a un orden: 1)Nº de jugadores/as. 2)Reglas a cumplir. 3)Criterio para elegir ganador.	-Expresa sus ideas clara y organizadamente. <b>(CCL)</b> . -Desarrolla estrategias simples para la composición de un tipo de texto solicitado. <b>(CCL, CPAA)</b> . -Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales del texto solicitado. <b>(CCL)</b>
	-Leer comprensivamente los textos producidos con la entonación adecuada, según el tipo de texto que se trate.	-La curva de entonación en las preguntas. -La línea de entonación en las afirmaciones. -Las pausas en coma y punto.	-Leer textos breves apropiados a su edad, con pronunciación y entonación adecuada, desarrollando el plan lector para fomentar el gusto por la lectura como fuente de disfrute,apreciando los textos producidos por ellos/as mismos/as.	-Desarrolla estrategias simples para la comprensión de textos. <b>(CCL, CPAA)</b> . -Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta. <b>(CCL)</b> . -Responde a cuestiones globales y concretas sobre lecturas realizadas. <b>(CCL)</b> .

ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
MATEMÁTICAS	<p>-Identificar formas geométricas .La unión de dichas formas, dará lugar a una tanga, de la que se analizará su constitución y las características de sus formas.</p> <p>-Desplazarse por un espacio atendiendo a instrucciones o reglas de juego dadas.</p>	<p>-Los cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide.</p> <p>-Los triángulos: equilátero, isósceles y escaleno.</p> <p>-La situación en un plano (tanga) o en un espacio.</p> <p>Nociones espaciales: Derecha-izquierda delante-detrás arriba-abajo cerca-lejos próximo-lejano</p>	<p>-Identificar el recorrido de un jugador/a en una tanga, describiendo desplazamientos sobre ésta y relaciones espaciales, utilizando los conceptos de izquierda-derecha, delante-detrás, arriba-abajo, cerca-lejos y próximo-lejano.</p>	<p>- Sigue un desplazamiento o itinerario, interpretando mensajes sencillos que contengan informaciones sobre relaciones espaciales. (CMCT, CCL, CPAA).</p>
	<p>-Plantear y resolver de manera individual o en grupo problemas matemáticos, extraídos de situaciones de juegos conocidos o descubiertos.</p>	<p>-Cálculo mental: Suma y resta llevando con dos términos. Multiplicación aplicando las tablas del 1,2,3,4,5. Numeración hasta 599.</p>	<p>-Realizar, en situaciones cotidianas, cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma y resta llevando y multiplicaciones sencillas, aplicando sus propiedades y utilizando procedimientos mentales.</p>	<p>-Realiza operaciones de suma ,resta y multiplicación sencilla con números naturales. Utiliza y automatiza sus algoritmos, aplicándolos en situaciones de juego propuestas y en la resolución de problemas. (CMCT).</p>
	<p>-Aplicar criterios matemáticos a la hora de organizar y proponer juegos.</p>	<p>-Nociones: Par / Impar. Doble / Mitad.</p>	<p>-Analizar las distintas agrupaciones atendiendo a las nociones aprendidas y que se realizan en la representación preparada por el grupo para el concurso Cantalenguas.</p>	<p>-Interpreta y expresa nociones numéricas en situaciones cotidianas y propuestas para la organización de juegos. (CMCT, CPAA).</p>
	<p>-Usar los números en distintos contextos, identificar las relaciones básicas entre ellos, su representación y descomposición.</p>	<p>-Numeración hasta 599. -Descomposición de números.</p>	<p>-Interpretar y expresar el valor de los números en situaciones numéricas de la vida escolar y en sus juegos.</p>	<p>-Compara y ordena números naturales de hasta tres cifras por el valor posicional. (CMCT).</p>

ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
<b>SOCIAL SCIENCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las costumbres y los hábitos de vida andaluces de mediados del siglo xx, cuya fecha, corresponde con la edad infantil y de nacimiento de sus abuelos.</li> <li>-Apreciar las diferencias en cuanto a estilos de vida, ocasionadas por el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>-Crear un espíritu crítico y equilibrado, respecto al uso personal de las nuevas tecnologías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Campo semántico de los juegos tradicionales practicados en nuestra comunidad autónoma.</li> <li>-Costumbres y hábitos de vida a mediados de siglo en Andalucía.</li> <li>-Los cambios en la organización de las ciudades en los últimos 50 años.</li> <li>-La importancia de la revolución tecnológica en nuestros días.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las raíces e historia de las familias andaluzas.</li> <li>-Ser crítico/a y objetivo/a en cuanto al uso de juguetes y dispositivos electrónicos.</li> <li>-Valorar la importancia del juego tanto familiar/hogareño, como colectivo/al aire libre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoce las costumbres y hábitos de vida de sus antecesores y las aplica y adapta a sus hábitos lúdicos y a si mismo/a. (CPAA , CEC,CD).</li> <li>-Es crítico/a y objetivo respecto al uso de juguetes y dispositivos electrónicos. (CSC, SIE, CD).</li> </ul>
ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
<b>NATURAL SCIENCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer y entender la distribución de las ciudades e interpretar los planos urbanos.</li> <li>-Identificar y enumerar los beneficios para la salud del juego al aire libre.</li> <li>-Identificar y enumerar los principios y normas a cumplir para el uso de zonas urbanas verdes/comunes , para así , velar por su cuidado y mantenimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los planos y mapas urbanos.</li> <li>-Iconos urbanos: uso y significado.</li> <li>-Las zonas verdes y de ocio urbanas.</li> <li>-El cuidado de las zonas y la importancia de su uso como pulmones urbanos.</li> <li>-Las zonas verdes urbanas: características e importancia.</li> <li>-Las normas sociales y de cuidado en zonas verdes comunes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interpretar un plano o mapa urbano.</li> <li>-Argumentar el cuidado por el mobiliario y las zonas verdes urbanas. Proponer soluciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es capaz de seguir una ruta interpretando un mapa o plano de la ciudad. (CPAA , CEC, CSC).</li> <li>-Es crítico/a y respetuoso/a con su entorno urbano. (CEC, CSC).</li> <li>-Valora la importancia y necesidad del uso de las zonas verdes. (CEC, CSC).</li> <li>-Valora la importancia del juego al aire libre como beneficio absoluto para su salud. (CEC, CSC).</li> </ul>

ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construir sugerencias en inglés.Let´ s+infinitivo.</li> <li>-Conocer el campo semántico referido a nombres de juegos tradicionales.</li> <li>-Conocer el campo semántico de las nuevas tecnologías.</li> <li>-Estructurar oraciones en presente simple para expresar gustos sobre juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estructura Let´ s play + infintivo.</li> <li>-Campo semántico de juegos: Hide and seek, I see with my little eye, wooden toy truck, football matches, Indian and cowboys.</li> <li>-Campo semántico de las nuevas tecnologías: Tablets,smartphones,internet, instagram,photos,e-mails, whatsapp.</li> <li>-Estructura "I like/ don´ t like playing+juego".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Enunciar sugerencias en un diálogo sencillo.</li> <li>-Expresar gustos sobre juegos y actividades de ocio.</li> <li>-Contextualizar el vocabulario presentado en la canción, referido al juego y a las nuevas tecnologías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es capaz de sugerir en inglés, para jugar a algo que le interese.(CCL bilingüe, CEC bilingüe, CSC).</li> <li>-Es capaz de expresar sus gustos lúdicos en inglés. ( CCL bilingüe, CSC).</li> <li>-Conoce atendiendo a las 4 destrezar, el vocabulario presentado en la canción a través de los dos campos semánticos tratados. ( CCL bilingüe,CPAA,CEC bilingüe).</li> </ul>
ÁREA	OBJETIVOS POR ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES (CC TRABAJADAS)
E. ARTÍSTICA MÚSICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer , interiorizar y sistematizar el compás binario.</li> <li>-Conocer diferentes ritmos , seguir y ejecutar sus cambios.</li> <li>-Conocer y ejecutar ciertos acordes al teclado y al bajo.</li> <li>-Entonar la melodía presentada.</li> <li>-Utilizar el cuerpo como medio de expresión.</li> <li>-Demostrar control y contención corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El compás de 4x4.</li> <li>-La ejecución melódica a través de 3 instrumentos: batería, bajo y teclados.</li> <li>-La escenificación rítmica e instrumental con expresión corporal y técnicas malabares.</li> <li>-La entonación a través de la canción.</li> <li>-La relajación como técnica de mejora en el rendimiento personal y en la concentración.</li> <li>-La percusión a través de objetos reciclados (bidones), convertidos en instrumentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Seguir un ritmo como se elija hacerlo.(Instrumento, percusión corporal , palmada).</li> <li>-Armonizar, instrumentación, canción y puesta en escena.</li> <li>-Controlar la intervención personal rítmica/melódica en la canción a través de las entradas y salidas programadas en la puesta en escena.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es capaz de acometer el papel encomendado en la canción y/o en su puesta en escena de manera autónoma y solvente, respetando los criterios musicales tratados y contribuyendo a un trabajo global y a un producto final, fruto de la intervención de TODOS/AS.(CPAA, SIE, CSC).</li> </ul>

<p><b>E. ARTÍSTICA PLÁSTICA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer y practicar técnicas de coloración y estampado de camisetas.</li> <li>-Trabajar la interpretación a través de una lámina y la creación propia partiendo de una idea dada. (poster de nuestra canción.</li> <li>-Decorar objetos reciclados , convertidos en instrumentos musicales (bidones).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La estampación de camisetas con la huella de las manos.</li> <li>-El coloreado de figuras dadas y la creación de efectos a través de esta técnica.</li> <li>-La creación a partir de un modelo impreso.</li> <li>-La decoración como instrumento reciclador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Colaborar grupalmente en la estampación de camisetas.</li> <li>-Colorear atendiendo a los criterios dados , adecuados a la edad y a los requisitos estéticos correspondientes.</li> <li>-Realizar aportaciones creativas partiendo de un modelo.</li> <li>-Aportar ideas a la hora de decorar un elemento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es capaz de trabajar en grupo, respetando las normas establecidas y colaborando activamente. <b>(CSC)</b></li> <li>-Realiza producciones estéticas y creativas, respetando los criterios dados. <b>(SIE, CPAA)</b></li> <li>-Realiza aportaciones a un patrón dado, adaptándolo a ideas creativas propias. <b>(SIE, CPAA).</b></li> </ul>
<p><b>ÁREA</b></p>	<p><b>OBJETIVOS POR ÁREA</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>INDICADORES (CC TRABAJADAS)</b></p>
<p><b>E. FÍSICA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer 10 juegos tradicionales .</li> <li>-Jugar respetando normas.</li> <li>-Desarrollar gusto y afición por este tipo de juegos.</li> </ul>	<p><b>-JUEGOS TRADICIONALES:</b>            La comba, el aro, el salto pídola, la tanga, el diábolo, balón prisionero, el plato chino, el trompo, el sogatira, pasemisí.            -Normas, agrupaciones y materiales requeridos .            -Destrezas físicas:            El salto (una y dos piernas).            Los lanzamientos .            La coordinación.            El equilibrio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Proponer en los juegos propuestos.</li> <li>-Respetar normas y reglas propuestas en los juegos.</li> <li>-Mostrar actitud activa y participativa y solidaria a la hora de jugar entre iguales.</li> <li>-Muestra actitudes de cuidado , respeto y buen uso de los materiales prestados para el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Muestra iniciativas para proponer situaciones de juego entre iguales. <b>(CSC, SIE, CPAA)</b></li> <li>-Respetar las normas y las dinámicas de juego propuestas. <b>(CSC, SIE, CPAA)</b></li> <li>-Respetar las normas de cuidado y orden sobre materiales propios , ajenos y comunes. <b>(CSC, SIE, CPAA).</b></li> </ul>



## 4. TAREA O PRODUCTO FINAL LA UDI

El desarrollo de la UDI anteriormente expuesta culmina con nuestro **PRODUCTO O TAREA FINAL**:

**EJECUCIÓN, ESCENIFICACIÓN Y GRABACIÓN DE NUESTRA CANCIÓN INÉDITA "WHEN I USED TO PLAY".**

### 4.1 LETRA DE LA CANCIÓN

HABLADO(VÍDEO INTRO): Grandma, can you tell me some stories about you and grandpa when you were kids? What games did you play? We used to play in the streets. Your grandpa liked playing with a toy his father made for him.....

	LETRA	TRADUCCIÓN
ESTROFA 1	I played with a wooden toy truck, which my dad had made for me, when he came back from work, and I rolled over the world...	Yo jugaba con un camión de madera, que mi padre me había hecho, cuando regresaba de trabajar y yo lo conducía por todo el mundo.....
ESTROFA 2	We played never ending matches, in a waste ground behind school, our clothes were the improvised goals, and balls were sometimes made of rags....	Nosotros jugábamos partidos interminables, en un campo abandonado detrás del cole, nuestra ropa era la portería improvisada y los balones a veces estaban hechos con girones..
ESTRIBILLO(X2)	Let's play like my grandpa, let's play in the street, let's share our thoughts, let's play all together.....!!!!	Juguemos como mi abuelo, juguemos en la calle, compartamos nuestras ideas, juguemos tod@s junt@s....
ESTROFA 3	We preferred playing hide and seek, and It was never time to end, We were Indians a Cowboys And we ran away down the streets....	Preferíamos jugar al escondite, nunca era hora de terminar, éramos indios y vaqueros y escapábamos por las calles....
ESTROFA 4	My sister preferred playing games, like "I spy with my little eye", and I intentionally cheated and it often ended with a fight.....	Mi hermana, prefería jugar a juegos, como el "veo, veo, qué ves???", y yo intencionadamente hacía trampas y a menudo acabábamos peleando....

ESTRIBILLO(X2)	Let´s play like my grandpa, let´s play in the street, let´s share our thoughts, let´s play all together.....!!!!	Juguemos como mi abuelo, juguemos en la calle, compartamos nuestras ideas, juguemos tod@s junt@s...
ESTROFA 5	Now we play computer games, We´ve got tablets and smart phones, We´re always connected to the internet, but we don´t enjoy outdoors...	Ahora jugamos con los ordenadores, tenemos tablets y móviles, estamos siempre conectados a internet, pero no disfrutamos fuera....
ESTROFA 6	We upload photos to instagram, We send e-mails to classmates, We chat with friends on whatsapp, but we´re alone most of the time.....	Subimos fotos a instagram, mandamos correos a <u>l@s amig@s</u> , hablamos con <u>l@s amig@s</u> por whatsapp, pero estamos <u>sol@s</u> la mayoría del tiempo...
ESTRIBILLO(X4)	Let´s play like my grandpa, let´s play on the street, let´s share our thoughts, let´s play all together.....!!!!	Juguemos como mi abuelo, juguemos en la calle, compartamos nuestras ideas, juguemos tod@s junt@s...

#### 4.2 TABLA ORGANIZADORA: Tipo de intervención y recursos por grupos.

PAPEL ADJUDICADO	TIPO DE INTERVENCIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
MÚSICOS/AS(5)	Crear melodía - Cantar (1)	2 Teclados,1 bajo, 2 timbales base, 2 cajas, 2 platillos, 1 micrófono diadema
CANTANTES(3)	Cantar sobre melodía	3 micrófonos de pie
BAILARINES(6)	Realizar coreografía imitando juegos	1 patinete eléctrico, 1 caballo de juguete
MALABARISTAS(5)	Hacer malabares Hacer percusión con bidones (2)	1 plato chino, 2 diábolos, 2 bolas de luz, 2 bidones
ACTORES /JUGADORES(6)	Representar situaciones de juego	2 aros, 1 aro de pie.2 combas

ENLACE A LA CANCIÓN: <https://www.youtube.com/watch?v=ciJ6YdiNRNU>

## 5. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES - DESARROLLO TEMPORAL

Aunque la creación e invención del tema se hizo al final de primer trimestre, la UDI se ha desarrollado durante el segundo trimestre, durante las semanas del 15 al 26 de febrero, haciéndola coincidir con la celebración del Día de Andalucía, para relacionar el tema del juego tradicional andaluz.

La canción se empezó a trabajar desde el día 11 de enero hasta el 26 de febrero, ensayando, salvo la última semana que se hizo en horario lectivo, en horario de 14:00 a 14:40 martes y jueves.

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

Tanto la experiencia con la canción como el desarrollo de la UDI en el aula, han sido dos experiencias únicas y ciertamente útiles.

-Desde entonces, los/as niños/as, han cambiado sus hábitos de juego en el patio, pidiendo los objetos usados en la canción para jugar (diábolos, combas, plato chino, trompo, saltador, aros etc.) y pidiéndolos en casa como regalos en diferentes ocasiones.

-El grupo se ha unido y coordinado para hacer una actividad común, unida por el juego e implicando a las familias para todo tipo de colaboración. Hemos conseguido que jueguen con la música, la vivan y les atraiga.

-Usamos nuestra canción como lema-defensa del juego e intentamos darla a conocer y divulgarla (ejemplo de ello, es que con nuestra canción, nos presentaremos a un concurso escolar a nivel provincial de canción en lengua extranjera). Nuestra canción, defiende una temática, que hoy en día hay que replantearse.

-La temática del juego y la UD desarrollada, nos ha servido para darle sentido a todas las áreas del curriculum, de una manera divertida y al tiempo, significativa y crear interés y curiosidad en el resto de los alumnos/as del centro.

**-Estamos encantados/as y felices con la experiencia. Todos/as hemos aprendido jugando.**