

UNIDAD DIDÁCTICA DE PRIMARIA

FICHA DE JUEGOS DE ANIMACIÓN



Campamento
de La Esperanza



© Birding Canarias Servicios Ambientales

C/ Doctor Jordán, 11
38470 – Los Silos
Tenerife – Islas Canarias (España)
Telf: 00 34 922 104 910
GSM: 00 34 606 157 296
info@birdingcanarias.com
www.birdingcanarias.com

Coordinación

Evelin Velázquez Velázquez
Juan José Ramos Melo

Textos

Evelin Velázquez Velázquez
Pedro González del Campo

Ilustraciones

Francisco Torrents / www.limico.es










Diseño y maquetación

Lilian Lorenzo / www.lilianlorenzo.com





ACTIVIDADES DE PRIMARIA

Actividad 1.- Busca uno igual	4	
Actividad 2.- El equilibrio en la naturaleza	5	
Actividad 3.- En la piel de un animal	6	
Actividad 4.- Escondite al revés	7	
Actividad 5.- Escribe tu nombre	8	
Actividad 6.- Juego del gavián y el canario	9	
Actividad 7.- Las iniciales	10	
Actividad 8.- Me pica	11	
Actividad 9.- Telaraña	12	

ACTIVIDAD 1

NOMBRE: BUSCA UNO IGUAL

1) DESCRIPCIÓN:

Es un juego de reconocimiento del entorno.

2) OBJETIVOS:

Conocer los diferentes elementos presentes en el entorno, sus curiosidades, el papel que desempeña en el entorno y posibles usos.

3) PARTICIPANTES:

Tantos participantes como objetos tenga la caja (se pueden hacer varias cajas para varios grupos)

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se recogen, en secreto, unos 10 objetos pertenecientes al entorno (piedras, semillas, piñas, ramas... y alguna señal de actividad animal o humana). Se coloca todo en un pañuelo, cubierto por otro, o dentro de una caja. Cuando estén los niños/as, se les deja observar todo durante medio minuto (adaptar el tiempo y el número de objetos a la edad). Pasado éste, se tapan los objetos, y ellos/as tienen un tiempo determinado para traer objetos similares a los que recuerden (unos 10 minutos). Después se va sacando uno a uno, viendo quién lo ha conseguido.

Existe una variante en la que se observan los 10 objetos. Cerramos los ojos y se retira alguno. Hay que recordar cuál es el que falta (si son muy pequeños, hacerlo sólo con 4 ó 5).

5) MATERIALES:

Caja y materiales del entorno.

6) EVALUACIÓN:

Que cada participante cuente si se puede, algo interesante de cada cosa (procedencia, curiosidades, papel en el medio, usos...).

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Siempre los participantes deben poder ver la caja.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE: EL EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

1) DESCRIPCIÓN:

Simulación del equilibrio existente en la naturaleza y las cadenas tróficas: La hierba; se la come el conejo; el conejo se lo come el aguililla; y la hierba a la aguililla (dado que la aguililla muerta es abono para la vegetación).

2) OBJETIVOS:

Este juego está orientado a que los alumnos tomen conciencia del equilibrio que existe en la naturaleza, en el que cada especie cumple su papel.

3) PARTICIPANTES:

Se forman tres equipos de igual número de componentes: Unos son hierba; otros conejos; otros aguilillas.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se delimita el área de juego, y se forman los equipos. El aguililla va con una mano sobre la cabeza, los conejos van con una mano en la cara, y las hierbas con una mano en el pecho.

Los unos harán por comerse a los otros, para ello basta solo conseguir agarrar la ropa al contrario. Cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá adoptar la postura de esta (mano a la cabeza, cara o pecho), y continuar de esta manera en el juego.

De esta manera se observa disminución en alguna de las poblaciones y aumento en otras, pero siempre se volverá a un estado de equilibrio. Si hay muchas aguilillas, habrá más comida para la hierba, si hay pocos conejos, estos competirán menos por la hierba, etc.

Pasado un tiempo se puede introducir la figura de un nuevo jugador: el Hombre. Todos los cogidos por el Hombre se convierten en Hombres.

Al cabo de unos minutos todos se habrán convertido en seres humanos.

5) MATERIALES:

No se necesitan.

6) EVALUACIÓN:

Se puede hacer un debate posterior, en el que se valore la importancia que cada organismo tiene.

ACTIVIDAD 3

NOMBRE: EN LA PIEL DEL ANIMAL

1) DESCRIPCIÓN:

Juego en el que cada participante adoptará un papel para ponerse en el lugar de un animal del entorno.

2) OBJETIVOS:

Conocer los animales del entorno del campamento para poder conservarlos.

3) PARTICIPANTES:

Individualmente (si son mayores). Si son más pequeños hacerlo en parejas, grupos reducidos...

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se asigna a cada uno un animal, insecto... de la zona (o bien lo escogen los propios niños/as). Se trata de retirarnos y recorrer la zona pensando tal y como lo haría el ser que nos haya tocado, como si "nos metiéramos en su piel":

- Hay que ver dónde dormiríamos.
- Qué comeríamos y dónde podemos encontrar los alimentos.
- Cómo defendernos de los animales que nos puedan dañar.
- Dónde se puede encontrar agua...

Después, cada uno/a explicará a los demás qué animal es y cómo se comportaría en el sitio específico que estemos (dando ejemplos concretos:

"Soy un lagarto. He encontrado que puedo descansar bien en este tronco seco a salvo de depredadores. Bajando por aquí, entre aquellas rocas, he comprobado que hay un lugar donde tomar el sol y calentarme porque tengo sangre fría y necesito

regular la temperatura recibiendo los rayos del sol...").

El juego se puede hacer también repitiendo animales (dando, por ejemplo, a cinco participantes el de "lagarto", a otros cinco el de "pinzón azul"...). Primero se investiga de forma individual, y después se reúnen todos los que sean del mismo, llegando a conclusiones comunes que después se exponen.

5) MATERIALES:

Ninguno.

6) EVALUACIÓN:

Las necesidades de cada especie, algunas diferentes y específicas, y otras comunes (agua...). Los comportamientos de cada ser, aunque nos puedan parecer a veces caprichosos, obedecen siempre a razones de supervivencia. Para poder subsistir en la naturaleza, influyen sobre todo tres factores:

- El conocimiento que tengamos de ésta.
- El instinto.
- Y, por qué no, la suerte.

Podemos hacer el esfuerzo de pensar desde nuestro punto de vista "humano". Nos imaginamos que nos perdemos en este bosque, y que tenemos que subsistir tres días hasta que nos encuentren, ¿dónde dormiríamos, qué comeríamos...?.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hacer una introducción a cada animal propuesto para que los participantes tengan unas pautas a seguir.

ACTIVIDAD 4

NOMBRE: ESCONDITE AL REVÉS

1) DESCRIPCIÓN:

La misma dinámica que el escondite tradicional pero al revés.

2) OBJETIVOS:

Darnos cuenta de la necesidad de los seres vivos para mimetizarse con el ambiente, ya que pasan escondidos la mayor parte del tiempo a salvo de los depredadores o para cazar.

3) PARTICIPANTES:

Se puede ir solo, en parejas... según se vea oportuno.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Un jugador sale a esconderse. El resto espera un par de minutos, transcurridos los cuales salen por todo el campo en su búsqueda. Cuando alguien lo encuentra, no dice nada y se queda oculto junto a él. De esta manera serán cada vez más los escondidos y menos los que buscan. El juego termina cuando todos están ya junto al que se la quedó.

5) MATERIALES:

Ninguno

6) EVALUACIÓN:

¿Hemos sido capaces de estar en silencio ocultos, mientras que nos buscaban? ¿Nos hemos aburrido?. Muchos seres vivos pasan también la mayor parte del tiempo escondidos, para pasar inadvertidos.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

El que se esconde debe pensar, a la hora de escoger un sitio, que después se van a reunir con él los demás (tiene que ser algo amplio).



ACTIVIDAD 5

NOMBRE: ESCRIBE TU NOMBRE

1) DESCRIPCIÓN:

Se trata de dibujar, cada uno delante de sí, su nombre con piedras, trozos de palitos... (también se puede dibujar en el suelo, marcando con un palo, si éste es lo suficientemente blando). Es más fácil recordar los nombres cuando los vemos dibujados.

2) OBJETIVOS:

Que los participantes conozcan el nombre del resto del grupo.

3) PARTICIPANTES:

Cualquier cantidad.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Sentados en círculo cada uno habrá recogido piedras, palos u otros elementos del entorno para escribir su nombre con ellos. Se darán unos pocos minutos para hacerlo y al terminar, cada uno deberá leer en alto y por turnos el nombre de su compañero que tiene a la izquierda.

5) MATERIALES:

Materiales del entorno.

6) EVALUACIÓN:

Que cada uno haya aprendido algún nombre de un compañero que no conocía.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Respetar los turnos y levantarse al hablar.



ACTIVIDAD 6

NOMBRE: JUEGO DEL GAVILÁN Y EL CANARIO

1) DESCRIPCIÓN:

El gavilán es un cazador de aves (ornitófago). Se camufla perfectamente en el interior del bosque, esperando que alguna de sus presas pase volando para cazarlas tras una corta persecución de la que muy pocas aves escapan. A esto se expone el canario, candidato a convertirse en una de sus presas, y que a su vez se alimenta de semillas.

2) OBJETIVOS:

Este juego está orientado a que los alumnos descubran por si solos que en la naturaleza existe un equilibrio y que este es muy frágil.

3) PARTICIPANTES:

Se hacen dos grupos con un máximo de quince personas por grupo, unos representarán a los gavilanes y otros a los canarios.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

El juego consiste en que el equipo de canarios debe atravesar el sector del patio previamente establecido, hasta llegar a las tarjetas (ubicadas en el suelo) y que representan las semillas. Los gavilanes al acecho intentarán cazar a los canarios. Los canarios deben llevar un pañuelo colgando que deben recuperar los gavilanes.

El juego termina cuando los canarios cogen todas las semillas o cuando los gavilanes capturan

todos los canarios. Si en 20 minutos no se ha terminado, se acaba igualmente.

5) MATERIALES:

- Un pañuelo
- 10 cartulinas pequeñas.
- Rotulador o colores para dibujar las semillas y alimento.

6) EVALUACIÓN:

Al final, como una puesta en común, se debe responder a las siguientes preguntas:

- 1.¿Qué sucedió con los canarios que fueron atrapados? ¿Por qué se los atrapó?
- 2.¿Qué pasaría si hubiese muchos gavilanes?
- 3.¿Si se capturasen todos los canarios, que pasaría con los gavilanes?
- 4.¿Si no hubiese gavilanes, que pasaría con las semillas?

FUENTE.- Adaptación del juego El Gavilán y La Paloma.- J.GARZÓN, F.TARRAGONA, F.F.PARREÑO. (2006). "Taller para aprender con las aves". Aula Verde. Revista de educación ambiental. Nº29. Consejería de Medio Ambiente y Educación. Junta de Andalucía.



ACTIVIDAD 7

NOMBRE: LAS INICIALES

1) DESCRIPCIÓN:

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

2) OBJETIVOS:

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

3) PARTICIPANTES:

Cualquier número.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. “P” es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

5) MATERIALES:

Ninguno

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Respetar los turnos y levantarse al hablar.



ACTIVIDAD 8

NOMBRE: ME PICA

1) DESCRIPCIÓN:

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: “Soy Juan y me pica la boca”. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

2) OBJETIVOS:

Aprender los nombres, presentación y distensión.

3) PARTICIPANTES:

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

5) MATERIALES:

Ninguno

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.



ACTIVIDAD 9

NOMBRE: TELARAÑA

1) DESCRIPCIÓN:

Consiste en presentarse utilizando un ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

2) OBJETIVOS:

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

3) PARTICIPANTES:

Grupo, clase.

4) ESQUEMA METODOLÓGICO:

Se entrega el ovillo a uno de los participantes (o comienza el animador). Éste dice su nombre, procedencia, curso que estudia (o trabajo que desempeña si son adultos), interés en su participación, etc. (las preguntas que previamente hayamos determinado como interesantes). Luego éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero/a, quién a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se han presentado, el que se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por aquel al principio. Éste a su vez hace lo mismo, de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó.

5) MATERIALES:

Un ovillo de lana.

6) EVALUACIÓN:

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

7) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS (RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD):

Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién va a lanzarse la bola, y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.