

LAS POSIBILIDADES EDUCATIVAS DEL JUEGO

CEIP TIERRA DE CAMPOS

CURSO 2019-2020



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

INFANTIL 3 AÑOS

MARÍA ASCENSIÓN PÉREZ

Para mí ha resultado difícil poner en práctica los juegos vistos en las sesiones realizadas durante el curso de ABJ no obstante he llevado a cabo dos juegos ¿Quién soy? Y anillo al dedo, porque me parecía que podían ser más asequibles para ellos.



Al estar en el primer trimestre, tengo que reconocer que ha sido complicado, les ha gustado pero les costaba. En el caso de ¿Quién soy? Los niños daban pista y el que tenía la carta en la cabeza debía adivinar qué era, francamente les costó mucho dar pistas sin decir el nombre y adivinarlo peor todavía.



El juego anillo al dedo les resultó más fácil, aunque simplemente les mandaba hacer la serie según la carta o según indicaba yo, sin tiempo .



A partir del segundo trimestre seguiré probando estos y otros juegos, yo creo que ya estarán más maduros y será más

fácil que entiendan lo que hay que hacer. Mis alumnos, en su mayoría, son muy inmaduros, y al llevar sólo dos meses de clase es complicado realizar ciertas actividades con ellos.



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

INFANTIL 4 AÑOS

VALENTINA CASTRO

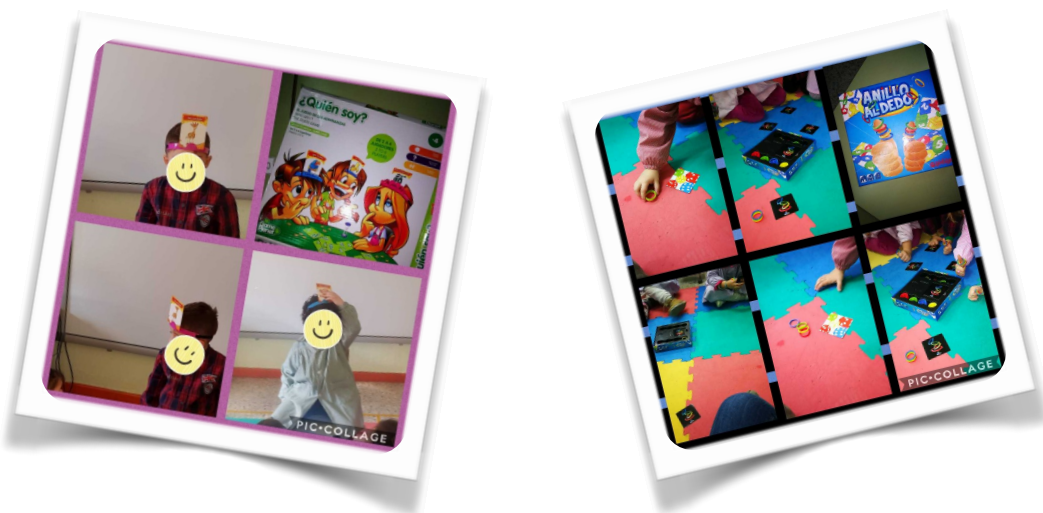
En educación infantil la importancia del juego es evidente, de hecho es la mejor técnica de aprendizaje para enseñar a los más pequeños cualquier tipo de concepto, rutina o conocimientos básicos.

En la clase de 4 años utilizamos los juegos diariamente para aprender y desarrollar pensamientos de lógico matemático, coordinación viso motriz, atención, lectoescritura, concentración, percepción, aceptación de normas y turnos...

Cuando utilizamos un juego, no solo jugamos, sino que proyectamos diferentes aprendizajes y podemos expresar su uso hasta puntos mucho más allá del propio manual de instrucciones.

Pero para ello los docentes preparamos no solo el juego y sus variantes sino objetivos a cumplir con dicho juego, metodología a llevar a cabo con él, contenidos que queremos trabajar o afianzar entre otras muchas cosas a planificar, para que no solo sea eso: un juego.

Los juegos fomentan la participación activa, la motivación, la curiosidad, la creatividad y el aprendizaje de los niños a cualquier edad, y son por tanto la metodología ideal para hacer de esos aprendizajes perpetuos y a su vez les sirva de práctica para el afianzamiento de los previos así como un camino idóneo para conducir a los nuevos.



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS INFANTIL 5 AÑOS

DIANA M^a HERNÁNDEZ

A lo largo de estas semanas de curso en el aula de 5 años hemos estado poniendo en práctica diferentes actividades de ABJ relacionadas con el desarrollo de las capacidades del alumnado.

Dado que el aprendizaje en Educación Infantil es globalizado, el juego en todas sus variantes, y por tanto los juegos de mesa también, son una herramienta ideal para el desarrollo de habilidades personales, destrezas motrices, atención, autonomía...

Como tutora he integrado en el horario de la jornada escolar media hora de ABJ dos días a la semana en la última media hora de clase, aprovechando este momento de mayor agotamiento para seguir desarrollando habilidades de manera lúdica y distendida.

Hemos comenzado aprendiendo a jugar el juego llamado “Dobble”, que tiene diferentes variantes. Con el desarrollo de estas partidas mis intenciones educativas son:

- El desarrollo de la atención, ya que el juego supone la identificación de imágenes iguales de la manera más rápida posible.
- El desarrollo de vocabulario, ya que deben de conocer una amplia gama de



imágenes y nombrarlas.

→El desarrollo del respeto, ya que nos hemos encontrado con pequeñas disputas inherentes a la competición, y aprendemos a resolverlas.

→El desarrollo de la tolerancia la frustración, ya que en estas cortas edades en la que muchos de los alumnos/as están acostumbrados a ser los reyes de la

casa y tener todo lo que quieren se encuentran con que no son los ganadores del juego y las consiguientes pataletas que estamos aprendiendo a reconducir.

A lo largo del curso la intención es seguir ampliando el número de juegos intentando centrarme en el desarrollo de capacidades concretas que se adapten a las necesidades de mi alumnado.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

1º DE PRIMARIA

M^a CARMEN VILLALÓN

Los juegos elegidos son: **Fantasma Blitz** y **Anillo al dedo**.

Los juegos les he aplicado en el aula de 1º de Primaria en sesiones de 30 minutos. El primer día hemos jugado de 14:00 a 14:30 y el siguiente día de 12:00 a 12:30. Los niños han cogido muy rápido las normas del juego y les ha gustado mucho.

Fantasma Blitz

Con este juego se trabaja la atención, la lógica y la velocidad de procesamiento. Los niños aprenden a procesar más rápido la información que ven, a razonar mejor ... además de mejorar su capacidad de atención y concentración.



Anillo al dedo

Este juego desarrolla la percepción visual, la concentración, la velocidad, la socialización y la interacción entre iguales.

Valoración

Para mí ha sido un curso muy motivador, divertido y práctico, donde yo personalmente me lo he pasado muy bien. Además, ha sido muy fácil llevarlo al aula. Los niños han acogido los juegos con entusiasmo y alegría. Es una manera de aprender sin esfuerzo y de mejorar las distintas capacidades de nuestros pequeños.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

2º DE PRIMARIA

LAURA ROBLES

La formación recibida durante este curso en mi centro se ha basado en la aplicación del juego de mesa como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje. Durante cuatro sesiones hemos tenido la oportunidad de vivir, en primera persona, cómo los juegos de mesa pueden convertirse en un gran aliado para desarrollar diversas capacidades en nuestros alumnos y alumnas. La memoria, la atención, el razonamiento o la coordinación óculo manual son solo algunas de las habilidades que podemos potenciar jugando en el aula.

Partiendo de esta premisa, y con una modesta ludoteca en el aula y en el centro, me he atrevido a empezar a utilizar este recurso tan enriquecedor en mi clase de 2º de primaria con mis 12 alumnos y alumnas.

Los juegos que he utilizado han sido elegidos en función del objetivo que he querido alcanzar en cada momento y siempre teniendo en cuenta la flexibilidad del proceso para poder adaptarlos al contexto de mi aula.



Cocoricó Cocorocó

Un juego de **memoria** en el que los jugadores deben recordar qué piezas les permitirán moverse por el recorrido para alcanzar a los otros jugadores y robarles sus colas. Gana el que consiga las colas del resto de jugadores.

Los 10 cerditos

El objetivo es conseguir parejas de cartas que sumen 10. Puedes trabajar los amigos del 10 y las operaciones. Una variante será realizar un memory para localizar las parejas.



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

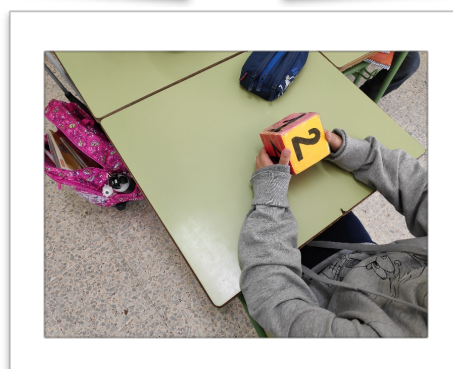
3º DE PRIMARIA

GEMA ESCRIBANO

En clase de tercero de EP hemos trabajado matemáticas con una variante del juego **Math dice**. En clase lo hemos adaptado para poder jugar todos a la vez. El desarrollo del juego ha sido el siguiente:

- Los alumn@s lanzaban un dado y el número que salía se dibujaba en la pizarra. Así hasta cinco dados dibujados.
- A continuación, he escrito en la pizarra un número al azar.
- Los alumn@s han tenido que hacer operaciones utilizando los dados dibujados en la pizarra para llegar al número escrito.

La valoración del juego es muy positiva ya que además de captar su atención hemos trabajado el cálculo mental, la atención y la impulsividad al tener que respetar el turno para responder.



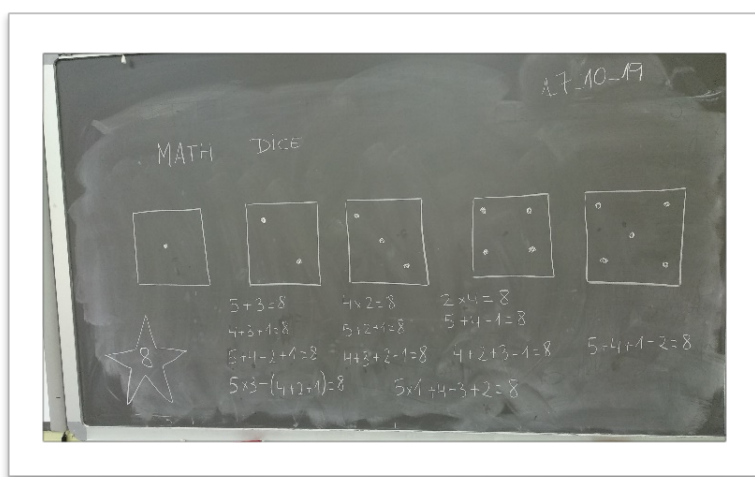
EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

4º DE PRIMARIA

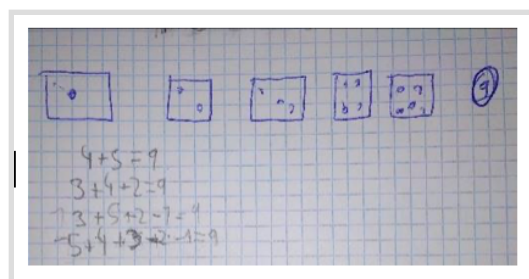
NOEMÍ MAESTRO

En el aula de 4º de primaria hemos trabajado diferentes juegos de forma conjunta y en relación con las distintas áreas impartidas.

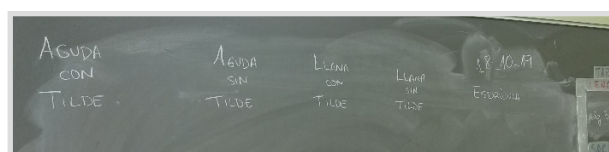
Uno de ellos ha sido el juego **Math Dice**, a través del cual hemos desarrollado nuestro cálculo mental de una forma lúdica. Como he comentado, hemos jugado de forma conjunta ya que he dibujado en la pizarra los distintos dados y después hemos elegido el número a conseguir. A alguno de los participantes al principio les entró la prisa e incumplían alguna norma para llegar al número propuesto, pero pronto han cogido la dinámica y el objetivo del juego.



Aquí tenemos la combinación de uno de los alumnos



En el área de lengua, con ayuda del juego **Time's Up** hemos podido trabajar la división de palabras en sílabas, así como la clasificación de la misma según su acentuación.



Por último, en el aula de 4º de primaria solemos dedicar los últimos 30 minutos del viernes a jugar. Algunos de los juegos utilizados son: **Dobble**, **Speed Cups**, **Crazy Clack** o **Fantasma Blitz**.



Estos ratos de juego son muy gratificantes para todos, ya que nos ayudan a mejorar nuestra atención, a reforzar los conceptos aprendidos en la diferentes áreas y, esta última semana, nos ha ayudado a integrar a nueva compañera.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

5º DE PRIMARIA

RUTH MÓNICA ÁLVAREZ

En el aula de 5º de primaria he llevado a cabo unas sesiones complementarias basadas en la puesta en práctica del aprendizaje basado en el juego. Dentro de la variedad de juegos planteados he elegido el **TIME`S UP** y lo hemos desarrollado de forma paralela a los contenidos de la unidad del área de lengua.

Siempre que hablamos del juego en el aula, los niños muestran una satisfacción personal y grupal que se transmite en una motivación intrínseca al aprendizaje sin que sea necesario una introducción o justificación. En este caso, la hora del área de lengua nos facilitaba la adquisición y el refuerzo de varios contenidos:

- Expresión oral
- Desarrollo de la atención y memoria visual
- Adquisición y uso de vocabulario
- El desarrollo del respeto, la tolerancia y el trabajo grupal
- Atención a la diversidad donde cada niño es respetado y valorado dentro de un grupo.

TIME`S UP está formado por una baraja de imágenes muy variadas de todos los campos, sin ningún tipo de texto.





El juego consiste en formar dos grupos, en este caso, la clase tiene 12 alumnos y nos agrupamos de 6 en 6 de forma aleatoria. En este juego cada jugador tienen que intentar que los compañeros del su grupo adivinen la tarjeta que el niño tiene; para ello el 1º participante, debe describir la imagen sin utilizar la propia palabra o palabras derivadas (ni diminutivos, ni

aumentativos,...) y sus compañeros de grupo, a través de una lluvia de palabras, intentaran adivinarlas. Todo ello en un tiempo establecido previamente (dependiendo de la edad y las características del grupo se establecen 2-3 minutos). En este proceso, pasaran todos los componentes de los grupos, de forma alterna.

En la siguiente ronda, el proceso es el mismo, pero utilizando solamente mímica; podrán usar gestos, movimientos pero ningún sonido.

Este juego, permite muchas variaciones:

- Deletrear cada palabra y que sus compañeros la adivinen.
- Crear una oración con cada imagen... estableciendo ciertos criterios (mínimo de 5 palabras, que tenga un adjetivo, que el verbo esté en pasado, que contenga un diptongo...).
- Indicar que tipo de palabra es en base a su acentuación: agudas, llanas y esdrújulas
- Escribir una historia en base a la imagen.
- Etc.

Estas variaciones las he llevado a cabo en el aula, complementado los contenidos de la unidad didáctica que estábamos desarrollando en la programación. De esta forma, los niños se han sentido muy motivados y han realizado las actividades muy motivados con grandes resultados. Ha sido un aprendizaje muy positivo de forma espontánea y divertida, en donde los niños han adquirido los contenidos de la unidad y han disfrutado en el juego.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

6° PRIMARIA

FELIPE CREGO

Hemos utilizado tres juegos de mesa en el aula: **Fantasma Blitz**, **Dobble** y **Crazy Clack**.

Los juegos los he aplicado en el aula de 6° de primaria en una sesión de 30", (10:15/10:45). Como ese día los alumnos tienen Lenguaje y a continuación Matemáticas, me pareció una buena manera de relajarse y de liberar estrés. Lo cierto es que la segunda hora trabajaron de forma positiva, muy centrados en el trabajo. Hicimos tres grupos y fueron jugando con los juegos de forma rotatoria.

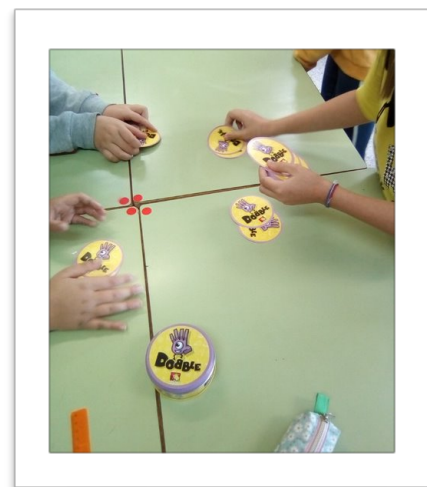
Fantasma Blitz



Con este juego se trabaja la atención, la lógica y la velocidad de procesamiento. Realizaron dos variantes del juego, en el que se penalizaban los errores por lo que también les sirvió para controlar la impulsividad.

Dobble

En este juego trabajamos también la atención, procesamiento y el autocontrol. Por otro lado, los grupos jugaron de forma diferente, por lo que también potencian la creatividad y la comprensión de instrucciones.



Crazy clack

Juego que potencia la atención, la capacidad de asociación, respuesta y lógica. Sirvió de nuevo para que realizaran diversas interpretaciones del juego.



La experiencia resulto muy positiva, no solo por el trabajo de capacidades que se lleva a cabo con estos juegos, sino por la motivación que supone para el alumno poder jugar en clase después de haber hecho bien su trabajo dentro de las diferentes áreas.

CONCLUSIONES

El juego es la actividad del niño, y es por ello que debe estar muy presente en todos sus ámbitos vitales, entre ellos el colegio. Es por esta razón, que el curso que hemos realizado tiene un doble valor, puesto que, con los juegos en el aula ayudamos al niño a desarrollar diversas capacidades, como la atención, autocontrol, procesamiento de la información, razonamiento abstracto o lenguaje, entre otros. Pero también, sirve para liberar la tensión, le ayuda a relajarse, a relacionarse y es un estímulo fundamental que podemos y debemos facilitar en nuestra aula.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

MÚSICA

FELIPE CREGO

En música hemos jugado con un juego de ritmo: **Ritmo y bola**

Se trata de un juego con diferentes imágenes, en las que diversos personajes están haciendo un gesto. El juego consiste en realizar un ritmo prefijado, (a modo de ejemplo podría ser We will rock you, de Queen), y en el último golpe de ritmo cada jugador hace el gesto que indica su carta. Requiere una buena habilidad para procesar el ritmo e incorporar el gesto, por lo que es conveniente hacerlo a partir de 10 años.

El juego se llevó a cabo con el grupo de 5º de primaria. Hicimos una ronda previa, en la que todos los participantes hacían su gesto y en el resto del grupo lo imitaba. Después, cada jugador le enviaba su gesto a otro participante para que lo imitase. Se hicieron diferentes variaciones de ritmo, y de dinámica del juego, como encadenar todos los gestos que se iban haciendo. Resultó muy ameno y motivador.



Por otro lado, hemos jugado con un juego de mesa basado en el juego de la Oca: **El juego de Mozart**. Se trata de una variante inventada, en la que tienen que realizar diversas pruebas musicales en función de la casilla en la que caigan. El juego se llevó a cabo con el grupo de 3º de primaria.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

M^a JOSE HEBRERO GARCÍA

Edad: + 10 años

Número de jugadores: 2-10 jugadores

Duración: 10 a 15 minutos

Tipo de juego: rapidez visual



Aspectos cognitivos que desarrolla:

atención, memoria, percepción visual, orientación y lenguaje.

La mecánica del juego

Se cuenta con un taco de 100 cartas con 300 palabras en anillos de tres colores: negro, rojo y azul, siendo el anillo negro el que contiene la palabra de mayor longitud y el azul el de menos. Comenzamos buscando todos a la vez la palabra del anillo negro, el primero en leerla se queda con la tarjeta y le da la vuelta, el color que aparezca al dorso de esta, es el anillo que tenemos que leer a continuación. Al finalizar el taco gana aquel que tenga mayor número de tarjetas.

¿Por qué usamos este juego en el aula de Pedagogía Terapéutica?

En primer lugar, usamos el juego por la motivación que proporciona. Los alumnos con algún tipo de dificultad suelen mostrar desinterés, y rechazo a aquello que les supone un gran esfuerzo, pero cuando se encuentra dentro de una dinámica de juego este rechazo desaparece.

En segundo lugar, utilizamos letra a letra con alumnos con dificultades en la lectoescritura, puesto que nos permite adaptarlo a diversos niveles, y con pequeñas



modificaciones se puede trabajar de forma tanto oral como escrita. Con su ayuda trabajamos la ruta fonológica en un entorno lúdico.

¿Cómo ha sido la experiencia?

Cada vez que presentamos un nuevo juego, el factor sorpresa juega a nuestro favor y su disposición es excelente. Durante una semana hemos estado jugando con las reglas que nos indicaba el juego

Hemos encontrado algunas dificultades cuando los alumnos no se encuentran al mismo nivel de lectura, pero se ha compensado modificando las normas de forma que los alumnos más hábiles leían los anillos negros y los de un nivel inferior el rojo o el azul.

También hemos experimentado otras formas nuevas de jugar, asignando puntos a cada anillo. Los alumnos contaban con papel y bolígrafo y debían escribir las palabras antes que el adversario, entonces decía ¡stop!, el resto deja de escribir y se cuentan las palabras escritas y los puntos obtenidos.

Entre los aspectos positivos del juego también destacar que es rápido, fácil de usar tanto para muchos como pocos jugadores y con múltiples opciones de adaptabilidad.

Valoración de la formación en ABJ

La formación nos ha permitido conocer múltiples juegos relacionados con diferentes ámbitos, pero para mí lo más importante es ser conscientes de que los juegos son una herramienta fundamental en el desarrollo del niño, que puede adaptarse a los alumnos de diferentes contextos y características, obteniendo a cambio grandes beneficios a nivel académico, potenciando el desarrollo personal (tolerancia a la frustración, control de impulsividad, toma de conciencia de las consecuencias de sus actos, ...) y social (respeto de normas, esperar turno, trabajar por un objetivo común,...).



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

EDUCACIÓN COMPENSATORIA

M^a ROSA LÓPEZ

Contextualización

Se eligen los juegos del Fantasma Blitz y Anillo al dedo, para trabajarlos en el aula de 1^o educación primaria, donde esta escolarizada una alumna con desconocimiento del idioma. Como profesora de educación compensatoria entro a realizar el apoyo dentro del aula y utilizamos este momento para realizar los juegos con el grupo en una sesión 30 minutos.

Se explica el juego y en seguida es comprendido por todos y comenzamos a jugar.

Fantasma Blitz

Con este juego trabajamos la atención, el razonamiento deductivo, la velocidad de procesamiento y la concentración.

Anillo al dedo

Este juego desarrolla la percepción visual, la concentración, la habilidad manipulativa y la velocidad.

Ambos juego además trabajan la interacción social, el respeto a los demás y ayudan a controlar la impulsividad y a intentar superarse.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

AUDICIÓN Y LENGUAJE

ANA MARÍA GARCÍA

DOBBLE

Juego realizado en el aula de Audición y Lenguaje con un alumno de 4º de Primaria.

¿QUÉ ES DOBBLE?

Es un juego con más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta y solamente un símbolo idéntico entre cada carta.

QUE SE TRABAJA PRINCIPALMENTE CON ESTE JUEGO:

- Activar los reflejos
- Trabajar la atención

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo es siempre ser el más rápido en encontrar el símbolo idéntico entre 2 cartas, decirlo en voz alta, coger la carta y colocarla o descartarla.

En este juego se puede jugar de cinco maneras diferentes (5 mini-juegos). Nosotros hemos elegido el mini-juego nº1, llamado la Torre Infernal.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO. LA TORRE INFERNAL.

Consiste en ser el más rápido en encontrar la primera carta de la torre. El primer jugador que lo consiga, nombrará el símbolo en voz alta, cogerá la carta de la torre y la pondrá sobre su carta. Al hacer esto, habrá una nueva carta de referencia en la torre. La partida continúa hasta que todas las cartas de la torre hayan sido recuperadas.

El juego termina cuando se hayan recuperado todas las cartas de la torre. El ganador será el jugador que haya conseguido más cartas.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

EDUCACIÓN FÍSICA

ADELINO MATO

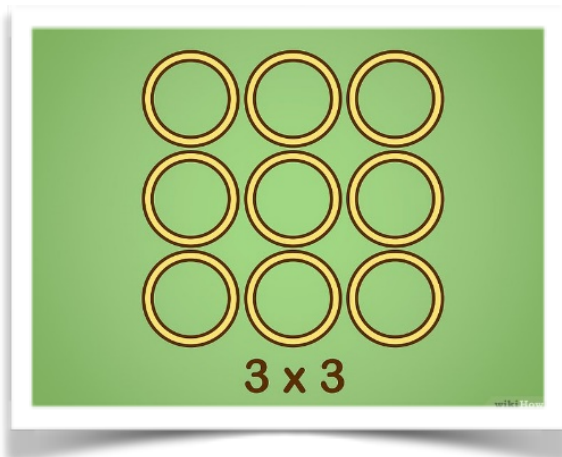
En la clase de 6º hemos trabajado el juego “ **tres en raya cooperativo**”.

Desarrollo del juego:

Se colocan en el suelo 9 aros de diferentes colores formando el tablero. Dos equipos situados a unos 25 metros del tablero saldrán a colocar las fichas (tres pelotas hockey de dos colores por equipo). Los equipos estarán formados por cinco alumn@s.

Material necesario:

Aros, pelotas de hockey de dos colores, dos pañuelos.



A la hora de ponerlo en práctica aparecen algunas dificultades:

- 1) Los niñ@s piensan que es más importante la velocidad que el ingenio.
- 2) Surge el problema de la importancia que le dan al aro central (se solucionó alternando la colocación de esta casilla por equipo).
- 3) En ocasiones el ímpetu de algunos hace que se descoloquen los aros (se coloca un alumno que mantenga el tablero (aros) en perfecto estado).

4) Algunos se adelantan y salen antes de su turno, sin haber finalizado el compañero la colocación de su ficha (pelota). Se solucionó dando un testigo a cada equipo para salir cuando lo tenga en la mano esperando su turno dentro de un aro.

Como variante se puede hacer el **“coloca 4 cooperativo”**.

En general, el juego resulta motivante y supone una adaptación de un juego de mesa súper conocido al área de Educación Física.

Respecto a los juegos presentados durante el curso, todavía no me ha sido posible poner en práctica en el área de E. F. ya que precisan una elaboración de materiales específicos.

Si quiero dejar constancia que algunos de los juegos presentados me parecen muy interesantes para trabajarlos dentro de mi área.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS

CARMEN BELÉN HERRÓN MORÁN

Alumnado: Dirigido a niños/as de educación infantil 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de educación primaria.

Temporalización: Los martes de 15:30 a 18:30 horas en tres sesiones durante los meses de octubre y noviembre.

Objetivos:

1. Adquirir el hábito de concentración.
2. Desarrollar su capacidad mental con diversas actividades.
3. Adquirir la habilidad de recordar datos a corto, medio y largo plazo.
4. Comprender el significado de las palabras, expresarse mediante las mismas y razonar lógicamente.
5. Desarrollar e interiorizar las operaciones mentales, que se facilitan cuando domina el cálculo de forma autónoma y se aplica en el pensamiento lógico.

Contenidos:

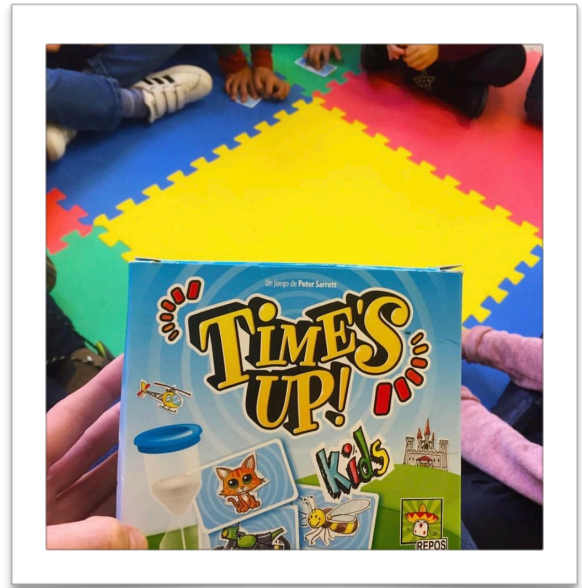
- Juegos de mesa:
- Memory - games.
- Role-play
- Clasificación de objetos.
- Actividades de soporte informático desde Internet.

Estos son algunos de los juegos utilizados durante las tres sesiones en las que dichas actividades lúdicas han tenido lugar: FANTASMA BLIZT, MATHSDICE, TIMES UP, SPEED CUBES, PIRATAS ARITMÉTICOS, PIKO PIKO, REINAS DURMIENTES, HALLY GALLY PORTY, HELADOS A GO GO, CÓDIGO SECRETO 13+4, ABEJITAS ZUM ZUM,

GALLETAS, RHINO HERO, IMPACT, JUST ONE, DEJAVU, 3 POR 4 ZAS, BATALLA DE GENIOS, CUBIMAG, TRIOMIOS, MONSTER MATCH, DR EUREKA y MR MAGIC.

Aunque todos estos juegos me han resultado muy interesantes teniendo en cuenta la gran variedad de posibilidades que presentan a la hora de jugar con ellos, he elegido concretamente uno llamado **TIMES UP** por ser uno de los que yo más utilizo en el aula de inglés con mis alumnos.

A diferencia del juego original en el cual se emplean 220 cartas, yo lo realizo con FLASH CARDS de los diferentes temas a tratar a lo largo del curso.



Lo he elegido por ser un juego cooperativo en el cual hay que adivinar una serie de cartas mediante la descripción, la mímica e incluso de sonidos antes de que el tiempo finalice y sin poder decir en ningún momento la palabra representada.

Dicho juego también puede desarrollarse utilizando actividades de soporte informático como la pizarra digital en la cual proyectamos una determinada película, personajes, animales etc ...uno de los alumnos se sienta de espaldas a la pizarra y formulando preguntas y respuestas debe adivinar de que película, personaje, animal etc... se trata.

También podemos desarrollar la creatividad de los niños inventando CUENTOS LOCOS a partir de una palabra, imagen etc. dando lugar a historias increíblemente divertidas y disparatadas.