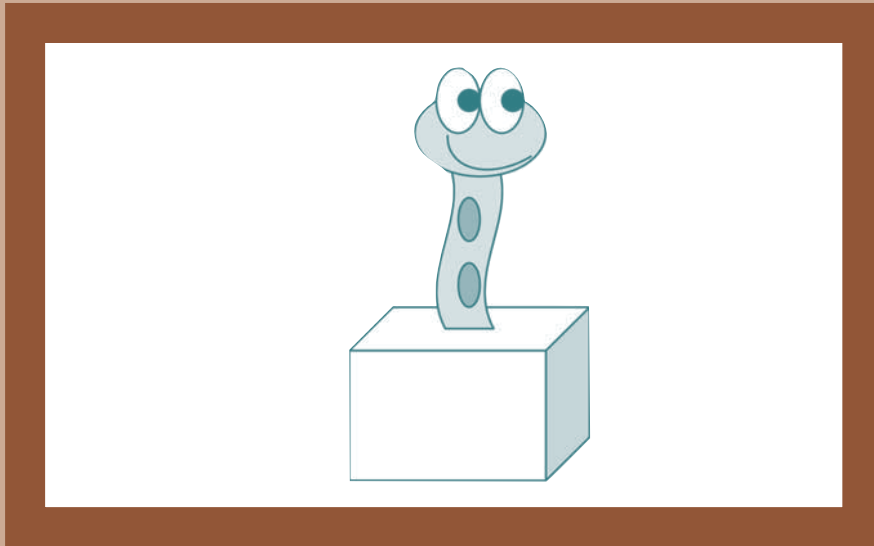


**FICHERO
DE JUEGOS
GLOBALIZADOS**

CENTRO DE INTERÉS

Los reptiles



¿Qué debemos saber sobre los reptiles?

NO TODOS LOS REPTILES SE ARRASTRAN; ALGUNOS ANDAN Y OTROS ANDAN Y NADAN.

LOS REPTILES TIENEN EL CUERPO CUBIERTO DE ESCAMAS.

LOS REPTILES NACEN DE HUEVOS.

LOS REPTILES TIENEN HUESOS; SON ANIMALES VERTEBRADOS.

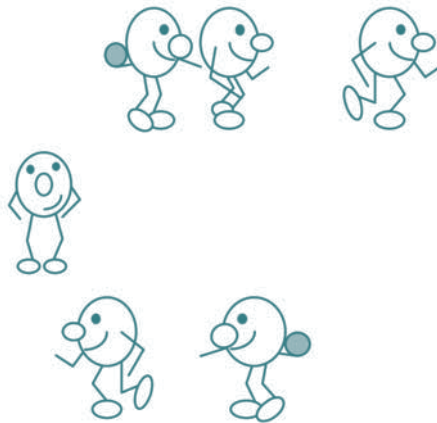
Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
Se divide la clase en moscas y camaleones. Los camaleones serán 4 ó 5, y el resto de los alumnos serán moscas.	En vez de entregar el material al que atrapen, éste debe sentarse en el suelo hasta que todos sean atrapados. Luego cambiamos los papeles. De esta manera es más difícil despistarse porque sabemos quiénes quedan.

Desarrollo del juego

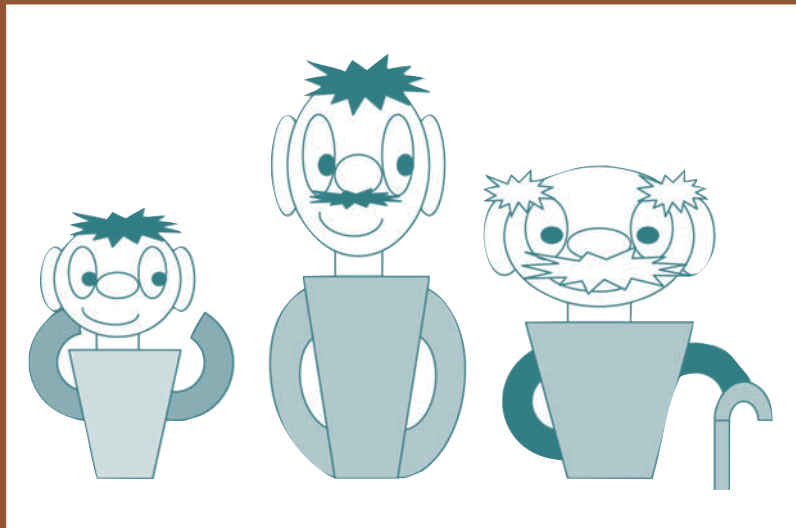
Los camaleones llevarán un material (por ejemplo, una pelota pequeña) en la mano, que deberán ocultar de la visión de las moscas (camuflaje); así las que estén un poco despistadas no sabrán quiénes son los atrapadores. En el momento en que pillen a una mosca distraída, le entregan el material que portaban y se intercambian los papeles: el camaleón pasa a ser mosca y viceversa.

Representación gráfica



CENTRO DE INTERÉS

La familia



¿Qué debemos saber sobre la familia?

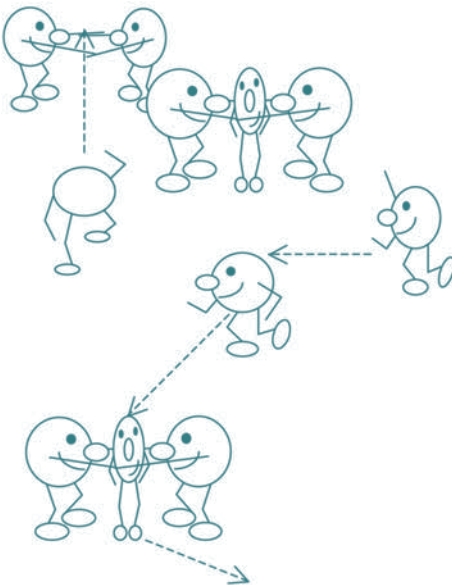
LOS PADRES DE MIS PADRES SON MIS ABUELOS Y YO SOY SU NIETO.

LOS ABUELOS DE MIS PADRES SON MIS BISABUELOS Y YO SOY SU BISNIETO.

LOS HERMANOS DE MIS PADRES SON MIS TÍOS Y YO SOY SU SOBRINO.

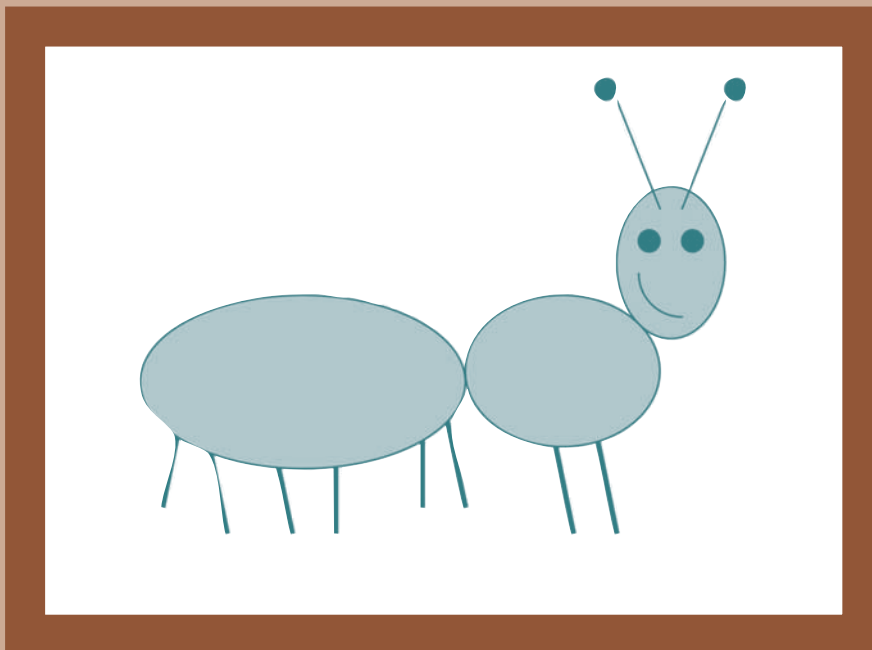
LOS HIJOS DE MIS TÍOS Y YO SOMOS PRIMOS.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Se designa a unos alumnos como padres y a otros como hijos. Los padres estarán cogidos de la mano formando un círculo entre ambos. Los hijos deberán escapar de las persecuciones de otros compañeros.</p>	<p>Podemos hacer que los padres también puedan desplazarse para intentar salvar a sus hijos de los atrapadores cuando los vean en peligro.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Cuando comienza el juego, los atrapadores deben capturar a los hijos antes de que consigan ponerse entre sus padres, lo que los protegerá mientras que no salgan. El problema es que si alguno de sus "hermanos" que no ha encontrado unos padres se introduce también en el mismo sitio, el que estaba en primer lugar debe abandonarlo; sólo puede haber un hijo en cada casa (aunque los padres le dan todo el cariño del mundo a todos sus hijos, en el juego sólo podrán tener a uno para que no se metan todos en la misma casa).</p> <p>Si un niño es atrapado, cambiará el papel con el atrapador. Cada cierto tiempo cambiamos los papeles entre padres e hijos.</p>	 <p>El diagrama muestra una escena del juego con personajes de forma circular. En la parte superior, un grupo de tres personajes se sostiene de las manos formando un círculo. A la izquierda, un personaje está corriendo hacia el grupo. En el centro, un personaje está corriendo hacia la izquierda. A la derecha, un personaje está corriendo hacia el grupo. En la parte inferior, un personaje está corriendo hacia el grupo. Flechas indican el movimiento de los personajes y la captura de un hijo por un atrapador.</p>

CENTRO DE INTERÉS

Los insectos



¿Qué debemos saber sobre los insectos?

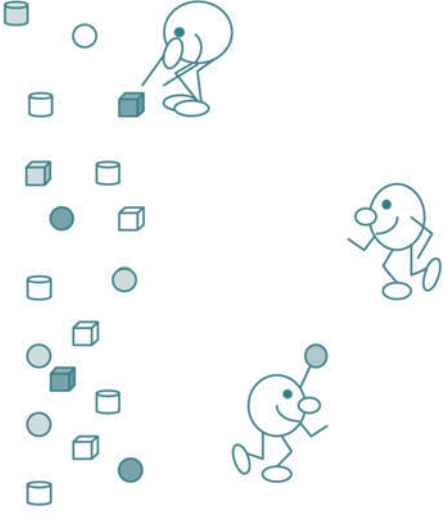
LOS INSECTOS NO TIENEN HUESOS; SON INVERTEBRADOS.

LOS INSECTOS TIENEN SEIS PATAS Y DOS ANTENAS.

ALGUNOS INSECTOS TIENEN ALAS.

TODOS LOS INSECTOS NACEN DE HUEVOS.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Toda la clase dividida en grupos y colocada a cierta distancia de los alimentos que quieren recolectar (materiales).</p>	<p>Utilizar distintos tipos de desplazamiento.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>A la señal del profesor, el primero de cada grupo sale corriendo para intentar coger un solo material de los que hay distribuidos por el suelo. Vuelve al lugar de partida y da el relevo a un compañero. Cuando no queden más materiales en el suelo, se cuentan, y el grupo que haya conseguido recolectar más alimentos es el ganador.</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Las aves



¿Qué debemos saber sobre las aves?

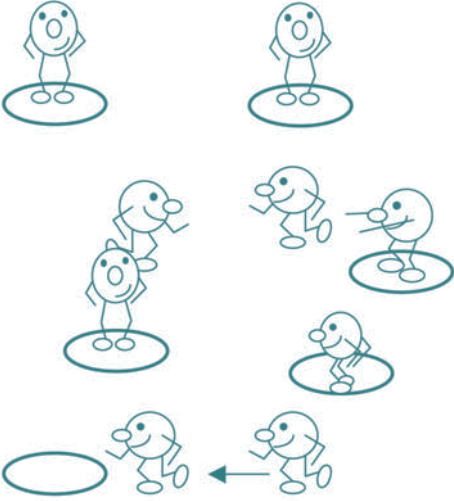
LAS AVES TIENEN PICO, DOS ALAS, DOS PATAS Y EL CUERPO CUBIERTO DE PLUMAS.

SON OVÍPARAS, ES DECIR, NACEN DE HUEVOS.

LAS AVES TIENEN HUESOS. SON ANIMALES VERTEBRADOS.

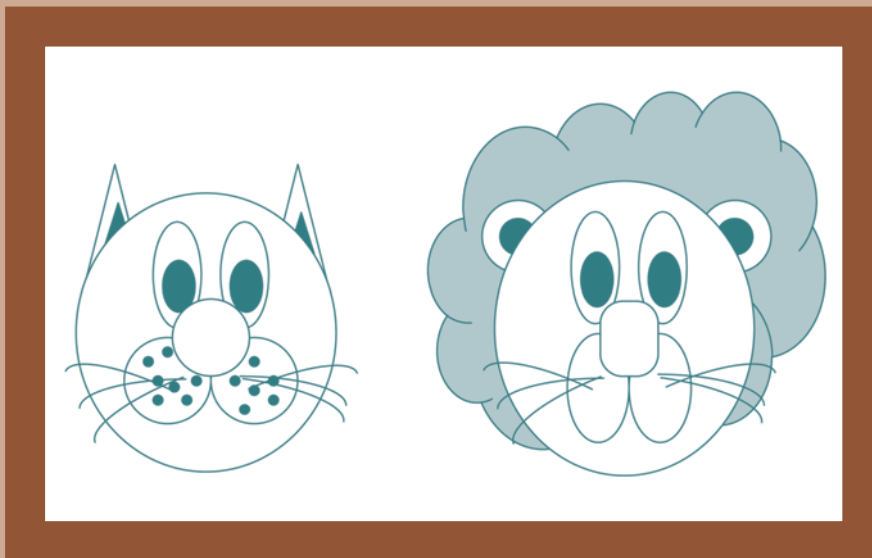
EXISTEN AVES DE CORRAL (O DE GRANJA) Y AVES SILVESTRES.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Hay tres águilas reales que andan acechando las madrigueras de los conejos esperando que salgan para cambiarse de una a otra.</p>	<p>Podemos poner menos aros que conejos y que sólo quepa uno. Así, cuando uno entre en un aro, el que estaba debe salir a buscar otro distinto. Así, no pitamos, sino que dejamos cambio libre.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Tres alumnos son águilas y el resto son conejos que están en las madrigueras (aros), en las que sólo podrán entrar dos conejos al mismo tiempo. A la señal (pitido), todos los conejos saldrán de sus madrigueras para trasladarse a otra diferente, momento que aprovecharán las águilas reales para intentar cazarlos. Todo el que sea atrapado será águila también.</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Los mamíferos



¿Qué debemos saber sobre los mamíferos?

CUANDO SON PEQUEÑOS MAMAN PARA ALIMENTARSE.


LA MAYORÍA TIENEN EL CUERPO CUBIERTO DE PELO.

NACEN DEL VIENTRE DE LA MADRE.

SON ANIMALES VERTEBRADOS, ES DECIR, TIENEN HUESOS.

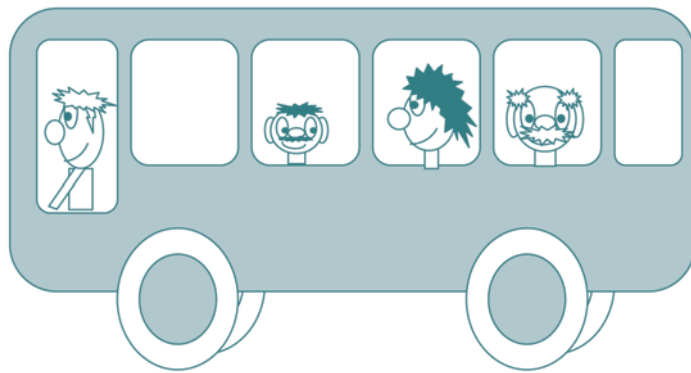
EXISTEN MAMÍFEROS DOMÉSTICOS Y SALVAJES.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. En el centro se sitúan varios niños. Uno es el gato y los otros los perros.</p>	<p>Elevando el número de gatos podemos jugar también a confundir a los perros, jugando con voces que vengan desde varios lugares.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Todos se colocan en cuadrupedia y llevan los ojos tapados. Cuando un perro dice "guau", el gato debe contestar "miau". Los perros deben conseguir atrapar al gato guiándose por el sonido, dado que son animales que se llevan muy mal. El perro que consiga atrapar primero al gato es el que gana.</p>	 <p>¡MIAUUU!</p> <p>Juego ideal para la vuelta a la calma</p>

CENTRO DE INTERÉS

Los medios de transporte



¿Qué debemos saber sobre los transportes?

DIFERENCIAR ENTRE TIPOS DE MEDIOS DE TRANSPORTE:

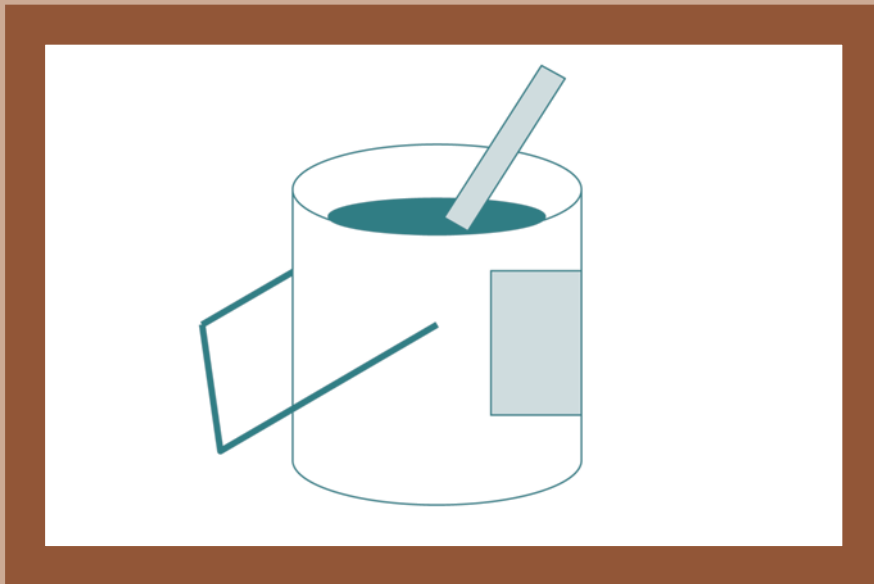
- PÚBLICOS (COLECTIVOS) - PRIVADOS (INDIVIDUALES)
- CONTAMINANTES - NO CONTAMINANTES
- CON TRACCIÓN PROPIA - CON TRACCIÓN ANIMAL

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Aros distribuidos por el espacio y un alumno en cada aro, quedando uno de ellos fuera del aro, para hacer de locomotora.</p>	<p>El maestro puede pitar cuando sólo estén enganchados algunos vagones, lo que causa mayor sorpresa, y todos (vagones y no vagones) deben buscar un nuevo aro para alojarse.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>La locomotora va pasando al lado de los niños, que se van enganchando a ella formando un tren. Cuando la locomotora pita, todos los alumnos se separan y se van a ocupar los aros. El jugador que se quede sin aro es la nueva locomotora. Cuando quien pita es el maestro (jefe de estación), todos los alumnos cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren buscan también un aro vacío.</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Los colores



¿Qué debemos saber sobre los colores?

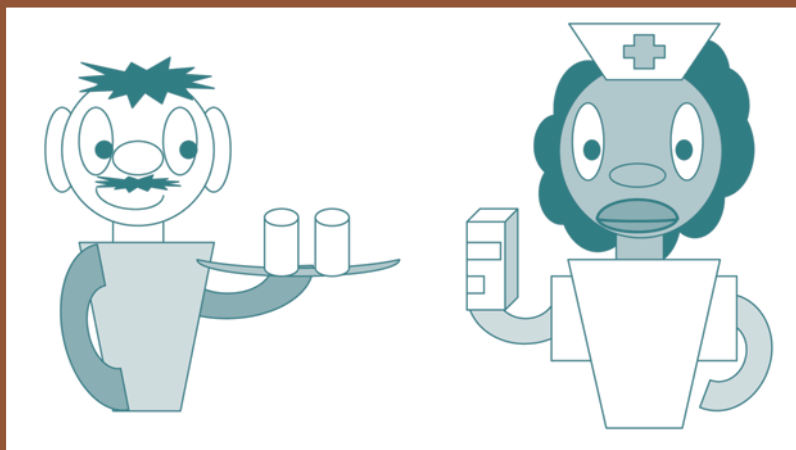
EXISTEN COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. LOS SECUNDARIOS RESULTAN DE LA MEZCLA DE COLORES PRIMARIOS.

UN MISMO COLOR PUEDE TENER DIFERENTES TONALIDADES.

SI MEZCLAMOS LOS TRES COLORES PRIMARIOS (ROJO, AZUL Y AMARILLO), OBTENEMOS EL NEGRO.

CENTRO DE INTERÉS

Las profesiones



¿Qué pretendemos con estos juegos?

TODOS LOS TRABAJOS QUE EXISTEN SON ÚTILES Y NECESARIOS.

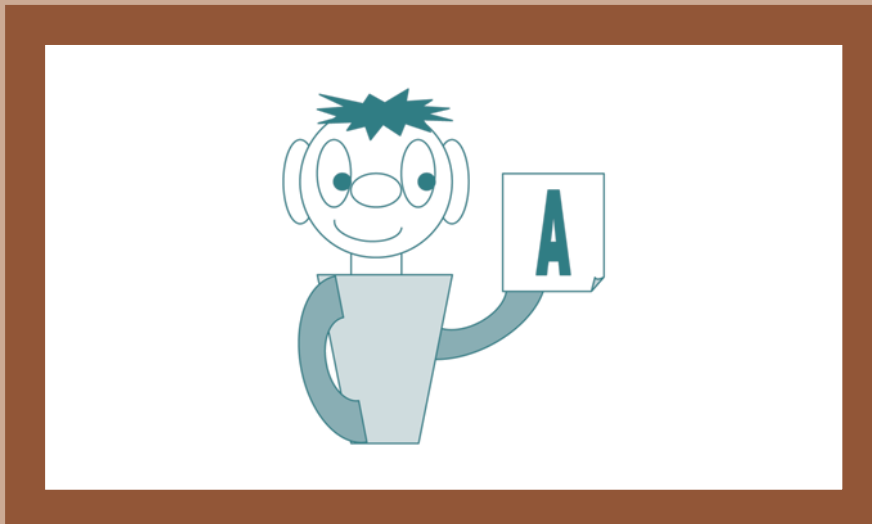
TRABAJOS DEL SECTOR PRIMARIO: OBTIENEN DIRECTAMENTE DE LA NATURALEZA LOS PRODUCTOS Y MATERIAS PRIMAS.

TRABAJOS DEL SECTOR SECUNDARIO: TRANSFORMAN LAS MATERIAS PRIMAS EN PRODUCTOS ELABORADOS.

SECTOR SERVICIOS: PRESTAN UNA AYUDA A LOS CIUDADANOS.

CENTRO DE INTERÉS

Letras divertidas



¿Qué pretendemos con estos juegos?

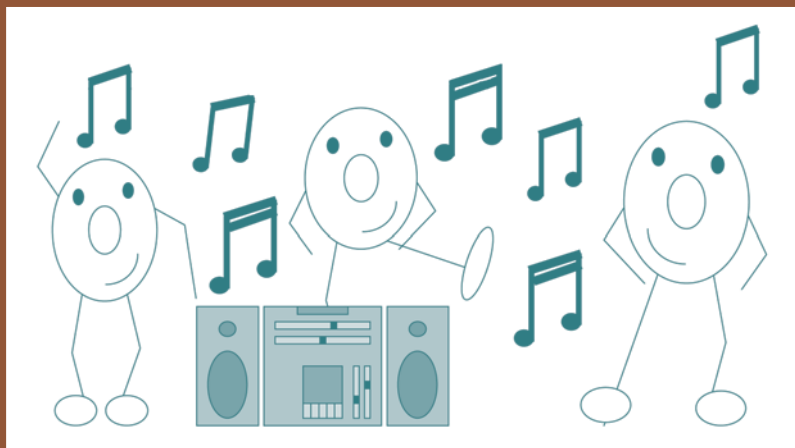
CONOCER LAS LETRAS Y SUS NOMBRES.

DESARROLLAR LOS PROCESOS DE LECTOESCRITURA JUGANDO.

MEJORAR LA ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL Y LA LATERALIDAD A TRAVÉS DE LA CONSTRUCCIÓN Y ELABORACIÓN DE PALABRAS.

CENTRO DE INTERÉS

Educación musical (juegos musicales)




¿Qué pretendemos con estos juegos?

DIFERENCIAR EL TEMPO DE DISTINTAS ESTRUCTURAS MUSICALES.

ADAPTAR NUESTROS MOVIMIENTOS A UN DETERMINADO RITMO MUSICAL.

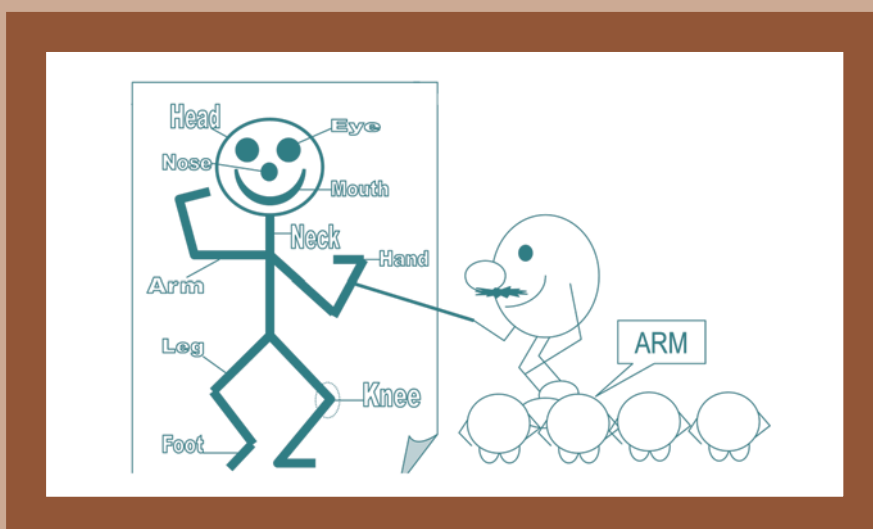
DESARROLLAR EN EL ALUMNO EL GUSTO POR LAS AUDICIONES MUSICALES.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>La clase se coloca tipo sesión de aeróbic y un director se pone frente al resto del grupo.</p>	<p>Podemos sacar parejas o tríos, para que en conjunto tengan más recursos y los bailes sean más ricos e imaginativos.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Designaremos un director del juego que cantará junto con todos "Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir, todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir". Ponemos una música y el director empezará a moverse al ritmo de la música, y toda la clase deberá imitar sus movimientos.</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Lengua extranjera (inglés)



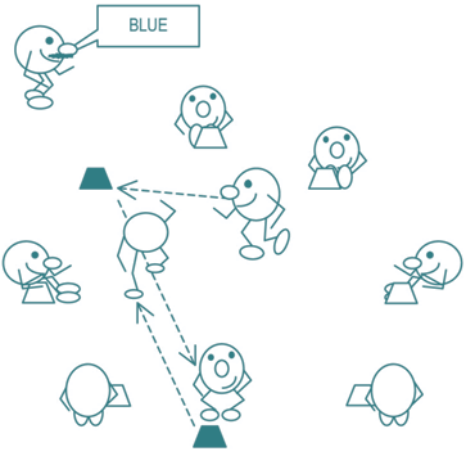
¿Qué pretendemos con estos juegos?

QUE LOS ALUMNOS TENGAN UNA ACTITUD POSITIVA HACIA UN NUEVO IDIOMA.

QUE APRENDAN NUEVOS CONCEPTOS ACERCA DE COLORES, ANIMALES... EN INGLÉS.

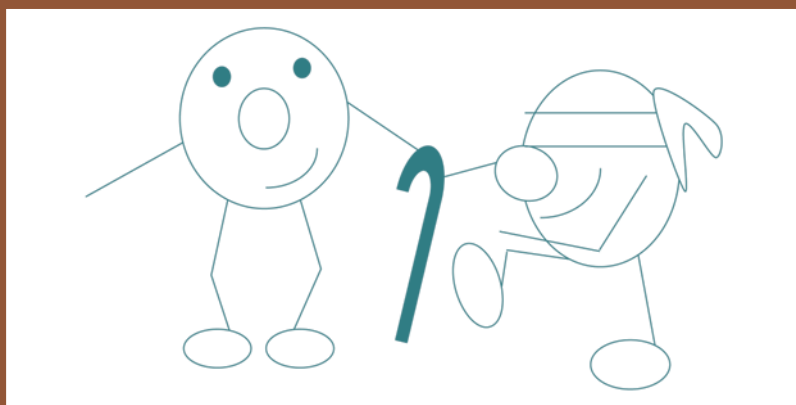
QUE DISTINGAN DE FORMA ORAL Y ESCRITA DISTINTAS PALABRAS EN INGLÉS.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>Dividimos la clase en cuatro grupos. Se hace un círculo grande con minipivotes o aros de colores.</p>	<p>Podemos hacer cambios de grupo. En lugar de buscar el color en su mismo grupo, deben buscarlo en otro grupo distinto.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Cuando el profesor diga un color, todos los que están en un pivote de ese mismo color deben intercambiar sus posiciones intentando que los que quedan en el centro no ocupen un lugar libre antes que ellos. Si dice <i>RAINBOW</i>, deben cambiar todos a la vez de pivote.</p> <p>(Este mismo juego lo hemos utilizado en los juegos con colores; simplemente usando los colores en inglés podemos adaptar cualquier juego a este nuevo centro de interés.)</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Juegos con minusvalías



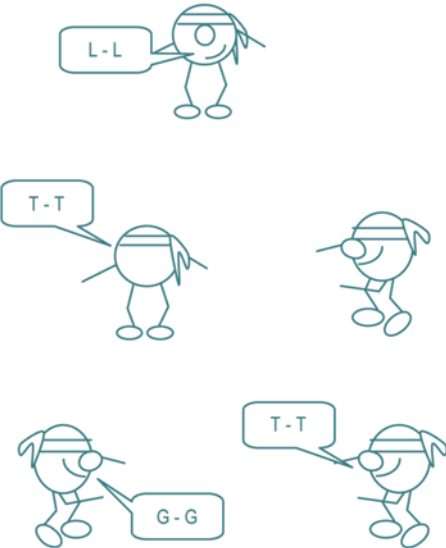
¿Qué pretendemos con estos juegos?

QUE LOS ALUMNOS TENGAN RESPETO POR LAS DIFERENCIAS FÍSICAS QUE PUEDAN TENER OTROS COMPAÑEROS O PERSONAS DE SU ENTORNO.

QUE VALOREN LAS DIFICULTADES QUE ESAS PERSONAS TIENEN PARA DESARROLLAR UNA VIDA NORMAL COMO LLEVAN ELLOS.

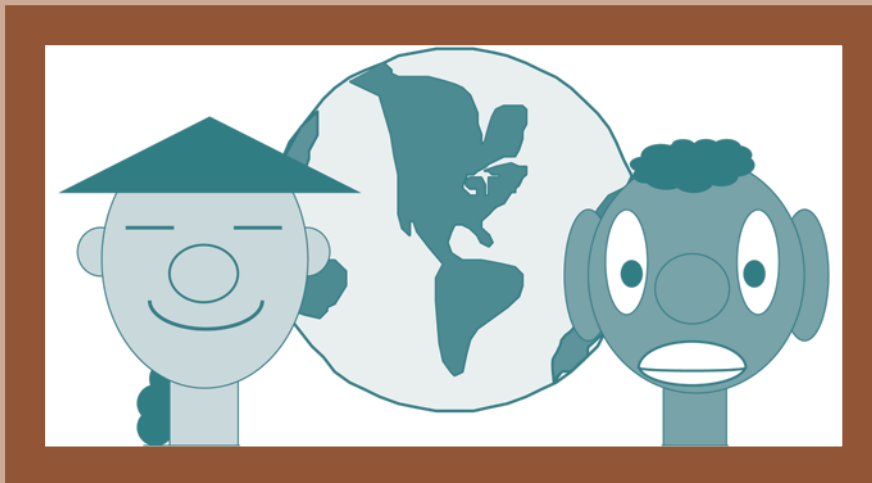
QUE APRENDAN Y EXPERIMENTEN SITUACIONES QUE PUEDEN TENER, SEGÚN EL TIPO DE DISCAPACIDAD, ALGUNAS PERSONAS PARA LLEVAR A CABO SUS LABORES COTIDIANAS.

Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
<p>A cada alumno se le indica al oído una letra, que estará por duplicado, es decir, habrá dos personas con la misma letra, por ejemplo "t".</p>	<p>Podemos hacer grupos con una misma letra, así cuando se unan dos o más, deberán seguir buscando hasta encontrar a todos los componentes del grupo.</p>
Desarrollo del juego	Representación gráfica
<p>Todos deberán mantener en secreto su letra hasta que comience el juego. Una vez que todos tengan asignada su letra, se les vendarán los ojos y a la señal comenzarán a decir su letra en voz alta "te", "te", "te"... y deberán discriminar y encontrar entre todo el jaleo a su pareja de letra.</p>	

CENTRO DE INTERÉS

Juegos del mundo



¿Qué pretendemos con estos juegos?

QUE LOS ALUMNOS RESPETEN LAS DISTINTAS CULTURAS DE SU ENTORNO (CENTRO ESCOLAR, BARRIO, CIUDAD) TENIENDO UNA ACTITUD POSITIVA A TRAVÉS DEL CONOCIMIENTO DE DIFERENTES PAÍSES Y SUS JUEGOS, TRADICIONES Y COSTUMBRES.

QUE LOS ALUMNOS CONOZCAN LA EXISTENCIA DE LOS CONTINENTES DEL MUNDO Y ALGUNOS PAÍSES DE CADA UNO.

MEJORAR LAS RELACIONES ENTRE ALUMNOS DE DISTINTAS NACIONALIDADES EVITANDO SITUACIONES DISCRIMINATORIAS.

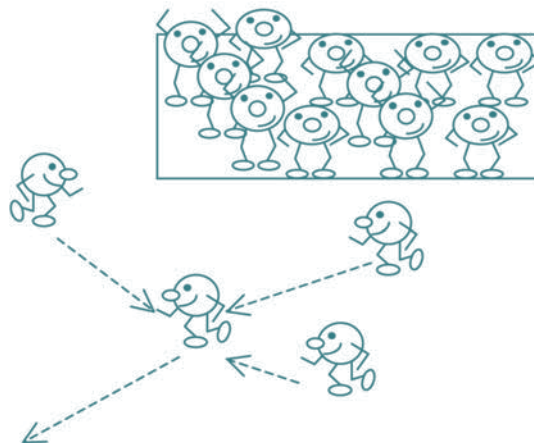
Puesta en práctica

Situación inicial	Variantes
Jugamos con toda la clase. Designamos tres atrapadores y el resto son perseguidos.	Podemos subdividir el grupo para que jueguen en varios grupos a la vez, facilitando así la labor de los atrapadores y haciendo que se puedan cambiar los papeles con mayor frecuencia.

Desarrollo del juego

Los atrapadores van cogiendo gente y metiéndola en prisión. Cuando sólo quede uno por coger, se podrá salvar a los prisioneros si este último consigue tocar la mano de uno de los arrestados. Si lo logra, se salvan todos y siguen como atrapadores los mismos; pero si es atrapado, los tres primeros que fueron encarcelados pasan a ser los atrapadores.

Representación gráfica



EJEMPLOS DE UNIDADES DIDÁCTICAS GLOBALIZADAS

PRIMER CICLO (6-8 años):

U. D. LETRAS DIVERTIDAS
(LOS COLORES Y LA LECTOESCRITURA)

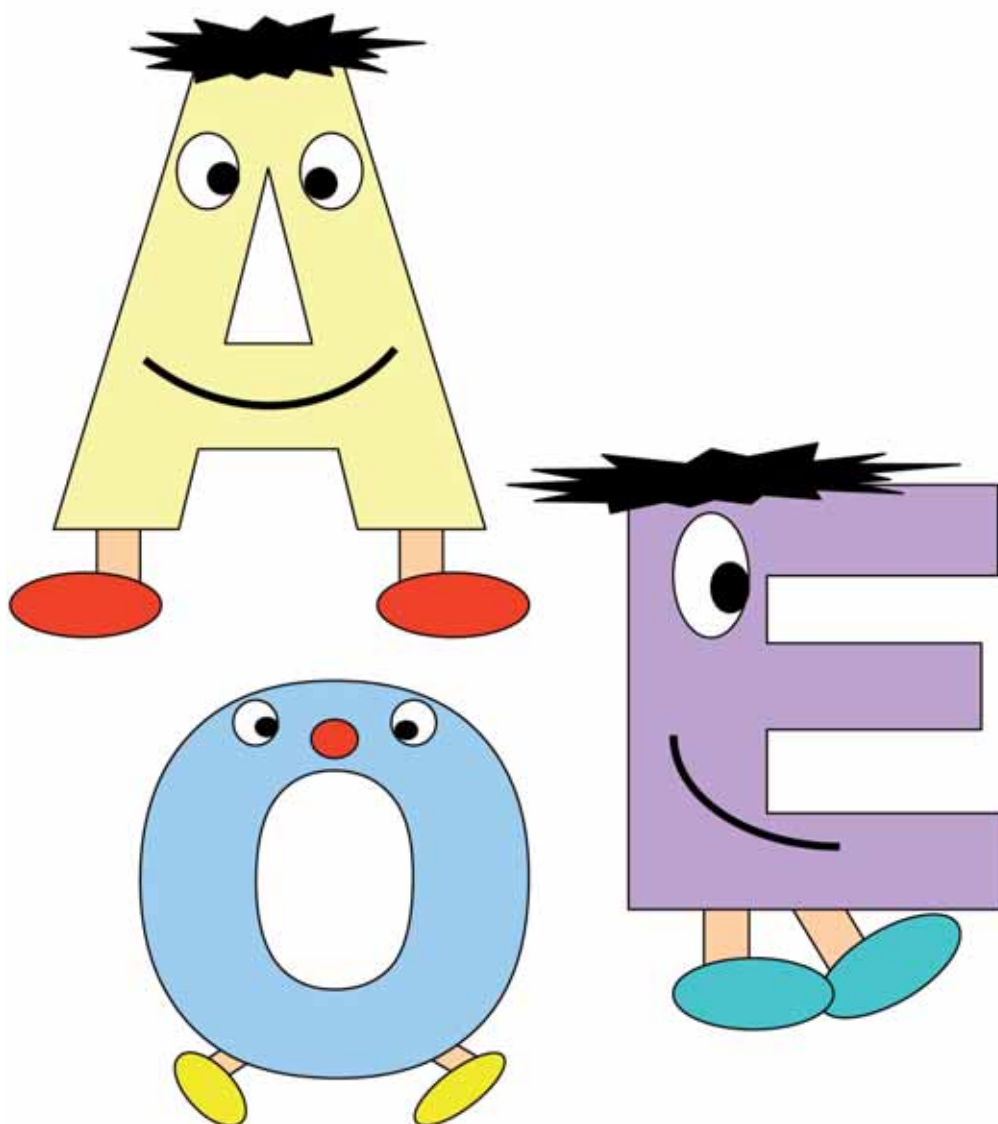
SEGUNDO CICLO (8-10 años):

U. D. WE ARE PLAYING
(ED. MUSICAL Y LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS)

TERCER CICLO (10-12 años):

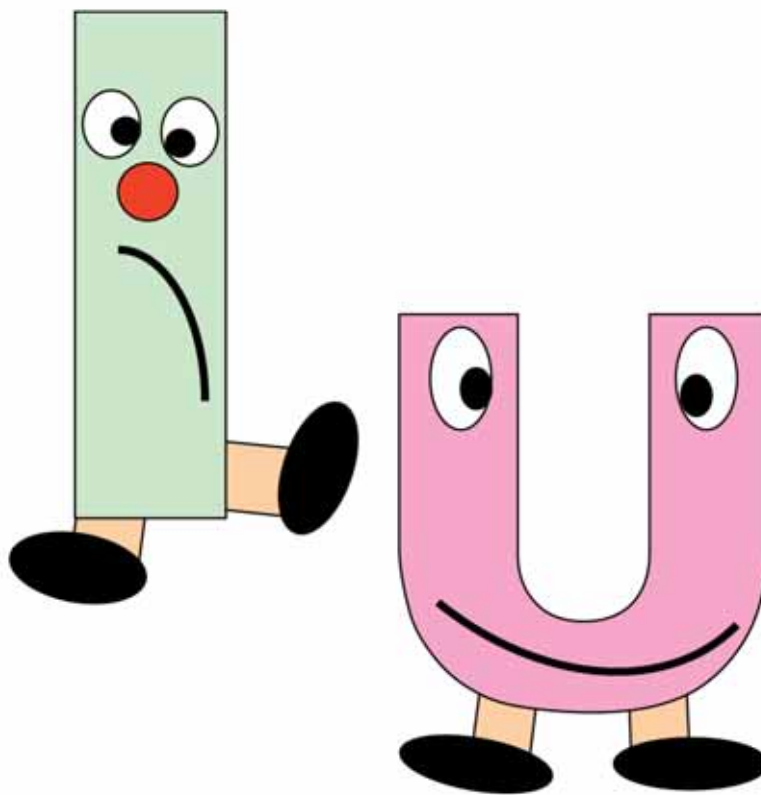
U. D. JUEGOS DEL MUNDO
(VALORES: EVITAR LA DISCRIMINACIÓN = INTEGRACIÓN)

UNIDAD DIDÁCTICA



LETRAS DIVERTIDAS

3 sesiones



PRIMER CICLO
PRIMERO DE PRIMARIA

Nombre de la unidad	Letras divertidas	Número de sesiones	3
----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------

Objetivos	<p>Conocer los nombres de todas las letras del abecedario.</p> <p>Enriquecer la motricidad general del alumno a través de la práctica de actividades físicas diversas.</p> <p>Componer palabras sencillas a través de juegos.</p> <p>Motivar en el niño una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lectura y escritura a través de actividades motrices lúdicas.</p>
------------------	---

Contenidos	Conceptos	<p>Vocales y consonantes.</p> <p>Nombres de las letras.</p> <p>Diferencia letras-palabras.</p>
	Procedimientos	<p>Composición de palabras sencillas.</p> <p>Práctica de juegos diversos de psicomotricidad general usando las letras como centro de interés.</p>
	Actitudes	<p>Respeto por las normas de los distintos juegos.</p> <p>Interés por la lectura y la escritura.</p> <p>Cooperación en los juegos para conseguir un fin.</p>

CONCEPTOS QUE TRANSMITIR DURANTE LA PRESENTACIÓN Y DESARROLLO DE LA UNIDAD

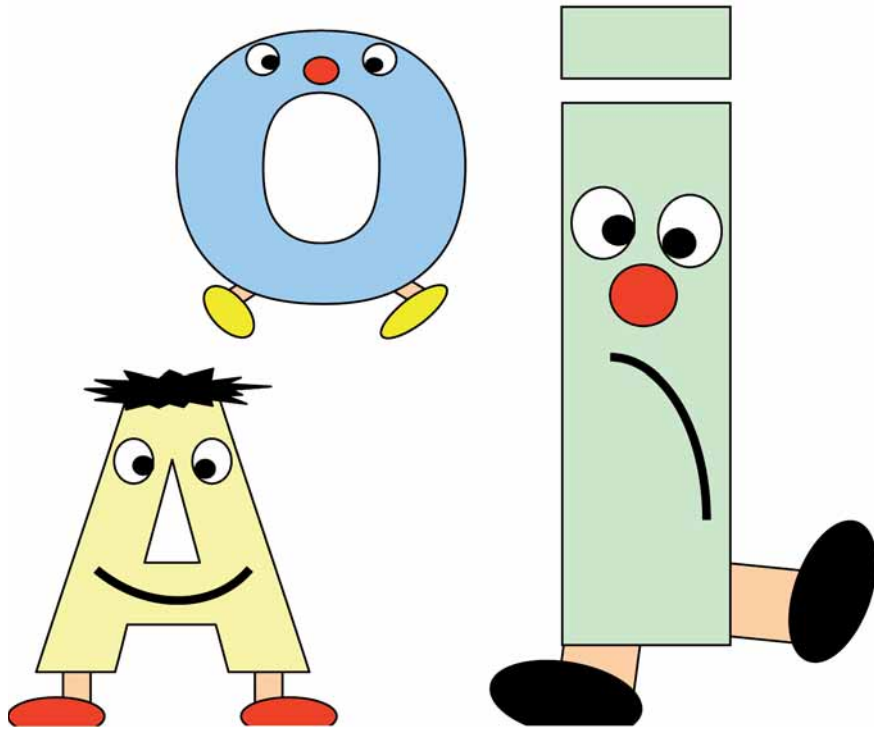
EL ABECEDARIO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z			

EXISTEN DOS TIPOS DE LETRAS

VOCALES
A-E-I-O-U

CONSONANTES
B-C-D-F-J...



LAS PALABRAS ESTÁN FORMADAS POR LETRAS

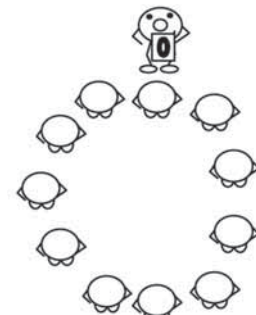
VOCALES + CONSONANTES

(M•A•M•A=4 LETRAS: 2 VOCALES Y 2 CONSONANTES)

BESO = 4 LETRAS... BONITO = 6 LETRAS... ELEFANTE = 8 LETRAS

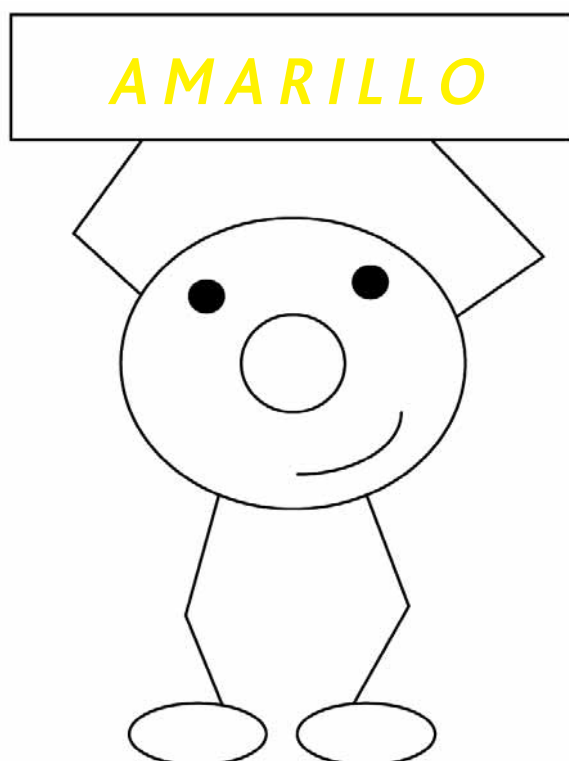
Nombre de la unidad	Letras divertidas	Número de sesión	1
---------------------	-------------------	------------------	---

CALENTAMIENTO		A
Calentamiento articular		
<p>Se realizarán ejercicios de movilidad articular guiados por un alumno designado por el maestro. Se colocará en medio de un círculo formado por los compañeros e irá realizando los ejercicios repasando todas las articulaciones.</p>		

VUELTA A LA CALMA					C
Las letras humanas	1	2	3	4	
<p>El profesor saca una cartulina con una letra y los alumnos deben intentar adoptar con su cuerpo la postura más parecida a la letra mostrada.</p> <p>VARIANTES: Podemos variar haciendo las letras por parejas, grupos...</p>					

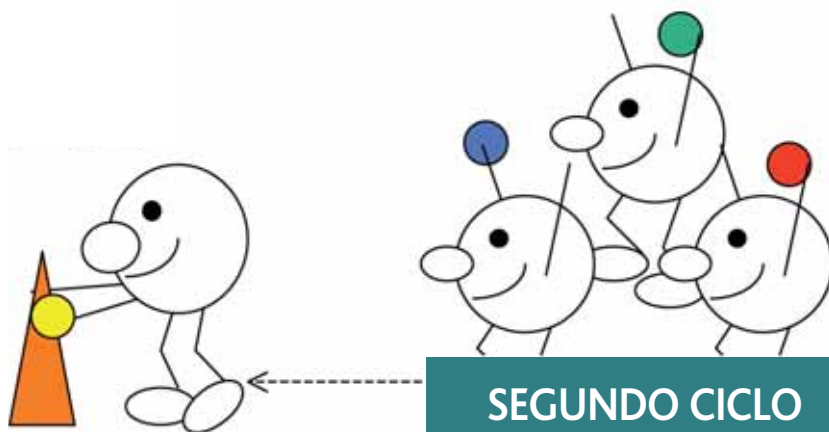
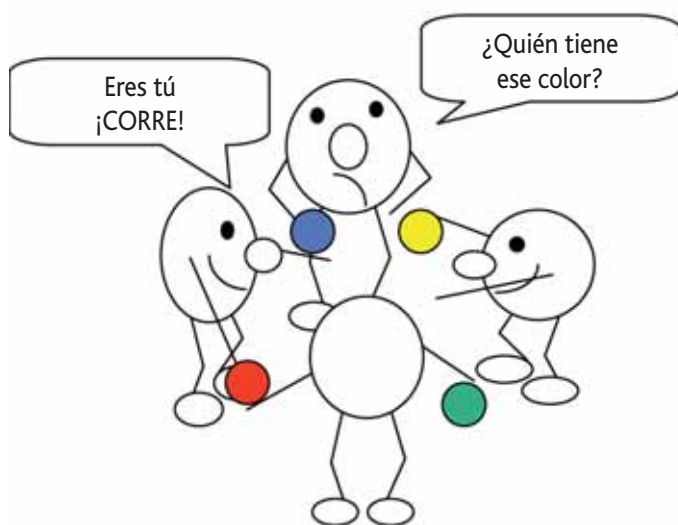
UNIDAD DIDÁCTICA

AMARILLO



WE ARE PLAYING

6 sesiones



Nombre de la unidad	We are playing	Número de sesiones	6
---------------------	----------------	--------------------	---

Objetivos	<p>Mejorar distintas habilidades motrices a través del juego.</p> <p>Aprender a través del juego distintas palabras en inglés y ampliar el vocabulario en esta lengua.</p> <p>Fomentar el interés por los contenidos del aula, presentando los mismos al alumno de forma divertida y amena.</p>
-----------	---

Contenidos	Conceptos	<p>Números en inglés.</p> <p>Colores en inglés.</p> <p>Partes del cuerpo en inglés.</p>
	Procedimientos	<p>Práctica de desplazamientos.</p> <p>Práctica de lanzamientos.</p> <p>Juegos sensoriales.</p>
	Actitudes	<p>Interés por aprender jugando.</p> <p>Respeto por las normas del juego.</p> <p>Respeto por los compañeros</p>

DESARROLLO PRINCIPAL (my body)

B

Put your body in

1

2

3

4

Se cogen menos aros que participantes y se distribuyen por el área de juego. Todos los jugadores corren por el área de juego, y, a la señal, intentarán ocupar uno de los aros de la forma que se les indique (introduciendo las manos, pies, cabeza, codo...). Pierde el que se queda sin aro.



Be careful with the ball

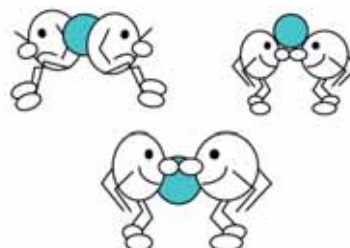
1

2

3

4

En este juego, dos niños cogen una pelota e intentan sujetarla con la parte del cuerpo que indique el director del juego a la vez que se mueven libremente por todo el patio. También podemos dividir la clase en cuatro grupos, y hacer pequeñas carreras de relevos intentando que la pelota no se caiga.



Dictionary

1

2

3

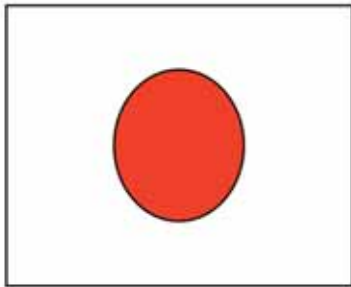
4

Se divide la clase en cuatro grupos como antes. Los alumnos deben asociar el color en inglés con el español. Podemos variar los recorridos en cada dictionary como en los dibujos para que se pongan en juego distintas habilidades motrices.



JUEGOS DEL MUNDO

6 sesiones

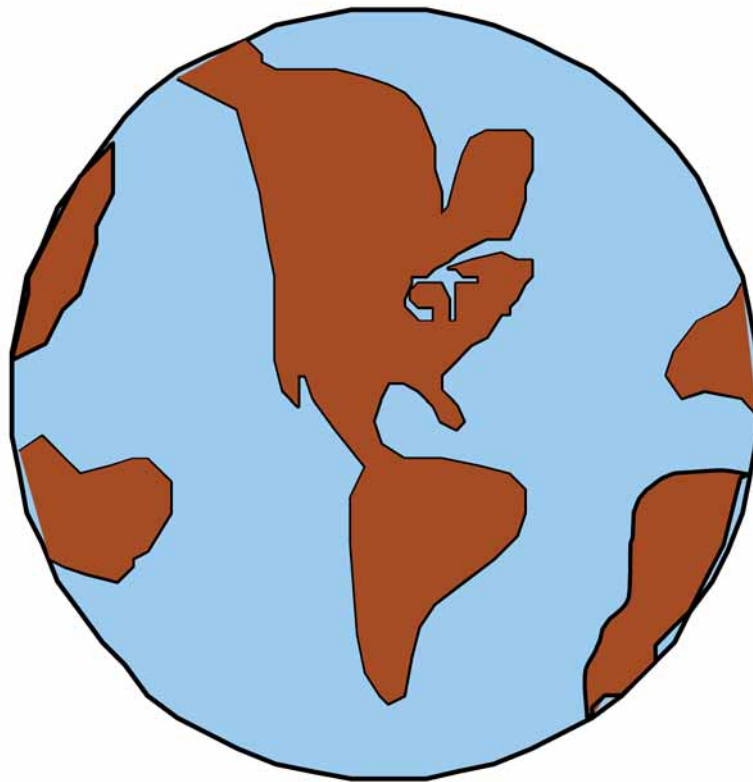


TERCER CICLO
SEXTO DE PRIMARIA

	Material	Agrupamientos
Sesión 1	Pelotas de gomaespuma y vendas	Gran grupo Dos grupos
Sesión 2	Sólo algo para identificar a los atrapadores	Gran grupo
Sesión 3	Pelotas, palos de madera y aros	Dos grupos
Sesión 4	Conos, aros y pelotas de gomaespuma	Gran grupo Cuatro grupos
Sesión 5	Combas, pelotas y latas	Dos grupos Cuatro grupos
Sesión 6	Aros, pelotas, cuerdas y cono	Seis grupos Dos grupos

Temas transversales	Educación para la paz y educación intercultural: respeto por otras culturas y costumbres.
Relación con otras áreas	Conocimiento del Medio. Religión.

LOS CINCO CONTINENTES



DESARROLLO PRINCIPAL (juegos de Sudamérica)

B

La mica (El Salvador)

1

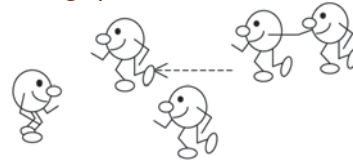
2

3

4

Se delimita el espacio de juego para que no se pueda jugar fuera del espacio señalado. Uno la queda, y empieza a correr hasta coger a un alumno para pasarle la "mica"; entonces se cogerán de las manos y juntos llevarán la "mica". Continuarán corriendo hasta coger a otro, que se encadenará con los perseguidores, y así sucesivamente hasta que todo el grupo esté encadenado.

VARIANTES. "La mica reproductiva". Se juega igual, pero cuando el grupo tenga seis alumnos se divide en grupos de 3, persiguiendo los dos grupos al mismo tiempo, y así sucesivamente.



La cacería (Colombia)

1

2

3

4

Todos sentados en círculo, menos dos que se colocan de pie en el centro. Se van numerando del uno al cuatro, menos los dos del medio. Los que forman el círculo son los zorros, y los del centro son el perro y el cazador. Cuando el cazador dice un número (del uno al cuatro), todos los zorros que tengan ese número saldrán corriendo libremente y el perro tendrá que perseguirlos. Una vez que ha capturado a un zorro, se cambian los papeles: el cazador pasa a ser zorro, el capturado es el perro y el perro se convierte en cazador.

VARIANTES. Podemos introducir dos perros para que sea más dinámico, y el perro que primero atrape pasa a cazador.



¿Gosta dos seus vizinhos? (¿Te gustan tus vecinos? Brasil)

1

2

3

4

Todos los participantes están sentados en una silla o en el suelo en círculo. Uno se queda en el centro del círculo y le pregunta a un compañero "¿Te gustan tus vecinos?", y él debe responder "no", entonces le pregunta de nuevo "¿Entonces quiénes te gustan?", y el otro debe decir dos nombres, que intercambiarán su silla con los dos vecinos del interrogado. El que pregunta debe intentar ocupar una silla y el que se quede sin ninguna silla será el que pregunte.

