

ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA

1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

2. LA ESTRUCTURA DEL JUEGO: FICHA REGISTRO

3. TALLERES

A) JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN

- DESCRIPCIÓN
- OBJETIVOS
- ACTIVIDADES

B) JUEGOS DE FABRICACIÓN DE MATERIAL

- DESCRIPCIÓN
- OBJETIVOS
- ACTIVIDADES

4. EJEMPLO DE PROPUESTA DIDÁCTICA

5. EVALUACIÓN Y REFLEXIONES

6. ANEXOS.

6.1.-Gymkhana

6.2.-Fotos Talleres

1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

El protagonista principal en nuestro taller es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- con un FIN en si mismo como actividad placentera para el alumnado
- como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- el COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- el MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- el SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- el AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.



Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo **INTERDISCIPLINAR**, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos.



El juego se puede trabajar de dos formas, tanto de manera VERTICAL, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma HORIZONTAL en todos los niveles y cursos o grados.

2. LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

FICHA DE REGISTRO

<i>NOMBRE DEL JUEGO:</i>	<i>DESCRIPCIÓN:</i>
<i>TIPO DE JUEGO:</i>	
<i>OBJETIVOS:</i>	
<i>AGRUPACIÓN:</i>	<i>GRÁFICO:</i>
<i>ESPACIO:</i>	
<i>MATERIAL:</i>	

FICHA DE REGISTRO

<i>NOMBRE DEL JUEGO:</i>	<i>DESCRIPCIÓN:</i>
<i>TIPO DE JUEGO:</i>	
<i>OBJETIVOS:</i>	
<i>AGRUPACIÓN:</i>	<i>GRÁFICO:</i>
<i>ESPACIO:</i>	
<i>MATERIAL:</i>	

3. TALLERES

A) JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN

DESCRIPCIÓN

Se forman equipos del mismo número de alumnos. Consiste en ir superando pruebas bien de responder preguntas, realizar una actividad deportiva, de memoria, o cualquier habilidad o destreza manual que tengan una relación directa con las áreas de conocimiento que se están trabajando en el aula.

Lo ideal es que se realicen diferentes tipos de pruebas para que cada componente del grupo pueda aportar sus habilidades en el transcurso del juego y pueda superar las diferentes pruebas.

Por tanto el maestro tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades. También tendrá que motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno en cuestión.

OBJETIVOS

1. Fomentar el compañerismo y el juego cooperativo
2. Concienciar al alumnado del valor educativo del juego como instrumento de aprendizaje de los contenidos de las materias
3. Favorecer la práctica deportiva como hábito de vida saludable
4. Incrementar el nivel cultural e intelectual a través del juego.
5. Conocer y practicar diferentes habilidades motrices en el entorno natural a través de habilidades motrices cooperativas.

ACTIVIDADES

1. Gymkhana multicultural: pruebas centradas en las distintas materias de trabajo
2. Rastreo o juego de pistas: estructura de la gymkhana con pruebas encadenadas que se realizan en el entorno natural próximo.
3. Mundial de Fútbol: gymkhana en la que se realizan equipos con una temática deportiva.
4. Juego Maya: gymkhana en la que se realizan pruebas culturales relacionada con la historia Maya.
5. La búsqueda del Tesoro: juego de pistas cuyo objetivo es el logro de una recompensa para el grupo.

B) JUEGOS DE FABRICACIÓN DE MATERIAL

DESCRIPCIÓN

Consiste en elaborar el material necesario para la realización de los diferentes juegos de aprendizaje y cooperación que nos ayudan a desarrollar el currículo escolar.

OBJETIVOS

1. Motivar al alumnado para que se involucre en los juegos de aprendizaje
2. Desarrollar habilidades y destrezas
3. Utilizar los recursos disponibles del entorno y uso cotidiano para favorecer la actividad educativa

ACTIVIDADES

1. Malabares: se trata de confeccionar unas pelotas con material de uso cotidiano como arroz, alpiste, arena... y globos. Con estas pelotas se podrán desarrollar habilidades básicas y destrezas.
2. Discos voladores: con cartón y plástico realizar un disco que se puede utilizar en diferentes juegos, lanzándole al aire.
3. Caretas: con cartulina y colores realizar máscaras de diferentes personajes, animales, objetos....
4. Otros: bolos de tiro al blanco, papiroflexia, petos, etc...

4.- EJEMPLO DE PROPUESTA DIDÁCTICA

En este apartado proponemos a los maestros que realicen ellos algunos ejemplos didácticos sobre una posible gymkhana relacionada con su entorno, cultura, geografía, historia, etc., teniendo en cuenta los aspectos citados anteriormente.

5. EVALUACIÓN Y REFLEXIONES.

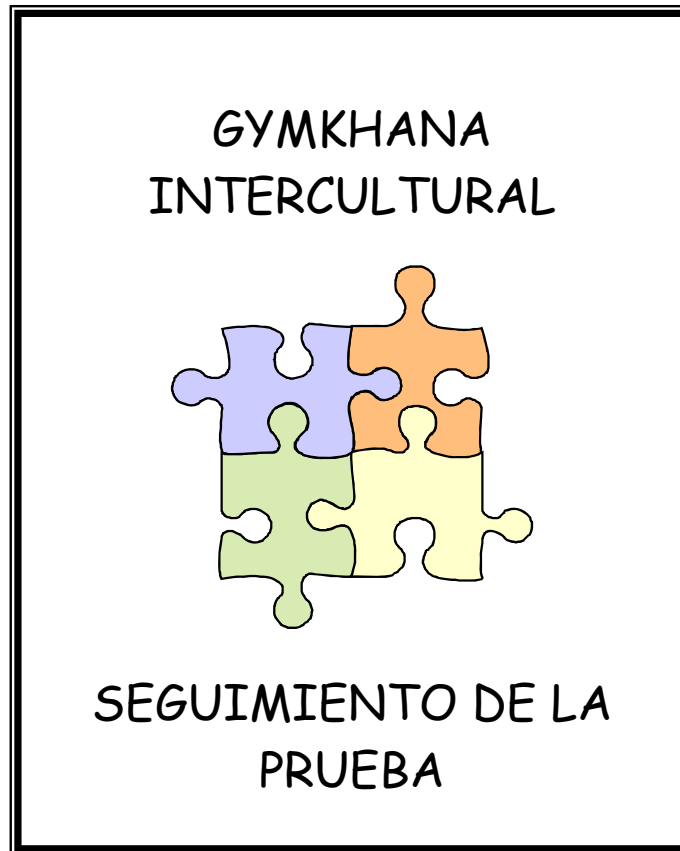
EL JUEGO

Reflexiones para profesionales de la materia y sensibilizar a las personas acerca de la importancia del juego.

1. El juego es un derecho. El derecho al juego está recogido en la Declaración de los Derechos del Niño. Los derechos solo se pueden ejercer en libertad.
2. El juego es tolerancia. Jugar es compartir, intercambiar, cooperar. Es compartir sin anular al otro, pues sin él, el juego no sería tan rico. El juego no entiende de razas, género, fronteras, lenguas, ni ideologías, el juego nos iguala.
3. El juego no tiene edad, jugar no es solo cosa de niños. Si se te ha olvidado jugar, juega con algún niño. Esto nos enriquece, nos acerca al placer de sentir la naturalidad y la espontaneidad de la vida.
4. El juego ayuda al desarrollo de la persona. El juego ayuda a desarrollar habilidades motrices, relaciones espaciales, el pensamiento creativo, capacidades interpersonales. Promueve el pensamiento independiente y potencia la autoestima.
5. El juego es sano. Aunque el juego es un asunto muy serio, ayuda para reírse, relajarse, esforzarse, competir, ganar, perder... nos hace estar más sanos.
6. El juego es una forma de aprender y comprender. El juego permite buscar nuevas soluciones, experimentar, actuar, transformar, conocer el alcance de nuestros actos.
7. El material que nos rodea en nuestra vida cotidiana nos ayuda al juego, es un auxiliar del juego. Experimenta sus posibilidades y descubre tu capacidad para jugar y disfrutar.
8. El juego es un placer gratuito, ÚSALO.

6. ANEXOS.

6.1.- Gymkhana



PRUEBA 1.- FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Con esta prueba se pretende que los participantes sepan desenvolverse en el uso de las figuras geométricas.

Durante cinco minutos deberán dibujar lugares, monumentos, personas o paisajes típicos de Santiago de Atitlán, valiéndose únicamente de figuras geométricas: círculo, rectángulo, elipse, triángulo, rombo...

PRUEBA 2.- EL AHORCADO

Con esta prueba se pretende que los participantes enriquezcan su vocabulario y se desenvuelvan en el uso del abecedario.

Consiste en descubrir la frase oculta adivinando cada una de las letras que lo componen los participantes deberán elegir una letra del abecedario comprobar si esta se encuentra o no dentro de la frase oculta cada error se penalizara añadiendo una parte del cuerpo del ahorcado. Si se adivina la frase oculta se supera la prueba.

PRUEBA 3.- LABERINTO MATEMATICO.

Con esta prueba se pretende que los participantes adquieran una mayor destreza en las operaciones de cálculo.

Consiste en realizar diferentes operaciones aritméticas con las edades y años de nacimiento de los miembros del grupo.

Tienen que sumar: La edad de la persona más joven del grupo con la de más edad; después multiplicar el resultado por el año de nacimiento del segundo más joven; por ultimo dividirlo todo por la edad de Rodrigo.

PRUEBA 4.- ¿CONOCE SU PAIS?

Con esta prueba pretendemos que los participantes recuerden y pongan en practica los conocimientos que poseen sobre su propio país.

1.-Escriba seis de las ciudades mas importantes de Guatemala: Ciudad de Guatemala, Antigua, Sololá , Puerto Barrios, Río Hondo, Livingston, Ciudad Flores, Panajachel...

2.-Escriba tres dioses Mayas y por lo que son conocidos.

Hunal ku - Dios creador de todo. Yan kan - Dios del maíz. Chac - Dios de la lluvia. Ah chinchil - Dios del Sol.

3.- escriba diez tipos de frutas típicos de Guatemala.

4.- Escriba el nombre de cuatro de los monumentos Mayas más importantes: Tikal, Utatlán, Ceibal, Copan, Mixto viejo.

5.- Enumere cinco accidentes geográficos de Guatemala

PRUEBA 5.- ENTORNO NATURAL.

Con esta prueba se pretende que los participantes recopilen información sobre la flora de su entorno.

Deben recoger una muestra o enumerar cinco tipos de plantas de nuestro entorno y describirlas brevemente.

6.2.- Fotos Talleres









