



Proyectos Escolares Saludables

Descansos Activos



JUEGO DE LOS ZAPATOS

CEIP/IES/CEE: Cristóbal López

CURSO: Infantil, 1º y 2º de Primaria

NÚMERO DE ALUMNOS/AS: 2 o 3

CONTENIDOS

Pueden ser de cualquier asignatura, ya que la idea es que apliquen en los distintos juegos, los conocimientos adquiridos.

OBJETIVOS GENERALES:

- Hacer buen uso de las nuevas tecnologías
- Reforzar a través del juego contenidos trabajados.
- Jugar de forma libre utilizando el panel

COMPETENCIAS CLAVE:

-(CSC)

ORGANIZACIÓN: Pueden hacer uso conjunto dos o tres alumnos, y turnarse en los juegos o participar de distintas actividades en el panel.

ESPACIO: El aula.

CONTENIDOS A REFORZAR

2'



-Pueden reforzarse contenidos de distintas asignaturas, dependiendo del tipo de juego que se proponga. Incluso los niños eligen jugar a juegos inventados que realmente incluyen contenidos, sobre todo de Lengua y Mate.

DESARROLLO

5'



El juego en el panel digital se desarrolla durante varios momentos de clase y también se utiliza como rincón de juego durante los descansos. Los alumnos dibujan en él, juegan a adivinar palabras, o a se proponen problemas matemáticos. (En el juego libre).

También desarrollan el juego a través de propuestas ya establecidas en distintas plataformas.

Alternan el uso del panel entre dos o tres niños y luego dejan a otros compañeros, que también lo soliciten, durante los descansos.

VUELTA A LA CALMA

2'



VARIANTES

Juego libre o dirigido por los profesores., haciendo uso de distintas plataformas o aplicaciones.