



MATERIAS: DESTREZAS LINGÜÍSTICAS, CIENCIAS DE LA NATURALEZA, CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN FÍSICA

EDAD: Infantil (4-5 a.), 1º (6-7 a.)

OBJETIVOS DE LAS FICHAS DE TRABAJO

El aprendizaje en el aula a través del juego es importante para contribuir al desarrollo del alumnado a nivel psicomotriz y cognitivo, en la socialización con sus compañeros y compañeras, mientras comprenden que todos forman parte de un equipo.

En la propuesta que os planteamos a continuación hablaremos sobre el juego como herramienta de aprendizaje, después de visualizar un cuentacuentos y reflexionaremos sobre cómo podemos jugar en distintas situaciones. Hablaremos de lo poco que necesitamos para disfrutar y divertirnos jugando y os propondremos varios juegos cooperativos para poner en práctica todos juntos.

Finalmente, reflexionaremos en el rincón de la asamblea sobre lo bien que se lo han pasado jugando juntos.

Trabajo en equipo

- 1 _ ¿Cómo juegas tú?
- 2 _ Jugamos juntos. Taller de juegos y rincón de la asamblea.

1 _ ¿Cómo juegas tú?

Para poner al alumnado en situación sobre qué significa jugar y qué nos aporta, proponemos la siguiente dinámica de reflexión en gran grupo. Para ello puedes iniciar la actividad con la reflexión que planteamos a continuación:

“A veces nos ponemos tristes o nos enfadamos porque no tenemos con qué jugar, ¿alguna vez os ha pasado algo parecido? ¿Cómo habéis encontrado la solución?”

Para animarles a que sean participativos, puedes apoyarte de la [presentación de CANVA](#) ¿Cómo juegas tú?, donde se inicia con una historia, explicada en primera persona y como si fuera a título personal.

Posteriormente puedes continuar

con las reflexiones en gran grupo que propone la presentación, lanzándolas al aula.



Y para finalizar esta dinámica de reflexión, desde la misma presentación podéis ver todos juntos el cuento “¿Estás lista para jugar afuera? Libro de Elefante y Cerdita”, de Mo Williams, del canal de Youtube Red Tia Carla.

¡Vamos a descubrir porqué es importante jugar!

2 _ Jugamos juntos. Taller de juegos y rincón de la asamblea.

A continuación, **os animamos a poner en marcha un Taller de juegos colaborativos no competitivos con vuestro alumnado.**

Los juegos colaborativos no competitivos, facilitan que cada participante aporte sus habilidades en beneficio de todo el equipo, facilitando que desarrollen valores imprescindibles para vivir en comunidad, como la empatía, la solidaridad, el respeto, la colaboración, y además refuerza la autoestima de los participantes, al tiempo que aprenden a resolver los conflictos que se produzcan durante el juego.

Necesitaréis un espacio de 2 metros cuadrados para cada juego aproximadamente. Y los materiales a utilizar, fácilmente se encuentran en la misma clase o aula de psicomotricidad.

Desde esta imagen [interactiva de Genially](#) puedes acceder a cada uno de los 6 juegos.



Salvo el juego “Ladrón de Zapatos”, que os recomendamos jugar todos juntos, el resto se pueden jugar en equipos de 5-6 alumnos y alumnas.

Es interesante que todos los equipos participen en el mayor número de juegos posibles, pues cada uno requiere unas habilidades diferentes.

El objetivo es dedicar un ratito a cada juego, para luego, en el rincón de la asamblea, poner en común qué juego os ha gustado más, con qué dificultades se han encontrado, cómo las han resuelto y todas las cuestiones que surjan. En este [enlace de CANVA](#) puedes presentar en la pizarra digital las reflexiones para la asamblea.