



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

“JUEGOS DE CONOCIMIENTO APLICADOS AL AULA”

AUTORÍA ANA BELEN MONTERO MOLINA
TEMÁTICA EDUCACIÓN
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

En esta publicación vamos a desarrollar una serie de juegos sobre el conocimiento del grupo-clase, estos se pueden realizar tanto dentro del aula como fuera de ella, en el patio del colegio, excursiones e incluso en jornadas de centros que estén cercanos para conocer a su alumnado.

Palabras clave

Juegos, conocimiento.

1. INTRODUCCIÓN

La hoja del calendario nos indica el comienzo de un nuevo mes de septiembre. El verano nos ha servido para descansar y coger fuerzas. Es hora de volver a la tarea, de reencontrarnos con los viejos amigos y preparar un lugar para las personas que van a entrar en nuestra vida. Septiembre marca la pauta de comienzo de un nuevo curso, y por ello hemos querido desarrollar en esta publicación a juegos aplicados al aula, que nos van a servir para conocer a los nuevos compañeros/as.

2- ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE CONOCIMIENTO?

Los juegos de conocimiento están destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse para aprender los nombres de los compañeros/as o para realizar una presentación más profunda y vital del grupo-clase.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

2.1 – Juegos de conocimiento

NOMBRE: ENTREVISTAS MUTUAS
OBJETIVO: comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.
PARTICIPANTES: a partir de 12 años.
MATERIALES: papel y lápiz
CONSIGNA DE PARTIDA: cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás, hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.
DESARROLLO: explicación del juego al grupo, seguida de agrupamientos por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
EVALUACIÓN: tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por el. Los cambios se producirán en las relaciones entre ambos.
MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:
<ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA
OBJETIVO: aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.
PARTICIPANTES: grupo- clase, a partir de 12 años
MATERIALES: papel y lápiz
CONSIGNA DE PARTIDA: ninguna
DESARROLLO: cada alumno/a irá desarrollando en un papel las siguientes preguntas: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuertes y débiles? ¿Quién y qué han de mí lo que soy? ¿Cuáles son mis amistades preferentes? ¿Quiénes son mis héroes? Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de respuestas
EVALUACIÓN: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:

- **deficiencias visuales:** jugaran en igualdad de condiciones
- **deficiencias auditivos:** jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: EL NIDO

OBJETIVO: favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

PARTICIPANTES: grupo- clase a partir de 12 años

MATERIALES: papel continuo, pinturas, bolígrafos y un dado.

CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna

DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará esta sobre el papel y dibujará alrededor un nido. El primer alumno que comienza tira el dado, si sale un 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (ejemplo: contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (ejemplo; un viaje, gustos) la prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores se irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tiene que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

EVALUACION : pañuelo para los ojos

MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:

- **deficiencias visuales:** jugaran en igualdad de condiciones
- **deficiencias auditivos:** jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: ESTE ES MI AMIGO

OBJETIVO: Conocer a todos los alumnos/as que componen un grupo/clase.

PARTICIPANTES: a partir de 6 años

MATERIALES: ninguno



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

CONSIGNA DE PARTIDA: ninguna
DESARROLLO: los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Una comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula de: “este es mi amigo x.” cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire, se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.
EVALUACIÓN: hay que procurar conseguir que todos los alumnos/as se sientan integrados y aceptados dentro de un mismo grupo.
MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS
OBJETIVO: favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota.
PARTICIPANTES: a partir de 7 años
MATERIAL: un balón
CONSIGNA DE PARTIDA: ninguna
DESARROLLO: uno de los jugadores toma el balón y lo arroja arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de sus compañeros. Mientras el que fue nombrado corre a coger el balón, el resto corren lo mas lejos que pueden. Para que paren de correr, el jugador nombrado debe tomar el balón y decir en voz alta una característica que distinga al primero que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchan esta característica, deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón trate de golpearlos con el. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.
EVALUACIÓN: conseguir el conocimiento de los participantes.
MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
--



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

OBJETIVO: aprender los nombres de cada alumno/a del grupo- clase.
PARTICIPANTES: grupo-clase a partir de 6 años.
MATERIALES: sillas
CONSIGNA DE PARTIDA: el juego ha de desarrollarse con rapidez.
<p>DESARROLLO: todos los alumnos/as se sientan en un círculo. El animador si silla dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: ¿te gustan tus vecinos?</p> <p>Si la respuesta es no, habrá de decir los nombres de las personas que les gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos, de derecha a izquierda, mientras éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentarán ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, las personas del centro intentarán ocupar una silla.</p> <p>Si la respuesta es si, todo el grupo girará un puesto a la derecha, cuando se oiga el tercer si se girarán dos puestos a la derecha, y al cuarto si dos a la izquierda y así sucesivamente.</p>
<p>MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: CORRO DE NOMBRES
OBJETIVO: aprender los nombres del grupo- clase.
PARTICIPANTES: a partir de 5 años.
MATERIALES: ninguno
CONSIGNA DE PARTIDA: el juego tiene que desarrollarse con rapidez.
<p>DESARROLLO: todos los alumnos/as se colocan en un círculo. El animador en el centro de pié girará con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada uno dice su nombre cuando el maestro/a lo señale. El alumno/a puede girar despacio, saltando, cambiando de lado.</p>
<p>MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: PELOTA AL AIRE



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

OBJETIVO: aprender los nombres del grupo-clase, y estimular la precisión en los envíos.
PARTICIPANTES: a partir de 6 años
MATERIALES: pelota, disco u objeto similar.
CONSIGNA DE PARTIDA: los jugadores pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombrados.
DESARROLLO: el alumnado está de pie en el círculo, menos uno que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. Las personas nombradas han de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as hayan sido presentados.
EVALUACIÓN: que todos los alumnos/as se conozcan entre sí.
MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: LA TELARAÑA
OBJETIVO: aprender los nombres del grupo-clase.
PARTICIPANTES: a partir de 7 años
MATERIALES: una madeja de lana.
CONSIGNA DE PARTIDA: se hace un círculo entre todos los participantes.
DESARROLLO: el que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, hobbies, etc. Cuando termina lanza la madeja a cualquier otro compañero, sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones etc. Y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo. Se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.
EVALUACIÓN: conocer el mayor número de nombres.
MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: ALBUM DE RECUERDOS



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

OBJETIVO: conocer a los compañeros del grupo clase.
PARTICIPANTES: a partir de 11 años
MATERIALES: fotografía de pequeño de cada uno de los participantes, cartulina de colores y bolígrafos.
CONSIGNA DE PARTIDA: ninguna.
<p>DESARROLLO: se reparten una serie de cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por la mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mi mayor travesura - mi primer amor - mi mejor regalo - mis primeros amigos <p>Una vez terminados todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.</p>
<p>MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones - deficiencias auditivos: jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: ESTOY SENTADO, Y AMO
OBJETIVO: aprender los nombres del grupo-clase de una forma divertida y novedosa.
PARTICIPANTES: a partir de 7 años
MATERIALES: ninguno
CONSIGNA DE PARTIDA: se hace un círculo entre todos los participantes que se sientan en sillas o en cuclillas.
<p>DESARROLLO: se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre y diciendo a la vez: estoy sentado... una 2º salta correlativa a este diciendo: y amo.... Una 3º y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo) dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.</p>
<p>MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - deficiencias visuales: jugaran en igualdad de condiciones



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

- **deficiencias auditivos:** jugaran en igualdad de condiciones

NOMBRE: SI FUERA...

OBJETIVO: Conocer a todos los alumnos/as que componen un grupo/clase.

PARTICIPANTES: a partir de 7 años

MATERIALES: ninguno.

CONSIGNA DE PARTIDA: ninguna.

DESARROLLO: se le pide a uno de los participantes que piense en una persona del grupo. Los demás deben de adivinar quién es esa persona y para ello le harán una serie de preguntas del tipo: si fuera... ¿Qué sería?, este debe responder lo que más identifique a la persona que ha pensado. El que acierte, tendrá que pensar en otro del grupo.

EVALUACIÓN: observar las destrezas de los alumnos/as y el conocimiento que tienen de sus compañeros.

MODIFICACIONES PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:

- **deficiencias visuales:** jugaran en igualdad de condiciones
- **deficiencias auditivos:** jugaran en igualdad de condiciones

3- CONCLUSIÓN

Existen multitud de juegos que pueden aplicarse al aula para que los alumnos/as de un mismo grupo puedan conocerse y compartir experiencias que quizás si no se realizasen a través de este sería más complicado. Los niños/as tienden a conocer a uno o dos amigos con los que no se separan y a los demás, porque no comparten tantas afinidades o por no haber tenido la oportunidad de conocer, han dejado a un lado. Estos juegos sirven para que todos y cada uno de los alumnos/as puedan conocerse a través de sus gustos, sentimientos y emociones y puedan alcanzar una unión que ayude a crear un clima de clase tranquilo y lleno de armonía.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MES DE FEBRERO 2009

4- BIBLIOGRAFÍA

- Ortíz Camacho, M. M. (2000). *Comunicación y lenguaje corporal*. Granada: proyecto sur ediciones.
- Arráez Martínez, J. M. (1996). *¿Puedo jugar yo?* Granada: proyecto sur.
- Lleixá Arribas, T. (2003). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Madrid: Padiotribo, SL.
- Viallés, C. (2005). *150 actividades para niños y niñas de 6 y 7 años*. Madrid: Akal.
- Oviedo, O. (2006). *500 actividades con grupos*. Granada: Aljibe.

Autoría

- Nombre y Apellidos: ANA BELÉN MONTERO MOLINA
- Centro, localidad, provincia: CÁDIZ
- E-mail: labembe@hotmail.com