

Lucha jugando contra el “confinAburrimiento”.

Autores:

Verónica Luque Márquez
Carla Alexia Ramírez Morales
Luisa Chica Ferri

Nombre del juego: MALABARES EN CASA

Edad a la que se destina:
3 ciclo primaria

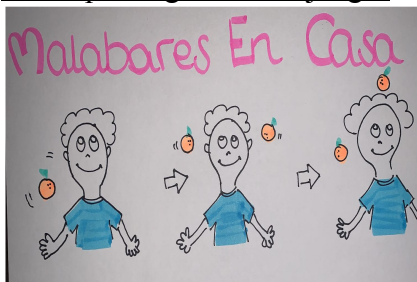
Contenido que trabaja:
Progresión para adquirir una habilidad

Materiales necesarios:
cualquier objeto para poder hacer malabares

Tiempo estimado de juego:
15-20 min

Descripción del juego:
Esta actividad consiste en que los alumnos aprendan una nueva habilidad que sea hacer malabares de manera progresiva. Por ejemplo que empiece con una mano y una pelota y se la intercambie de una mano a otra, y después pueden ir aumentando su habilidad usando las dos manos y una pelota. Luego dos manos y dos pelotas, pueden ir añadiendo pelotas o realizar algún truco según su nivel de dificultad.

Descripción gráfica del juego:



Nombre del juego: GYMKANA MÁXIMA

Edad a la que se destina:
3 ciclo primaria

Contenido que trabaja:
Aumento de las capacidades

Materiales necesarios:
Frisbie o platos de plástico o cualquier otro elemento que se pueda usar como disco, cuerda o comba y pelota

Tiempo estimado de juego:
20 min

Descripción del juego:
Esta gymkana consiste en crear 3 postas, saltar a la comba, tirar el disco y botar la pelota. El alumno verá el aumento de sus capacidades, por ejemplo: el primer día hace 3 saltos sin parar, tira el disco 1 metro y bota la pelota 5 veces sin que se le caiga, en la segunda sesión que haga deberá de comprobar cómo han aumentado sus capacidades, por ejemplo en la segunda sesión el niño habrá conseguido saltar 5 saltos sin tropezar, habrá tirado el disco 1,5 metros y habrá botado la pelota 7 veces seguidas sin que se le caiga.

Descripción gráfica del juego:



Nombre del juego: MI RITMO

Edad a la que se destina:
3 ciclo de primaria

Materiales necesarios:
canción favorita,
diferentes tipos de pasos
e ir haciéndolo más
complejo.

Descripción del juego:
consiste en que cada
alumno tiene que crear su
propia coreografía con su
canción favorita,
combinando mímica,
danza, saltos, sentadillas
o cualquier otro elemento
que requiera de
movimiento.

El baile empezará de
menos a más dificultad,
un ejemplo sería empezar
con 3 saltos, 5 sentadillas,
2 movimientos libres,
después con la misma
canción, 5 saltos, 7
sentadillas, 4 movimientos
libres y así hasta
comprobar el nivel de
dificultad de menor a
mayor.

Descripción gráfica del juego:



Contenido que trabaja:
Expresión corporal

Tiempo estimado de juego:
duración de la canción

Nombre del juego: RAYUELA CASERA

Edad a la que se destina:
3 ciclo de primaria

Contenido que trabaja:
Juego tradicional con
creatividad

Materiales necesarios:
cinta adhesiva en forma de
números, algún objeto
para lanzar.

Tiempo estimado de juego:
Cada alumno decidirá el
tiempo que quiere jugar

Descripción del juego:
Esta actividad consiste en
que cada niño cree
números con cinta
adhesiva en el suelo para
que no se muevan, podrán
ponerlos de la forma que
mas les guste. Después,
tendrán que saltar encima
de cada casilla siguiendo
el orden, podrán hacerlo
con distintas dificultades,
por ejemplo: saltar con las
dos piernas a la vez, luego
a la pata coja con la pierna
derecha y luego con la
izquierda, para aumentar
la dificultad podrán lanzar
un pequeño objeto para
que caiga en un número
de la rayuela, si por
ejemplo cae el objeto en el
número 3 deberán de
hacer la rayuela sin pisar
el número 3 y así cuantas
veces quieran.

Descripción gráfica del juego:

