

# PROYECTO EDUCATIVO CEIP VICTORIO MACHO

---

# PROYECTO EDUCATIVO

---

## PROPUESTA DE ACTIVIDADES

### CELEBRACIONES ANUALES

### CALENDARIO DE ACTIVIDADES

#### MENSUAL

### MEMORIA DE CENTRO DESGLOSE ACTIVIDADES

- FEBRERO
- MARZO
- ABRIL
- MAYO
- JUNIO
- JUEGOS DIRIGIDOS
- CORTOMETRAJES EDUCATIVOS.

# CELEBRACIONES ANUALES

## Septiembre

## Octubre

## Noviembre

## Diciembre

HALLOWEEN

DÍA DEL MAESTRO

NAVIDAD

## Enero

## Febrero

## Marzo

## Abril

DÍA DE LA PAZ

CARNAVAL  
DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER Y LA NIÑA EN LA  
CIENCIA.  
DÍA DE LOS ENAMORADOS

DÍA MUNDIAL DE LOS CEREALES  
DÍA DE LA MUJER  
DÍA DE LA PRIMAVERA  
DÍA INTERNACIONAL DE LA FELICIDAD  
DÍA MUNDIAL DEL AGUA

DÍA DE CONCIENCIA SOBRE EL AUTISMO  
DÍA INTERNACIONAL DEL BESO  
DÍA INTERNACIONAL DE LA TIERRA  
DÍA DEL LIBRO

## Mayo

## Junio

DÍA MUNDIAL DE LA HIGIENE DE MANOS  
DÍA DE LA FAMILIA  
DÍA MUNDIAL DEL RECICLAJE  
DÍA DEL CELIACO

FIESTAS FIN DE CURSO  
GRADUACIONES

## FEBRERO

- Mascara con platos para celebrar Carnaval.
- Bingo Carnavaleiro.
- Flores con papiroflexia para celebrar San Valentín.
- Monstruosamente divertido.
- Memory de alimentos.
  
- Taller Pelar la fruta con 5º y 6º.
- Recetario.

## MARZO

- Árbol del respeto. Día de la mujer.
- Plantando.
- Dobble de alimentos.
- Cuenta y diviértete.
  
- Taller Pelar la fruta con 5º y 6º.
- Recetario.

## ABRIL

- La pirámide divertida.
- Escritores por un día.
- Memory de alimentos.
- Día del Libro. Escritores por un día y Cuentacuentos.
  
- Taller pelar la fruta con 3º y 4º.
- Recetario.

## MAYO

- Tabú de los alimentos.
- Juego de los Palitos.
- Día mundial del reciclaje.
- Descubriendo alimentos.
- Juegos de mímica / ¿Quién soy yo?
  
- Taller pelar la fruta con 3º y 4º.
- Recetario.

## JUNIO

- Fiesta fin de curso.
- Photocall.
- Pintacaras.
- Graduaciones.

## MEMORIA CENTRO VICTORIO MACHO.

---

### Lugares cedidos por el centro para llevar a cabo el proyecto:

- Zonas de patio.

### Dos turnos de comedor:

- 1º turno con alumnado de Infantil, 1º de primaria, 2º de primaria, 3º de primaria y 4º de primaria.
- 2º turno con alumnado de 5º de primaria y 6º de primaria.

### Horario de recogida:

- 1º turno: 15:15h.
- 2º turno: 15:30h.
- 3º turno: 15:45h.

### Material que nos ofrece el centro:

- Pizarra digital interactiva. (Dentro del comedor)

# ACTIVIDADES QUE SE LLEVARÁN A CABO A LO LARGO DEL CURSO

---

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Comedor

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la creatividad.

Prestar atención al uso del menaje.

Favorecer la comunicación.

Mejorar las habilidades sociales.

# PELAR LA FRUTA.

## DESCRIPCIÓN

En grupos reducidos la monitora enseña a los niños como coger correctamente el cuchillo para pelar la fruta

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Cuchillo.

Pieza de fruta

## PELAR LA FRUTA

## HÁBITOS DE HIGIENE Y CONDUCTA



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?





## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Casa

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la creatividad.

Conocer recetas nuevas.

Compartir y cuidar el material.

Mejorar las habilidades sociales.

## RECETARIO.

### DESCRIPCIÓN

Los niños deben llevarse a casa el recetario y escribir una receta con ayuda de sus padres.

Posteriormente pueden hacer un dibujo o poner una foto de la receta elaborada.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Recetario

## RECETARIO

## ALIMENTACIÓN SANA



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Comedor

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la creatividad.

Llevar a cabo acuerdos y respetarlos.

Respetar a los  
compañeros y a las  
monitoras.

Mejorar las habilidades  
sociales.

## Buen ambiente en el comedor.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Papel continuo.  
Cartulinas.

## DESCRIPCIÓN

Los niños por cursos llevarán a cabo junto con sus monitoras la creación de unas normas para el comedor.

Este cartel quedará expuesto en el comedor y deberá estar firmado y aprobado por todos los alumnos.

Por otro lado, en el momento que se necesite un poco de silencio para avisar que se está subiendo el tono excesivamente se recurrirá a la expresión "Tapa, tapita, tapón" o "¿Qué hace la aspirina? Shhh".

Para controlar el ruido en el comedor, en la pizarra digital se propone poner **BOUNCY BALLS**.

Por último, se plantea un tablero de juego en el que los alumnos por grupos deberán ir recorriendo casillas. Una vez finalizado de comer, las monitoras valorarán el comportamiento del grupo y si ha sido bueno avanzarán 4 posiciones y si no ha sido tan bueno avanzarán 2. Los viernes se observará que grupo ha sido el ganador y se ofrecerá una recompensa.

## BUEN AMBIENTE EN EL COMEDOR

## NORMAS

## NORMAS Y LÍMITES





## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar el cuidado del patio.

Comprometerse con la responsabilidad del cuidado del medio ambiente.

Conseguir un colegio más limpio

## PATRULLA DE PATIO

### DESCRIPCIÓN

Semanalmente seleccionamos un grupo de alumnos, que serán los que constituyan ese día la patrulla de patio. Serán los encargados de vigilar que el resto de compañeros no tiren basura al suelo. Su misión será conseguir que el patio este siempre lo más limpio posible y concienciar al resto de los alumnos.

Esta actividad la realizarán aquellos alumnos que se ofrezcan **voluntarios**.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Bolsas de basura.

Guantes.

## PATRULLA DE PATIO

### CONVIVENCIA EN EL PATIO/COMEDOR



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



# ACTIVIDADES DE MARZO

---

# MARZO

## 1º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Árbol del respeto.	Taller	NO	SI	<b>4</b> 1º y 2º de Primaria	<b>5</b> INFANTIL	<b>6</b> 3º y 4º de Primaria	<b>7</b> Juego dirigido
Plantando.	Experimento	NO	SI	<b>11</b> 1º y 2º de Primaria	<b>12</b> INFANTIL	<b>13</b> 3º y 4º de Primaria	<b>14</b> Juego dirigido
Dobble de Alimentos (Primaria) Cuenta y diviértete (Infantil)	Juego	NO	SI	<b>18</b> 1º y 2º de Primaria	<b>19</b> INFANTIL	<b>20</b> 3º y 4º de Primaria	<b>21</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.



# MARZO

## 2º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Árbol del respeto.	Taller	NO	SI	<b>4</b> Juego dirigido	<b>5</b> 5º de Primaria	<b>6</b> 6º de Primaria	<b>7</b> Juego dirigido
Plantando.	Experimento	NO	SI	<b>11</b> Juego dirigido	<b>12</b> 5º de Primaria	<b>13</b> 6º de Primaria	<b>14</b> Juego dirigido
Dobble de Alimentos (Primaria)	Juego	NO	SI	<b>18</b> Juego dirigido	<b>19</b> 5º de Primaria	<b>20</b> 6º de Primaria	<b>21</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.

# PROPUESTA MARZO

---



**ÁRBOL DEL  
RESPECTO**



**PLANTANDO**



**DOBBLE DE  
ALIMENTOS**



**CUENTA Y  
DIVIÉRTETE**

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar el respeto y la igualdad.

Concienciar a los niños de una educación en valores.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Mejorar las habilidades sociales.

# Árbol del Respeto.

## DESCRIPCIÓN

Para celebrar el día de la Mujer, se realizará un árbol en el que los niños pueden plasmar sus manos y escribir un mensaje relacionado con el respeto, la igualdad, la amistad, el amor.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Papel continuo blanco o mantel.

Pintura de manos.

## ÁRBOL DEL RESPETO

Expresión corporal y juego.



## ¿Cuándo?

Del 4 al 8 de Marzo.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar la plantación.

Concienciar a los niños del cuidado de las plantas.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## Plantando.

### DESCRIPCIÓN

En la siguiente actividad se van a germinar semillas (lentejas) en vasos de plástico o envases de yogures que los alumnos traigan al colegio.

En primer lugar, decoraremos el recipiente como más nos guste.

Posteriormente, los niños separarán el algodón y lo depositarán al fondo del recipiente.

En tercer lugar, se humedecerá el algodón y se depositarán unas cuantas lentejas.

Por último, los niños se llevarán su planta a casa, y deberán cuidarla y esperar a que crezca.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Rotuladores o gomets.

Algodón.

Lentejas.

Vaso de plástico o yogurt.

## ¿Cuándo?

Del 11 al 15 de Marzo.

## PLANTANDO

Huerto escolar.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conocer diferentes tipos de alimentos.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## DOBBLE DE ALIMENTOS

Alimentación Sana.



## Dobble de alimentos.

### DESCRIPCIÓN

Para comenzar el juego, se debe poner una tarjeta boca arriba en el centro de los jugadores, posteriormente se cogerán dos tarjetas al azar del montón y se pondrán boca arriba.

Los jugadores deben buscar un símbolo idéntico entre su carta y la carta del centro.

El primer jugador que encuentre el símbolo y lo nombre en voz alta se quedará la tarjeta y la pondrá encima de la que ya tenía.

Se volverá a sacar una tarjeta al centro y se repetirá la operación.

El ganador será el jugador que más tarjetas consiga.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Dobble de alimentos.

### ¿Cuándo?

Del 18 al 22 de Marzo.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil

Espacio /lugar: Interior

*mediterránea*  
Educación

## CUENTA Y DIVIERTETE

CONVIVENCIA

## OBJETIVOS

Fomentar el compañerismo.

Conocer los números.

Adquirir destrezas básicas como la velocidad.



## Cuenta y diviértete.

### DESCRIPCIÓN

En el siguiente juego las monitoras dibujarán con una tiza círculos en el suelo y dentro de estos pondrán un número.

Posteriormente, explicarán a los alumnos que en los círculos hay números y procederá a dar una serie de palmadas. Dependiendo del número de palmas que de la monitora, los niños deberán meterse en un círculo o en otro.

Debido a que nos encontramos con alumnos de infantil, los números serán bajos.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Tizas.

### ¿Cuándo?

Del 18 al 22 de Marzo.

### EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

# ACTIVIDADES DE ABRIL

---

# ABRIL

## 1º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
La pirámide divertida	Juego	NO	SI	<b>1</b>	<b>2</b> INFANTIL	<b>3</b> 3º y 4º de Primaria	<b>4</b> Juego dirigido
Escritores por un día.	Taller	NO	SI	<b>8</b> 1º y 2º de Primaria	<b>9</b> INFANTIL	<b>10</b> 3º y 4º de Primaria	<b>11</b> Juego dirigido
Memory de alimentos	Juego	NO	SI	<b>15</b> 1º y 2º de Primaria	<b>16</b> INFANTIL	<b>17</b> 3º y 4º de Primaria	<b>18</b> Juego dirigido
Escritores por un día. (Primaria) Cuenta cuentos (Infantil)	Taller	NO	SI	<b>22</b> 1º y 2º de Primaria	<b>23</b> INFANTIL	<b>24</b> 3º y 4º de Primaria	<b>25</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.



# ABRIL

## 2º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
La pirámide divertida	Juego	NO	SI	<b>1</b>	<b>2</b> 5º de Primaria	<b>3</b> 6º de Primaria	<b>4</b> Juego dirigido
Escritores por un día.	Juego	NO	SI	<b>8</b> Juego dirigido	<b>9</b> 5º de Primaria	<b>10</b> 6º de Primaria	<b>11</b> Juego dirigido
Memory de alimentos.	Juego	NO	SI	<b>15</b> Juego dirigido	<b>16</b> 5º de Primaria	<b>17</b> 6º de Primaria	<b>18</b> Juego dirigido
Escritores por un día. (Primaria) Cuenta cuentos.	Taller	NO	SI	<b>22</b> Juego dirigido	<b>23</b> 5º de Primaria	<b>24</b> 6º de Primaria	<b>25</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.

# PROPUESTA ABRIL



**LA PIRÁMIDE DIVERTIDA**



**ESCRITORES POR UN DÍA**



**MEMORY DE ALIMENTOS**



**CUENTA CUENTOS**

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar conciencia de los diferentes niveles que existen en la pirámide alimenticia.

Fomentar la velocidad.

Mejorar las habilidades sociales.

## La pirámide divertida.

### DESCRIPCIÓN

En primer lugar, las monitoras sentarán a los alumnos en corro y los mostrarán la pirámide completa, focalizando la atención en todos los alimentos y en los niveles.

Posteriormente, por grupos se llevará a cabo un juego de relevos en el cual los alumnos deberán coger un alimento y correr hacia la pirámide y ponerlo en su lugar correspondiente.

Ganará el equipo que más alimentos ponga y además de manera correcta.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Pirámide alimenticia.

Alimentos.

Velcro.

## ¿Cuándo?

Del 1 al 5 de Abril.

## LA PIRÁMIDE DIVERTIDA

Alimentación Sana.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## ESCRITORES POR UN DÍA

Expresión y creatividad.

## OBJETIVOS

Fomentar el gusto por la escritura.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.



## Escritores por un día.

### DESCRIPCIÓN

Para esta actividad necesitaremos tres cajas de zapatos que ya no sirvan.

Una vez las tengamos decoradas, se debe introducir en ellas unos papeles.

En la caja 1 se introducirán lugares.

En la caja 2 personajes.

Y en la caja 3 conflictos.

Posteriormente, se sacará un papel de cada una de las cajas y se formará una historia sorprendente y divertida con lugares, personajes y conflictos creados por los niños.

Cuanto más disparatados sean los lugares y los personajes más divertidas serán nuestras historias.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Caja de zapatos.

Folios.

## ¿Cuándo?

Del 8 al 12 de Abril.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## ESCRITORES POR UN DÍA

Expresión y creatividad.

## OBJETIVOS

Fomentar el gusto por la escritura.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.



## Escritores por un día.

### DESCRIPCIÓN

En esta actividad, los alumnos deberán colorear los cubos creadores de historias y con ayuda de los monitores armarlos.

Una vez tengamos los cubos listos, los niños deberán lanzar los dados y saldrá un personaje, un lugar, o un objeto.

El monitor deberá ayudar a los alumnos a crear historias de manera conjunta en la que participen todos los compañeros.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Cubos de historias.

Colores.

Tijeras.

Pegamento.

## ¿Cuándo?

Del 8 al 12 de Abril.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

mediterránea  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la memoria.

Conocer alimentos.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

A

## Memory de alimentos.

### DESCRIPCIÓN

El juego consiste en colocar todas las fichas boca abajo. El primer jugador levanta dos fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.

Gana el alumno que mayor número de parejas forme.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

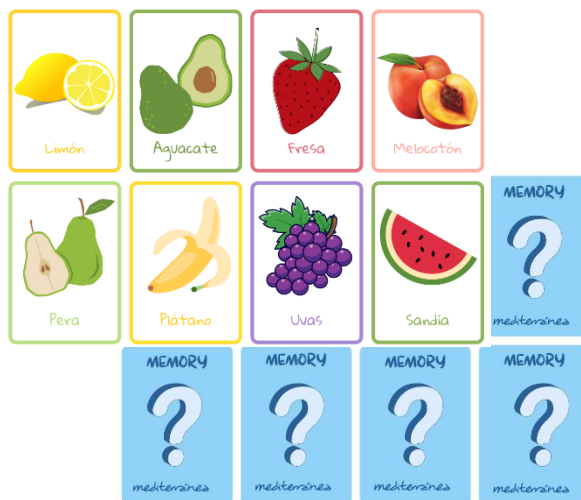
Juego del memory.

## ¿Cuándo?

Del 15 al 19 de Abril.

## MEMORY DE ALIMENTOS

Alimentación sana a través de juegos.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil

Espacio / lugar: Interior

*mediterránea*  
Educación

## CUENTA CUENTOS

### CONVIVENCIA

## OBJETIVOS

Fomentar el compañerismo.

Conocer cuentos.

Escuchar diferentes cuentos.



## LAS EMOCIONES

### DESCRIPCIÓN

Las monitoras pedirán a los discentes que lleven algún cuento que les guste y por pequeños grupos se contarán diversidad de cuentos.

A los pequeños les encanta escuchar historias y meterse en mundos fantásticos.

Se podría proponer a aquellos alumnos de los cursos superiores, que sean ellos los que lleven a cabo la lectura o interpretación de algún cuento a discentes más pequeños

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Cuentos

## ¿Cuándo?

Del 22 al 25 de Abril.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

# ACTIVIDADES DE MAYO

---



# MAYO

## 1º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Tabú de alimentos. (Primaria) Juego de los palitos. (Infantil)	Juego	NO	SI	<b>29</b> 1º y 2º de Primaria	<b>30</b> INFANTIL	<b>1</b>	<b>2</b> 3º y 4º de Primaria
Juega reciclando.	Juego	NO	SI	<b>6</b> 1º y 2º de Primaria	<b>7</b> INFANTIL	<b>8</b> 3º y 4º de Primaria	<b>9</b> Juego dirigido
Descubriendo alimentos	Experimento	NO	SI	<b>13</b> 1º y 2º de Primaria	<b>14</b> INFANTIL	<b>15</b> 3º y 4º de Primaria	<b>16</b> Juego dirigido
¿Quién soy yo?	Juego	NO	SI	<b>20</b> 1º y 2º de Primaria	<b>21</b> INFANTIL	<b>22</b> 3º y 4º de Primaria	<b>23</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.

# MAYO

## 2º turno de comedor

### FRECUENCIA MENSUAL

ACTIVIDAD ESPECÍFICA	TIPOLOGÍA	CARTELERIA	MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNADO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Tabú de alimentos. (Primaria)	Juego	NO	SI	<b>29</b> Juego dirigido	<b>30</b> 3º y 4º de Primaria	<b>1</b>	<b>2</b> 5º y 6º de Primaria
Juega reciclando.	Juego	NO	SI	<b>6</b> Juego dirigido	<b>7</b> 3º y 4º de Primaria	<b>8</b> 5º y 6º de Primaria	<b>9</b> Juego dirigido
Salta y nombra.	Juego	NO	SI	<b>13</b> Juego dirigido	<b>14</b> 3º y 4º de Primaria	<b>15</b> 5º y 6º de Primaria	<b>16</b> Juego dirigido
¿Quién soy yo?	Juego	NO	SI	<b>20</b> Juego dirigido	<b>21</b> 3º y 4º de Primaria	<b>22</b> 5º y 6º de Primaria	<b>23</b> Juego dirigido

\*Los grupos que ese día no tengan actividades programadas llevarán a cabo juegos dirigidos.

# PROPUESTA MAYO



**TABÚ DE LOS ALIMENTOS Y PALITOS DE COLORES**



**JUEGA RECICLANDO**



**DESCUBRIENDO ALIMENTOS**



**¿QUIÉN SOY YO?**

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

mediterránea  
Educación

## OBJETIVOS

Conocer diferentes tipos de alimentos.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## Tabú de los alimentos.

### DESCRIPCIÓN

Se dividen a los jugadores en equipos.

El jugador del equipo A elige a uno de sus jugadores para que sea el niño que de las pistas.

El juego consiste en que el jugador del equipo B adivine el alimento que tiene en la tarjeta el jugador del equipo A.

El jugador del equipo A tiene algunas limitaciones ya que habrá algunas palabras relacionadas con el alimento que están prohibidas, es decir, no se pueden decir, ya que si no perderá el jugador del equipo A.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Tabú de los alimentos.

## ¿Cuándo?

Del 29 de Abril al 3 de Mayo.

## TABÚ DE LOS ALIMENTOS

Alimentación sana.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la concentración y la atención.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## El juego de los palitos.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos deberán colorear los palos de helado de diferentes colores.

Posteriormente, estos deberán seleccionar una tarjeta y realizar la figura que se demanda con los palos.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Palos de helado.

Tarjetas juego Palitos de colores.

## ¿Cuándo?

Del 29 de Abril al 3 de Mayo.

## EL JUEGO DE LOS PALITOS

Reciclaje.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar el reciclaje.

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## Juega reciclando.

### DESCRIPCIÓN

Los niños deberán llevar una botella que ya no sirva y se dará un nuevo uso en forma de juego.

Se cortará el culo de la botella y se hará un agujero en el tapón para atar una cuerda.

Se cogerá otro tapón y se hará un agujero y se atará el extremo de la cuerda que ya teníamos atada en el tapón anterior.

El juego consiste en intentar meter el tapón dentro de la botella.

Para que las botellas sean más bonitas se pueden decorar, pintar o pegar lo que cada alumno quiera.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Botella reciclada.

Cuerda.

Tapones.

Gomet, rotuladores.

Tijeras.

## ¿Cuándo?

Del 6 al 10 de Mayo.

## JUEGA RECICLANDO

Reciclaje.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conocer alimentos a través de los sentidos.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

## Descubriendo alimentos.

### DESCRIPCIÓN

En primer lugar, los alumnos deberán decorar una caja de cartón.

Una vez decorada, la monitora introducirá en ella una serie de frutas de temporada.

Posteriormente, los alumnos deberán meter la mano y exponer que fruta están tocando.

Otro juego que se puede llevar a cabo sería tapan los ojos a los niños y que, ya sea por el olor, o por el sabor si quieren probarlo averigüen de que alimento se trata.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Caja de cartón reciclada.

Fruta variada.

## ¿Cuándo?

Del 13 al 17 de Mayo.

## DESCUBRIENDO ALIMENTOS

Alimentación sana.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

Fomentar la expresión corporal.

## ¿Quién soy yo?

### DESCRIPCIÓN

En este juego se trabaja la mímica y la expresión corporal.

El jugador cogerá una tarjeta al azar y sin que ninguno de sus compañeros la vea, únicamente a través de mímica deberá representar la tarjeta.

El niño que antes adivine de qué se trata, será el siguiente en salir y coger otra tarjeta.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Tarjetas.

## ¿Cuándo?

Del 20 al 24 de Mayo.

## ¿QUIÉN SOY YO?

Expresión corporal.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



# ACTIVIDADES DE JUNIO

---

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar la expresión corporal.

Fomentar la creatividad.

Divertirse.

## Pintacaras.

### DESCRIPCIÓN

Los monitores deberán pintar la cara a los niños con ayuda de videos tutoriales en internet o su propia imaginación.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Pinturas de cara.

Móvil.

## ¿Cuándo?

JUNIO.

## PINTACARAS.

Expresión corporal.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

Fomentar la expresión corporal.

Divertirse.

## Photocall.

### DESCRIPCIÓN

La creatividad y la diversión están presentes en todo momento.

Con papel continuo o cartones se realizarán una serie de escenarios divertidos y posteriormente se llevarán a cabo una serie de fotos de lo más divertidas con los niños.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Papel continuo.

Tijeras.

Móvil.

## ¿Cuándo?

JUNIO.

## PHOTOCALL.

Expresión corporal.



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio o aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar la creatividad y la imaginación.

Desarrollar la autonomía.

Mejorar las habilidades sociales.

Fomentar la expresión corporal.

Divertirse.

## ¡A mover el cuerpo!

### DESCRIPCIÓN

A través de la música, los niños desarrollarán el control de su cuerpo, mejoran la coordinación, el equilibrio y el control espacial además de la armonía y la concentración.

El baile es una forma de divertirse, hacer ejercicio y expresar con nuestro cuerpo.

En la actividad se puede poner música y que los niños se expresen o se dispone de pantalla algún vídeo de YouTube.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Móvil.

Altavoz.

## ¿Cuándo?

JUNIO.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## ¡A MOVER EL CUERPO!

Expresión corporal.



# JUEGOS DIRIGIDOS

---

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conseguir un estado de relajación.

Desarrollar estrategias de despiste.

Mejorar las habilidades sociales.

## ¿Quién la tiene?

### DESCRIPCIÓN

Para llevar a cabo este juego, los alumnos se sentarán en el patio en línea excepto uno que se colocará en frente a los demás de espaldas.

Los que están sentados deberán pasarse la pelota hasta que el alumno seleccionado diga "ya". Al volverse deberá adivinar quien tiene la pelota.

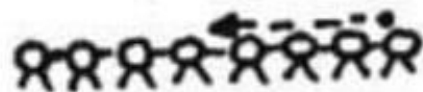
Si este alumno acierta se cambiará de rol, si no acierta, tendrá tres oportunidades.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Balón.

## ¿QUIÉN LA TIENE?

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Mejorar la velocidad de reacción.

Aprenderse los nombres de los compañeros.

Desarrollar estrategias de despiste.

Mejorar las habilidades sociales.

## Sangre.

### DESCRIPCIÓN

Uno de los alumnos lanzará un balón hacia arriba y dirá el nombre de algún compañero.

El compañero deberá correr hacia el balón y cuando lo coja deberá decir "Pies quietos".

El resto de niños deberán quedarse como estatuas y no moverse.

El alumno deberá dar dos zancadas y lanzar el balón a alguno de sus compañeros.

Si el balón da a algún niño este perderá una vida. Cada niño tendrá tres vidas; Herido, grave y muerto.

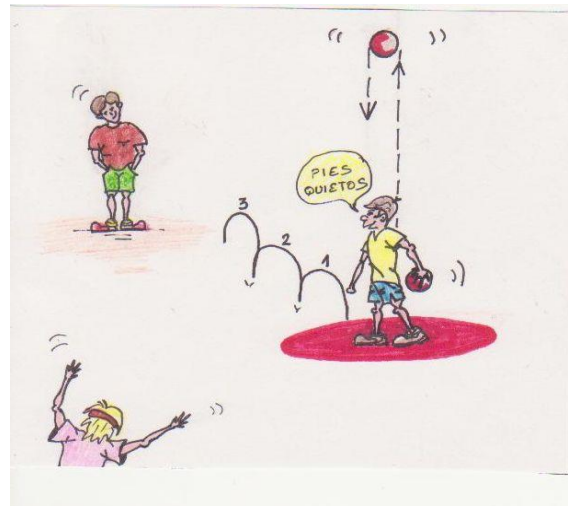
A continuación, el niño nombrado será el que lance el balón diciendo otro nombre.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Balón.

## SANGRE

## JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la coordinación óculo pie.

Desarrollar estrategias de despiste.

Mejorar las habilidades sociales.

## Que no salga.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos harán un círculo de pie y agarrados de las manos.

Se coloca un niño en el centro con un balón y con el pie deberá intentar sacar el balón del círculo.

El niño saldrá del círculo cuando consiga sacar la pelota o tras transcurrir un tiempo determinado.

Posteriormente, se la quedará otro alumno seleccionado por la monitora.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Balón.

## QUE NO SALGA

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la coordinación.

Mejorar la percepción espacial en relación con el salto.

Mejorar las habilidades sociales.

## Lobo - tiburón.

### DESCRIPCIÓN

Con tizas se dibujará un lago y en su interior se dibujarán diferentes piedras.

Los alumnos deberán correr alrededor del lago hasta que el monitor diga "que viene el lobo" y los niños para salvarse deberán saltar desde fuera del círculo a una piedra, y podrán moverse de piedra en piedra hasta que el monitor diga "que viene el tiburón" y es entonces cuando los alumnos deberán saltar fuera del lago.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Tizas.

## LOBO - TIBURÓN

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

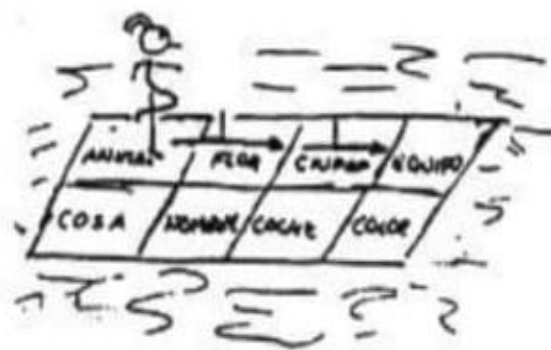
Trabajar la coordinación.

Mejorar la agilidad mental.

Mejorar las habilidades sociales.

## SALTA Y NOMBRA

### JUEGO DIRIGIDO



## Salta y nombra.

### DESCRIPCIÓN

Se pintará un cuadrado en el suelo con tizas, dentro del cual se pondrá; "nombre, animal, color, alimentos, cosa". Los alumnos deberán saltar a la pata coja dentro de cada cuadrado y nombrar cada una de esas cosas.

Gana el alumno que lo haga más rápido o que diga cada una de esas cosas.

Se puede añadir más dificultad al juego si concretamos una letra con la que debe comenzar cada una de las palabras.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Tizas.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la coordinación.

Mejorar el equilibrio.

Mejorar las habilidades sociales.

## ¡No te mojes!

### DESCRIPCIÓN

Cada alumno llevará dos hojas en la mano, al oír la señal arroja ante si uno de ellos y lo pisa. Se hará igual con el otro folio para poder pisarlo con el otro pie.

Una vez pisando los dos papeles con ambos pies, recoge el primero y lo vuelve a lanzar, un poco más adelante y lo vuelve a pisar. Como si estuviera caminando por ellos. Si en algún momento toca con los pies el suelo vuelve al punto de partida.

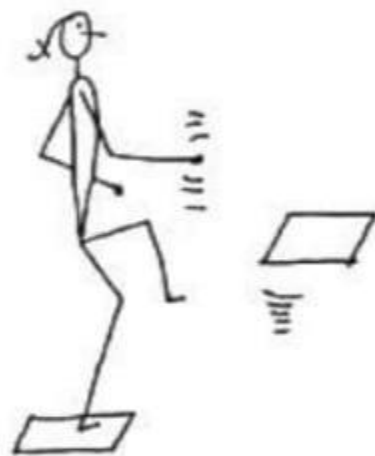
### APORTACIÓN DE MATERIAL

Hoja de periódico o revista.

Cartón.

## ¡NO TE MOJES!

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Desarrollar destrezas básicas como la velocidad.

Mejorar las habilidades sociales.

## El río.

### DESCRIPCIÓN

Se divide el espacio en dos partes, y un alumno se quedará en el río, el cual será denominado "cocodrilo".

El juego consiste en que el resto de los niños pase por el río sin que "el cocodrilo" les pille. De lo contrario se convertirán en cocodrilos y deberá ayudar a su compañero a seguir pillando.

Gana el alumno que no es pillado por los cocodrilos.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## EL RÍO

### JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la coordinación.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Estatuas.

### DESCRIPCIÓN

El juego de las estatuas consiste en que las monitoras deberán poner música y dejar que los alumnos se muevan por un espacio.

Al parar la música los alumnos deberán quedarse como estatuas y esperar a que la música vuelva a sonar.

Ganará el jugador que no se mueva en los tiempos de silencio.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

Altavoz.

## ESTATUAS

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la coordinación.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## El pañuelo.

### DESCRIPCIÓN

Para realizar este juego, el grupo se divide en dos y uno de los jugadores se quedará en el centro de ambos equipos con un pañuelo.

Los jugadores se asignarán unos números y el jugador central nombrará un número. Los dos alumnos que tengan ese número asignado deberán correr hacia el pañuelo e intentar cogerlo sin ser pillado por el jugador del equipo contrario.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Pañuelo.

### EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## EL PAÑUELO

### JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar los números.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Bomba

### DESCRIPCIÓN

Este juego consiste en que todos los jugadores se sentarán en círculo y uno se quedará en el centro.

El jugador del centro deberá contar hasta 50 e ir levantando las manos. El resto de los niños deberán pasarse la pelota y cuando el jugador del centro diga bomba el que tenga la pelota se deberá sentar en el suelo.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Balón.

## BOMBA

### JUEGO DIRIGIDO



### EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la velocidad.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## La zapatilla por detrás.

### DESCRIPCIÓN

En este juego los alumnos se sentarán en un corro, todos menos uno, que llevará un objeto en la mano y deberá dejarla detrás de un compañero, mientras todos cantan "a la zapatilla por detrás, tris, tras ni lo ves ni lo verás, tris, tras, ,mirad para arriba que caen judías, mirad para abajo que caen garbanzos a dormir, a dormir que vienen los reyes magos. ¿Papá que hora es?" cuando el alumno que se encuentra de pie diga "La hora de despertarse", todos deberán mirar detrás de su espalda a ver si tienen el objeto y el jugador que lo tenga deberá intentar pillar al que estaba de pie.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Botella u otro objeto.

## LA ZAPATILLA POR DETRÁS

### JUEGO DIRIGIDO



### EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la cooperación.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Director de orquesta.

### DESCRIPCIÓN

En este juego los alumnos deberán sentarse en el suelo haciendo un círculo.

Un niño debe salir del círculo y taparse los ojos. El monitor deberá asignar a un niño la tarea de director, es decir, este niño debe hacer una serie de ruidos (palmas, pitos, darse en las rodillas) y el resto del círculo debe imitarle. El niño que estaba con los ojos tapados volverá al corro y tendrá que averiguar quién es el director.



## DIRECTOR DE ORQUESTA

### JUEGO DIRIGIDO

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la cooperación.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Polis y Cacos.

### DESCRIPCIÓN

En este juego los alumnos se dividen en dos equipos. Se fija un sitio o zona para que sea la cárcel y los polis deberán pillar a los cacos y llevarlos a los lugares anteriormente establecidos para la cárcel.

## POLIS Y CACOS

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la velocidad.

Desarrollar la audición.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Sardinas en latas.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se colocarán por la zona de patio e irán paseando.

Cuando el monitor indique "lata de sardinas de 5" los niños deberán agruparse en el suelo y tumbados deberán formar una lata de sardinas de ese número.

## SARDINAS EN LATAS

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conseguir la relajación.

Desarrollar la audición.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## ¿Quién lo ha dicho?

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se colocarán en dos filas de espaldas y con los ojos cerrados, separados por unos metros de distancia.

El monitor estará en el centro e indicará a un alumno tocándole en la espalda, este niño deberá correr a la otra fila, y decir algo a alguno compañero cambiando la voz.

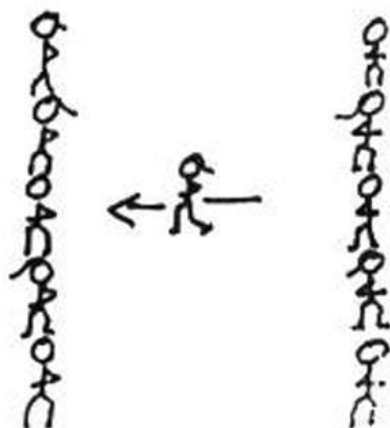
Posteriormente, se vuelven los dos grupos y el alumno deberá intentar adivinar quien lo dijo. Cada acierto será un punto.

El grupo que consiga más puntos gana.

## APORTACIÓN DE MATERIAL

## ¿QUIÉN LO HA DICHO?

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conseguir la relajación.

Desarrollar la audición.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Los alimentos.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se colocarán círculo y uno de ellos se quedará en el centro.

El jugador del centro pasará una pelota a un compañero y dirá fruta, y este discente se la tendrá que devolver diciendo una fruta, el jugador central volverá a pasar la pelota diciendo verdura, y el alumno que tenga la pelota dirá una verdura.

Se pueden hacer diversas variables con oficios, nombres, animales, etc.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Balón.

## LOS ALIMENTOS

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Conseguir la relajación.

Desarrollar la audición.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Escondite inglés.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se colocarán en una línea que marquen las monitoras.

Uno de los alumnos se la quedará en una pared o de espaldas y deberá decir "al escondite inglés sin mover las manos ni los pies", el resto de alumnos podrán moverse mientras se diga esa frase.

Una vez termine de decirse la frase deberán quedarse como estatuas.

El alumno que se mueva y sea visto por el niño que canta deberá retroceder al punto de inicio.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## ESCONDITE INGLÉS

### JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Fomentar el compañerismo.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Palomitas de maíz.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se repartirán por un espacio delimitado por los monitores.

Estos deberán moverse por el espacio dando saltos con los pies juntos.

El espacio se irá haciendo cada vez más pequeño y ellos deben seguir moviéndose.

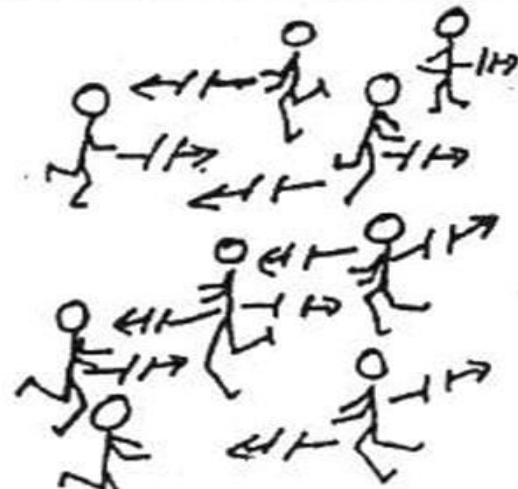
Los alumnos que se choquen cuando se muevan y salten, deberán darse la mano y quedarse juntos saltando.

El juego acaba cuando todos están unidos.

Alguna variante que se podría realizar sería que las monitoras indicarán la dirección del salto.

## PALOMITAS DE MAÍZ

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Fomentar el compañerismo.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Tulipán.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se repartirán por el espacio y uno de ellos se la quedará para pillar.

El juego consiste en intentar que el niño seleccionado no te pille, para poder salvarse deberán decir "tulipán" y quedarse quietos con las manos estiradas y las piernas abiertas.

El resto de compañeros deberán intentar salvar a sus amigos pasando por debajo de las piernas, sin ser estos pillados.

Si todos los alumnos se quedan en Tulipán gana el niño que pilla.



## TULIPÁN

---

### JUEGO DIRIGIDO

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

mediterránea  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Fomentar el compañerismo.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Persígueme al revés.

### DESCRIPCIÓN

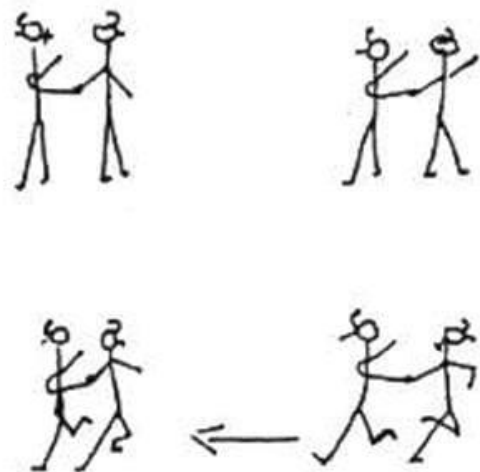
Los alumnos se pondrán por parejas, distribuidos por el espacio. Cada pareja deberá estar unida por el brazo derecho, de forma que ambos miren en direcciones opuestas.

Una pareja será la que la quede y tendrá que intentar pillar a las demás.

Una variante sería que a las parejas que hayan pillado se unan a ellos creándose cadenas más largas para pillar.

## PERSÍGUEME AL REVÉS

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Desarrollar la audición.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## Tocar al ciego.

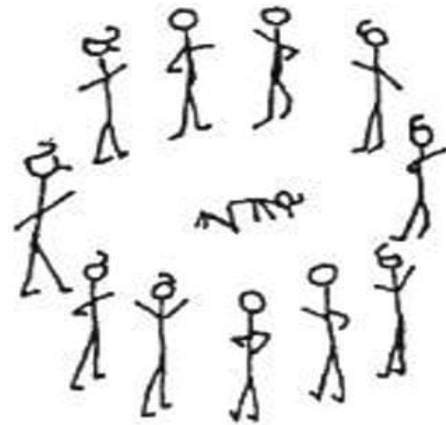
### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se pondrán en círculo sentados. Uno de los niños se colocará en el centro con los ojos cerrados.

Los alumnos de uno en uno deberán levantarse e intentar tocar al ciego.

El ciego deberá estar atento y si escucha que alguien se ha levantado decir "stop" y señalar la dirección en la que ha escuchado el ruido.

El alumno que consiga tocar al jugador central, se convertirá en ciego.



## TOCAR AL CIEGO

### JUEGO DIRIGIDO

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Desarrollar la audición.

Mejorar la velocidad de reacción.

Mejorar las habilidades sociales.

## Las frutas.

### DESCRIPCIÓN

Se divide a los alumnos en dos grupos y se colocarán en fila.

Cada alumno del grupo tendrá asignada una fruta por las monitoras.

Posteriormente, la monitora gritará una fruta y los alumnos que tengan asignada esa fruta deberán salir corriendo, dando una vuelta al grupo y colocándose de nuevo en su sitio.

La fruta del equipo que llegue antes ganará un punto.

Gana el equipo que más puntos consiga.

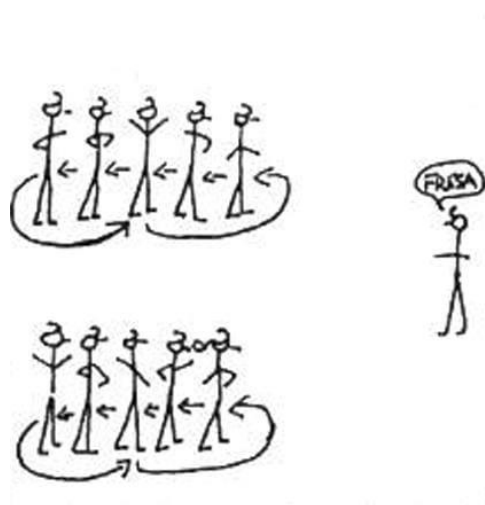
Alguna variante que se puede realizar sería; que los alumnos pueden estar sentados, tumbados, y por lo tanto implique levantarse.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## LAS FRUTAS

### JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Desarrollar la audición.

Mejorar la velocidad de reacción.

Mejorar las habilidades sociales.

## Tierra, mar y aire.

### DESCRIPCIÓN

Entre todos los alumnos formará un círculo y un niño deberá quedarse en el centro de este.

Este alumno, señalará a otro compañero y le dirá "Tierra, mar o aire" dependiendo de lo que diga, el jugador elegido deberá colocarse en una posición.

- Tierra: dentro del círculo.
- Agua: fuera del círculo.
- Mar: sentado en el círculo.

El alumno central irá rotando con el resto de sus compañeros.

Aquellos alumnos que no ejecuten bien serán eliminados.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## TIERRA, MAR Y AIRE

### JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Aula

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Favorecer la coordinación dinámica general.

Desarrollar la audición.

Mejorar la velocidad de reacción.

Mejorar las habilidades sociales.

## Comandante.

### DESCRIPCIÓN

Uno de los alumnos será el comandante y el resto se repartirán por el espacio.

El comandante irá indicando una serie de directrices;

Comando correr: correr.

Comando tierra: sentarse en el suelo.

Comando mar: sentarse en el suelo.

Comando aire: a la pata coja.

Comando balón: botar sobre sí mismo.

Los alumnos que no realicen la acción de manera correcta, serán eliminados y ganará el último niño, convirtiéndose en comandante.

Las monitoras pueden realizar otras variantes como, por ejemplo, dar indicaciones contrarias; que correr sea saltar y saltar sea correr, o agacharse sea ir a la pata coja, etc.

## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## COMANDANTE

## JUEGO DIRIGIDO



## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio / lugar: Patio

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Trabajar la velocidad.

Desarrollar la coordinación.

Mejorar la atención.

Mejorar las habilidades sociales.

## La madriguera.

### DESCRIPCIÓN

Se dibujarán círculos en el suelo con una tiza.

Los niños andarán por el espacio y cuando la monitora diga "conejos a la madriguera" los alumnos deberán meterse en el círculo.

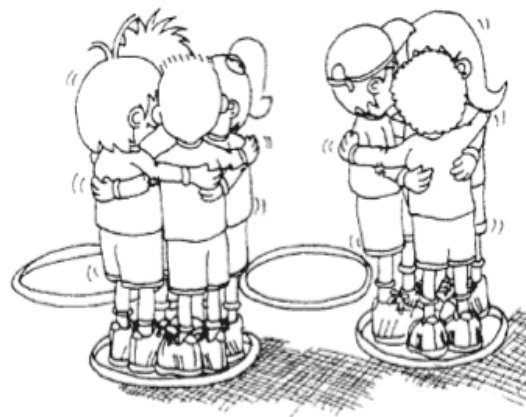
Se puede complicar indicando como tienen que ir los conejos a la madriguera. Por ejemplo; "Conejos a la madriguera a la pata coja", "conejos a la madriguera saltando", "conejos a la madriguera bailando", etc.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Tizas.

## LA MADRIGUERA

### JUEGO DIRIGIDO



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil y Primaria

Espacio /lugar: Interior

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar el compañerismo.

Conocer los números.

Desarrollar la velocidad.

## Cuenta y diviértete.

### DESCRIPCIÓN

En el siguiente juego las monitoras dibujarán con una tiza círculos en el suelo y dentro de estos pondrán un número.

Posteriormente, explicarán a los alumnos que en los círculos hay números y procederá a dar una serie de palmadas. Dependiendo del número de palmas que de la monitora, los niños deberán meterse en un círculo o en otro.

Debido a que nos encontramos con alumnos de infantil, los números serán bajos.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Tizas.

## CUENTA Y DIVIERTETE

### CONVIVENCIA



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?



# DEPORTES CON VALORES



## FÚTBOL

Además de estimular la coordinación motora, la velocidad y el control del cuerpo, los niños adquieren valores como la capacidad de trabajo en equipo, la disciplina, el esfuerzo y mejora la autoestima..



## BADMINTON

Desarrolla la agudeza visual, para captar la trayectoria del volante, y la percepción del espacio, con la delimitación de la pista de juego. Además de mejorar la agilidad, la rapidez, los reflejos, la coordinación y concentración.



## VOLEIBOL

Se gana agilidad, ya que es un deporte muy rápido. Desarrolla los reflejos y la capacidad de reacción. Ayuda a conseguir resistencia y ganar fondo físico.



## BALONCESTO

Fomenta la fuerza de voluntad, el sacrificio personal, el juego limpio y la sana competitividad. Es un deporte de equipo en el que la convivencia es fundamental.



# DEPORTES CON VALORES



## CARRERAS DE OBSTACULOS

Dividiremos el grupo en equipos y colocaremos los conos haciendo un circuito donde los niños deban de ir haciendo el recorrido marcado.



## JUEGOS DE AROS

Con unos aros y unos soportes prepararemos un juego que además de divertir ayuda a concentrarse y desarrollar la puntería.



## CARRERAS DE AROS

Haremos un circuito con los aros por donde deban pasar los niños sin salirse.

# CORTOMETRAJES EDUCATIVOS



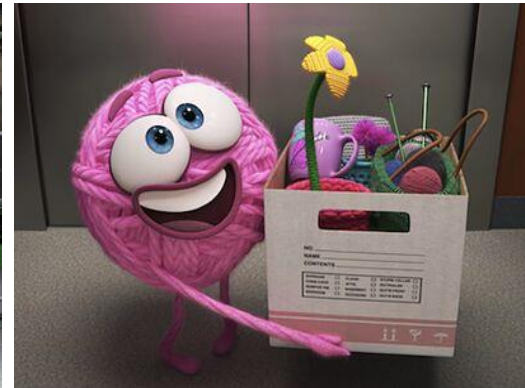
## FOR THE BIRDS

Manda un mensaje sobre la inclusión, la tolerancia, la aceptación y el respeto a los demás.



## SR. INDIFERENTE

Valor de la amabilidad.  
Como además de hacer cambios en nosotros mismos, podemos generar un cambio en otros.



## PURL

Relato que defiende la diversidad y rescata la importancia de ser uno mismo.



## CUERDAS

Expone una reflexión acerca de la discapacidad, la vida y la muerte.

# CORTOMETRAJES EDUCATIVOS



## MOUSE FOR SALE

Manda un mensaje sobre la inclusión, la tolerancia, la aceptación y el respeto a los demás.



## THE PRESENT

Relato en el que un niño recibe un regalo que le ayudará a cambiar su postura frente a la vida y frente así mismo.



## ALIKE

Relato que nos cuenta como un padre intenta enseñar a su hijo el camino correcto. Pero... ¿Qué es lo correcto?



## LA OVEJA ESQUILADA

Este corto nos habla sobre la autoestima y el error de creer que el valor de una persona se encuentra únicamente en la apariencia física.

## DATOS GENERALES

Tiempo estipulado: 15'-20'

Infantil

Espacio / lugar: Aula.

*mediterránea*  
Educación

## OBJETIVOS

Fomentar el compañerismo.

Crear un ambiente relajado.

Desarrollar habilidades físicas básicas.

## Yoga Infantil.

### DESCRIPCIÓN METODOLOGÍA

Las monitoras en la pizarra digital buscarán en youtube "cosmic kids yoga" y junto con los niños practicarán algunas posturas de yoga inmersas en historias sorprendentes.

### APORTACIÓN DE MATERIAL

Pizarra digital.

## YOGA INFANTIL

### CONVIVENCIA



## EVALUACIÓN

- ✓ ¿Les ha parecido interesante?
- ✓ ¿Se lo han pasado bien?