



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LOS ÚLTIMOS DÍAS DE CLASE”

AUTORÍA AURORA MINGORANCE MULEY
TEMÁTICA REPASO (ÁREAS BÁSICAS)
ETAPA E.P.

Resumen

El presente artículo trata de servir de ayuda para docentes de Educación Primaria y de Programas de Cualificación Profesional Inicial, como es mi caso, para la planificación de actividades para los últimos días de clase cuando las notas ya están prácticamente puestas, los exámenes hechos y la materia dada. Éstas servirán a los alumnos para repasar todos los contenidos dados a lo largo del curso a través del juego, lo cual motivará a los educandos a asistir a clase y a participar activamente en las actividades de aula.

Palabras clave

Fin de curso
Actividades de aula
Juegos educativos
Repaso de los contenidos
Motivación



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 31 – JUNIO DE 2010

1. INTRODUCCIÓN

Cuando conseguimos terminar la programación con sus respectivos contenidos previstos y ya tenemos las notas prácticamente puestas. ¿Qué hacemos con nuestros alumnos?

Muchos docentes dirán que repasar los contenidos dados a lo largo del curso. Idea que comparto, pero, ¿cómo debemos repasarlos para que interesen las actividades a nuestros alumnos?

Si seguimos haciendo actividades de tipo tradicional (explicación de repaso y ejercicios en el cuaderno), los alumnos probablemente se muestren poco receptivos a ese repaso. Alegarán que están cansados, que necesitan vacaciones, que eso ya lo saben ya que aprobaron los exámenes, así como otros mil argumentos que se les ocurran.

Entonces, ¿Cómo podremos repasar? Para responder a esta pregunta deberemos preguntarnos ¿qué le gusta a todos los niños y niñas? JUGAR. Mediante el juego podremos realizar actividades de repaso sin que ellos apenas se den cuenta. Y a través de éstas los alumnos podrán demostrar lo que saben, darse cuenta de algunas carencias e incluso aprender contenidos que no habían terminado de adquirir.

Es por ello que realizo el presente artículo para proponer a los maestros y maestras una forma diferente de realizar actividades para los últimos días de clase, sirviendo de repaso y de entretenimiento a los alumnos.

Para ello comenzaré haciendo una comparativa de las actividades tradicionales de papel y lápiz frente a actividades lúdicas. Las cuales las he bautizado como actividades de tipo A y B, respectivamente. Después de esto, teniendo claro las ventajas y los inconvenientes de este último tipo de actividades, paso a explicar algunos ejemplos de posibles ejercicios que podemos hacer según el área y el nivel de los destinatarios. Para finalizar, explicaré las actividades que realicé con mis alumnos de un Programa de Cualificación profesional (P.C.P.I.), así como los resultados obtenidos. Para finalizar, realizo una conclusión y por último, hago una referencia de la bibliografía utilizada para quién quiera consultarla.



2. ACTIVIDADES TIPO A FRENTE ACTIVIDADES TIPO B

Por actividades de tipo A deberemos entender las actividades tradicionales, las de papel y lápiz.

Por actividades de tipo B entenderemos las que se realizan a través de juegos y/o con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs).

A continuación muestro a través de un cuadro resumen una comparativa de ambas mostrando sus ventajas y sus inconvenientes.

	Tipo A	Tipo B
Ventajas	<ol style="list-style-type: none"> 1. De tanto repetir estructuras el conocimiento se aprende. 2. Menor volumen de trabajo para el profesor, limitándose a seguir el libro de texto. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divertidas. 2. Los alumnos generalmente no tienen que llevar material. 3. Alumnos motivados. 4. Los alumnos que no están motivados generalmente para las actividades tradicionales se motivan y aprenden conocimientos que no habían aprendido con el otro tipo de actividades.
Inconvenientes	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aprendizaje es repetitivo, no significativo. 2. Aburridas 3. No motivadoras 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El material lo tiene que proporcionar generalmente el profesor. 2. Mayor trabajo para el profesor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

3. EJEMPLOS DE ACTIVIDADES TIPO B

Las actividades de tipo B son tan infinitas como la imaginación y el potencial creativo del maestro o maestra. Algunos ejemplos de ellas, clasificados por ciclos, pueden ser:

Para el segundo y tercer ciclo:

Aparte de juegos realizados con programas informáticos (JClic, Cuadernia, etc.), otras actividades lúdicas que podemos realizar sin necesidad de acudir al aula de informática son los siguientes:

- a) **JUEGO DE LA OCA:** se puede realizar un tablero del “Juego de la Oca” grande para que puedan jugar todos los alumnos por grupos. En cada casilla habrá un número y cada número corresponderá a una pregunta que estará anotada en una tarjeta. El profesor será en el cargado de realizarla. Si el alumno acierta podrá tirar otra vez, si no perderá turno. En las casillas de oca no se realizarán preguntas. Todas las preguntas podrán ser un recopilatorio de todo lo dado durante el año.
- b) **BINGO:** cada alumno tendrá cartones con el vocabulario de los diferentes centros de interés dados durante el curso. Cada vez que salga una palabra, el alumno que la tenga deberá explicarla. Si no recuerda su significado, podrá pedir ayuda al compañero que se ofrezca voluntario.
- c) **SUDOKU:** como expresa la Wikipedia *“El objetivo del sudoku es rellenar una cuadrícula de 9 x 9 celdas (81 casillas) dividida en subcuadrículas de 3 x 3 (también llamadas “cajas” o “regiones”) con las cifras del 1 al 9 partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas. Aunque se podrían usar colores, letras, figuras, se conviene en usar números para mayor claridad. Lo que importa, en todo caso, es que sean nueve elementos diferenciados. No se debe repetir ninguna cifra en una misma fila, columna o subcuadrícula. Un sudoku está bien planteado si la solución es única. La resolución del problema requiere paciencia y ciertas dotes lógicas.”*

Podemos emplear estos pasatiempos para trabajar la atención, la paciencia y los números con nuestros alumnos.

- d) **TRIVIAL:** Consiste en jugar al famoso juego de mesa pero con preguntas sacadas de todas las unidades didácticas de las diferentes materias dadas en clase a lo largo del curso. Por ejemplo, los temas serían:
 - **Color Rojo:** 150 preguntas de Lenguaje.
 - **Color Amarillo:** 150 cuestiones de Matemáticas.
 - **Color Verde:** 150 preguntas de Conocimiento del Medio.
 - **Color Azul:** 150 de artística. 75 primeras de música y 75 siguientes de plástica.
 - **Color Naranja:** Deportes e Inglés. Las 75 primeras de Inglés y las 75 siguientes de educación física - deporte.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

e) **PASAPALABRA:** Consiste en trabajar el centro de interés de la unidad didáctica mediante el acierto de palabras que comiencen o contengan las diferentes letras del abecedario a través de sus definiciones.

Ejemplo: *Por la A, “insecto himenóptero, de unos quince milímetros de largo, de color pardo negruzco y con vello rojizo. Vive en colonias, cada una de las cuales consta de una sola hembra fecunda, muchos machos y numerosísimas hembras estériles; habita en los huecos de los árboles o de las peñas, o en las colmenas que el hombre le prepara, y produce la cera y la miel”.* (RAE on-line) (ABEJA)

El maestro o maestra actúa como presentador y árbitro, ganando el alumno o el equipo que más palabras acierte.

Para el primer ciclo:

a) **JUEGOS DE RAZONAMIENTO**

Este tipo de juego se puede hacer con vocabulario de animales, partes de la casa, mobiliario, así como con cualquier centro de interés que se nos ocurra. Algunos de estos juegos son:

- **¿Qué animal soy?**

Se seleccionan un número de alumnos, por ejemplo: 10 niños y se les pone en la espalda una foto de un animal cogida con un imperdible. Ellos no saben qué foto se les ha puesto y tienen que adivinarlo haciendo preguntas a sus compañeros. Ejemplo: ¿Tiene cuatro patas?, ¿mama cuando es pequeño?, ¿vive en el agua?, ¿tiene trompa? Cuando el niño lo adivina, el juego vuelve a comenzar con otro niño.

- **Juego de los bártulos**

Este juego es muy bueno para desarrollar el razonamiento deductivo. Un niño piensa en un objeto, una persona o un animal y sustituye el nombre por la palabra “bártulo”. Los demás intentan adivinar de qué se trata. Con los más pequeños hay que hacerlo fácil. Ejemplos: “El bártulo sale de paseo con su bastón” (habría que sustituir bártulo por abuelo) “El bártulo de mi padre corre mucho”, “el bártulo rebuzna”, “Vi a un bártulo piando en un árbol”. Este juego se puede hacer por equipos, ganando el equipo que acierte más “bártulos”.

b) JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN

- **¿Qué había?**

Este juego se puede hacer con objetos reales o a través de una lámina. En el primer caso se cogen objetos reales de la clase por ejemplo y se meten en una caja. Llamaremos a un alumno, para que observe la caja durante un minuto. Luego, deberá decirnos que objetos había en la caja. Esto mismo se podrá hacer con todos los niños y ganará el alumno que más objetos recuerde. En el segundo caso se podrá usar una lámina con figuras geométricas (*mirar figura 1*) por ejemplo, de diferentes colores, se dará un minuto al niño para que la observe y después se retirará la misma y nos tendrá que decir que figuras había y de qué color eran.

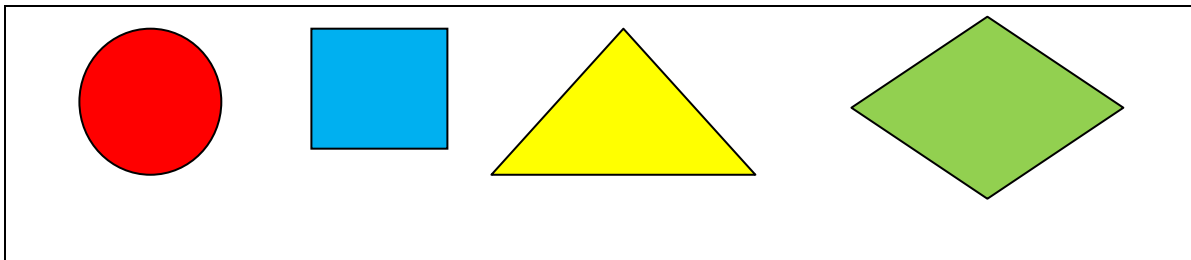


Figura 1

- **En busca del gato perdido**

El juego consiste en encontrar un gato que se ha perdido. La única pista será el sonido de un cascabel colgado de su cuello. Si el alumno es capaz de oír su sonido lo encontrará.

En primer lugar “se la queda” un niño, a éste le vendaremos los ojos y le daremos unas vueltas. Después, caminará por la clase intentando buscar al gato perdido siguiendo el sonido de su cascabel. Si vemos que va a tropezar con algo le decimos “stop” y se parará. El niño se para y cambia de dirección. Cuando la encuentra tiene que cogerlo y quitarse la venda de los ojos. Ahora será él el gato perdido, y así continúa el juego hasta que todos los niños hayan participado.

- **Juegos de tacto**

Metemos en una bolsa o en una caja objetos con diferentes tactos: un algodón, una lija, una pelota, trozos de madera de juegos de construcción, etc. Después el alumno tendrá que meter la mano y sin mirar, solamente a través del tacto, sacar el objeto que se le describa. Por ejemplo: una cosa dura, blanda, redonda, áspera, cuadrada...

- **Busca la pareja**

Se prepara pares de objetos que podemos encontrar en clase. Todos estas cosas las metemos en dos bolsas de tela, en cada una un objeto de cada par. Salen dos alumnos, uno saca uno de su bolsa y el otro meterá la mano en la suya y sin mirar tendrá que sacar el mismo a través del tacto. Los



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

jugadores se van turnando hasta que realicen todo el juego, anotando puntos por cada acierto, ganando la pareja que tenga más puntos.

c) JUEGOS PARA ADIVINAR

- **¿De quién hablamos?**

Los objetivos de este juego son promover la expresión oral, aprender a describir, dar importancia a los sentimientos y ejercitar la atención. Se trata de revelar un personaje a través de las cosas que se dicen de él. El juego lo podemos adaptar al centro de interés que estemos trabajando, pero un ejemplo del mismo sería el siguiente:

El juego se debe empezar con un niño despierto. Este niño se fija en otro alumno de la clase, sin decir su nombre lo va describiendo (destacando siempre cualidades positivas): Es rubio, tiene pecas, respeta las normas, pinta muy bien, es alegre, etc... El niño que lo adivina sigue el juego describiendo a otro compañero.

- **¿Quién es?**

Este juego consiste en utilizar los cuentos que conocen los niños para a través de la descripción de acciones de un personaje los niños adivinen de qué personaje y cuento se trata. Por ejemplo, “perdió un zapato”. Después, el alumno que lo adivine será el que describa.

d) JUEGOS DE MEMORIA

- **El detective**

Este juego es muy divertido. Los niños se sientan en el suelo formando un corro. Uno de ellos será el detective, que observará a los demás y se fijará al lado de quién está cada compañero y qué vestuario lleva puesto.

El maestro o la maestra le dice: “tiempo”, entonces el detective cierra los ojos y un alumno mientras tanto se cambiará de sitio. El primero tiene que averiguar quién se ha cambiado. Si acierta sigue jugando y si no el niño que se cambió pasará a ser detective. También se puede hacer cambiándose algo de ropa, o poniéndose algo nuevo: un lazo, un sombrero, una camiseta... El detective tendrá que adivinar qué objeto ha variado.

- **¿Quién se ha escapado del cuento?**

Aprovechando que una de las cosas que más les gusta a los niños son los cuentos, se podrá realizar con éxito esta actividad. Consiste en leer un cuento a los alumnos empleando unas láminas de los personajes que se irán mostrando a medida que aparezcan en el cuento. Se les dirá a los alumnos que estén muy atentos que después se les preguntarán cosas del mismo. Al finalizar les diremos que



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

algunos personajes se han salido del cuento y se han juntado con otros que no eran de éste y si nos ayudan a encontrarlos. Después, se repartirán las láminas mezcladas con otras láminas de personajes intrusos. Cada niño deberá decir si su personaje estaba o no en el cuento y que hacía. Cuando todos los alumnos hayan explicado su lámina se da por terminada la actividad y podrán pintarlas.

- **Vamos de compras**

Este juego consiste en adivinar objetos mediante gestos. Para ello dividiremos la clase en dos equipos: uno se irá de compras y el otro tendrá que adivinar lo que compró el otro equipo mediante los gestos que les hagan.

e) **JUEGOS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD AUDITIVA**

- **¿Qué suena?**

Consiste en poner grabaciones a los niños de sonidos cotidianos para que las identifiquen: lluvia, viento, timbre de un teléfono, ladrido de un perro... también se podrán poner conversaciones de alumnos para que identifiquen de quiénes se trata.

- **Buscando el tesoro**

Este juego es una variante del juego "frío-frío, caliente-caliente". Se elige a un alumno para que busque un tesoro (un objeto que previamente le hemos enseñado) y que no nos verá esconder porque lo mandaremos unos segundo al pasillo. El resto de compañeros sabrán el lugar donde se escondió, por lo que cuando el alumno se acerque los alumnos darán palmadas fuertes y cuando se aleje palmadas suaves.



4. RESULTADOS OBTENIDOS EN UN P.C.P.I.

En el P.C.P.I. realicé las actividades que en el apartado anterior clasifiqué para el tercer ciclo de Educación Primaria, ya que estas actividades pueden utilizarse desde esta edad, adaptándose a todas las materias y contenidos tratados.

Se le presentaron estos juegos en la última semana como un concurso y se puso un marcador para anotar los puntos de los diferentes equipos (*ver figura 2*). El quipo ganador obtendría un punto más en la nota final.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
	Puntos					Total puntos
Equipo	PASAPALABRA	JUEGO DE LA OCA	SUDOKU	BINGO	TRIVIAL	
A						
B						

Figura 2

Esta imagen muestra el modelo de marcador que utilicé para anotar los puntos que consiguieron los distintos equipos en los juegos.

Cada día se realizó en la hora de clase un juego, es por ello que se muestran por días y hay dos filas cada día para anotar los puntos de los dos equipos. Al final en la última columna se muestran los puntos totales para saber cuál fue el equipo ganador de la semana. Este cuadro o “marcador” estaba en clase en una cartulina por lo que todos los alumnos tenían conocimiento en todo momento de su estado de puntos y así sabían si debían repasar en casa algo para poder ganar al otro equipo al día siguiente. Por lo que les proporcionaba feed-back.

Los resultados en general fueron buenos. Alumnos que no participaban mucho en actividades cotidianas de clase estuvieron participativos e incluso ganaron y aprendieron algunos contenidos que no habían llegado a adquirir con actividades normales.

En general les gustó más el **Trivial** y el **Juego de la Oca**. Porque, en el **Pasapalabra** y en el **Bingo**, al no tener mucha riqueza de vocabulario y se perdían muchas veces con las definiciones. Pero adaptándoselas a su nivel vocabulario no hubo ningún problema y se mostraban más receptivos.

Las preguntas de dos opciones también fueron con las que se mostraron más cómodos ya que no requerían gran esfuerzo en recordar. Pero al realizar las actividades en grupo, a pesar de que no fuesen de opciones, siempre había alguien que sabía la respuesta o estaba cerca de la misma, por lo que no desmotivaban.

El **Sudoku** les gustó a aquellos alumnos más duchos con las matemáticas y a los más observadores. Muchos de ellos nunca habían hecho ninguno, por lo que hubo que hacer varios ejemplos para que cogieran la mecánica.

Para comprobar el grado de satisfacción de los alumnos con los juegos se les pasó una encuesta, tras ver los resultados de la encuesta realicé un gráfico (ver figura 3), con lo que comprobé lo que ya había notado durante la realización de los mismos.

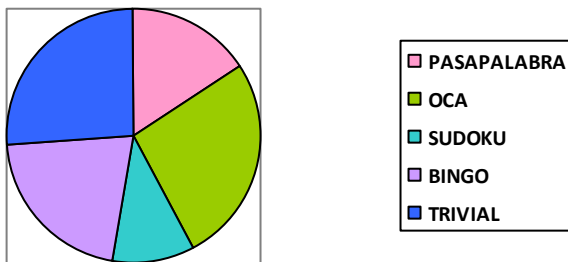


Figura 3

Para finalizar, me gustaría decir, que estas actividades no sirven para trabajar directamente los conocimientos, pero si para evaluarlos y consolidarlos. Ya que los alumnos, al saber que iban a jugar a esto y que había un premio por medio, llegaron a repasar los temas dados.

5. CONCLUSIÓN

A través de estas páginas he intentado mostrar algunas actividades para ocupar los últimos días de clase, entreteniendo a nuestros alumnos y repasando con ello los contenidos trabajados a lo largo del curso de una manera poco convencional y más lúdica de lo normal.

El juego es una fuente de placer, de enriquecimiento y lo debemos utilizarlo para enseñar y aprender. La mejor forma de aprender es jugando, sin olvidar las necesarias actividades de papel y lápiz para comprobar el conocimiento de nuestros alumnos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31 – JUNIO DE 2010

6. BIBLIOGRAFÍA

- MARTÍNEZ, A. Y RIVAYA, F. (Coords.) (1989): *Una metodología activa y lúdica para la enseñanza de la Geometría* .16. *Matemáticas: Cultura y aprendizaje*. Editorial Síntesis. Madrid.
- URDIALES, M. Y OTROS (1998): *Guía Lúdica para el currículo de educación primaria*. Editorial Escuela Española. Madrid.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Aurora Mingorance Muley
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. Enrique Nieto, Melilla
- E-mail: aurora.mingorance@gmail.com