

# Catálogo de juegos

## Etapa y Cursos:

1º a 4º E. Primaria

## Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,  
CSC, CCA

## Áreas curriculares:

[EP]: Lengua castellana y  
literatura; Educación artística;  
Educación física

## DESCRIPCIÓN

Elaboración de un **catálogo (fichero o panel) que recopile juegos infantiles**. Los contenidos se recogerán en un formato que agrupe distintas fórmulas de presentación gráfica de la información.

## DESARROLLO

- Presentar al alumnado libros que traten sobre juegos infantiles (ver bibliografía recomendada). Incidir en la información que normalmente se precisa para describir cada uno: número de participantes, materiales, reglas...
- Realizar una puesta en común de juegos populares conocidos por los alumnos. Presentarles otros que no hayan mencionado, y recogerlos todos en una lista [\*].
- Establecer con el alumnado el tipo de información que contendrá el catálogo (la relativa al conjunto de juegos y la específica de cada uno); el modelo elegido deberá estar adecuado a la edad de los alumnos. Decidir qué fórmulas de presentación se van a utilizar en cada apartado. Un modelo posible (ver anexo **CJ-formatos**) sería:
  - *Nuestros juegos...* → Esquema de árbol para clasificar los juegos atendiendo a determinadas características: antiguos o modernos, de práctica habitual o infrecuente en la actualidad, desarrollables o no en el recreo, u otras).
  - *Para jugar debes saber...* → Tabla con datos de cada juego: nombre, número de jugadores, materiales necesarios, finalidad, reglas básicas.

[\*] Ejemplos de juegos infantiles: canicas, tabas, rayuela, pañuelo, chapas, balón quemado, pillapilla, palabras encadenadas, veo-veo, adivinar oficios, saltar la comba, cometa, hula hoop, 3 en raya, parchís, la oca... diversos de baraja.

- *Nuestro favorito* → Descripción detallada de un juego (elegido por votación). Se puede hacer con un flujograma que combine contenidos textuales, dibujos, flechas y otros elementos gráficos útiles para hacer comprensible la dinámica del juego.
  - *La música de los juegos* → Muchos juegos tradicionales se acompañan de canciones y poemas. Hacer un esquema con ejemplos.
- Crear plantillas sencillas para recoger cada tipo de información, adecuadas para el tipo de catálogo (fichero o panel).
  - Organizar la clase en parejas o tríos y hacer un reparto equilibrado de los apartados del catálogo. Proponerles que investiguen en libros o en Internet y que pregunten a sus familiares sobre los juegos que les resultan menos conocidos. Recordarles la importancia de elegir y sintetizar la información clave.

## FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recopilar los contenidos elaborados por el alumnado para montar el catálogo, que pasará a formar parte de los materiales informativos disponibles en la clase o en la biblioteca escolar (fichero) o se expondrá en el aula o en un espacio común del centro (panel).

### MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, bolígrafos, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Anexo para consultar: [CJ-formatos]

#### Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- Enciclopedias o libros sobre el tema



## BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- BELLAC, B.; BONGRAND, C.; CAUQUETOUX, D.; DONNIER C. *El libro de los juegos de exterior. Para niños de 6 a 12 años*. Ed. Fleurus, 2005
- CASTILLO, B.; MARTÍNEZ GIL, F.; DE JUAN, J. *Un juego para cada día*. Ed. Libsa, 2005
- ONYEFULU, I. *D de divertirse. Un libro de juegos africanos*. Ed. Intermón Oxfam, 2008
- RINCÓN, V.; SERRATOS, C.; MAGALLANES, A. *Jueguero, Tomo I*. Ed. Nosttra, 2005