

PROYECTO:

La inclusión en los momentos del juego

Propuesta de adaptación de juegos populares para alumnado con Trastorno del Espectro Autista.

FONAMENTS DE L'EXPRESSIÓ CORPORAL;
JOCS MOTRIUS (MI1819-B)

Magisterio de infantil



Aida Monfort Ochoa	al395102
Alicia Bartle Peco	al395273
Víctor Peñalver Nomdedeu	al395171

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN:	2
PILLA - PILLA:	3
ESCONDITE:	4
PIEDRA, PAPEL O TIJERA:	5
ARAÑA PELUDA:	7
POLICÍAS Y LADRONES/POLIS Y CACOS:	9
UN, DOS, TRES PARED:	11
PAÑUELITO:	13
RAYUELA / SAMBORI:	14

INTRODUCCIÓN:

¿Quiénes somos?

Somos un grupo de tres estudiantes en segundo año de Magisterio Infantil de la Universitat Jaume I: Aida, Víctor y Alicia.

¿Por qué estamos aquí?

Se nos propuso en la asignatura de “Fundamentos de la expresión corporal” hacer un proyecto de aprendizaje y servicio la cual trata de dar visibilidad e intentar dar solución a una necesidad social.

¿Qué necesidad cubre?

En los tiempos libres los niños y niñas se suelen agrupar dependiendo de sus gustos a la hora de escoger un juego. A edades tempranas no tienen recursos o no saben como explicar a los niños con TEA los diferentes juegos y en consecuencia estos se sienten aislados.

Si practicamos los juegos previamente, los niños/as con TEA sabrán cuales son las reglas del juego y a continuación podrán integrarse mejor en los patios de colegio, ya que a través del juego se crean lazos y relaciones entre los compañeros y compañeras.

¿De qué trata nuestro proyecto?

A continuación mostramos una lista de actividades y juegos populares que se llevan a cabo en los recreos y tiempo libre de los infantes.

Para que puedan ser explicados con mayor éxito, las actividades están acompañadas con pictogramas sacados de la APP “*DICTAPICTO*” y también se apoyan con la ayuda de videos sacados de youtube.

PILLA - PILLA:

Es un juego en grupo.

1. Se elegirá quién debe pillar al resto de compañeros y compañeras.
2. Deberá esperar a que los demás se alejen un poco.
3. El/ la que pague deberá de correr intentando pillar a alguno de sus compañeros o compañeras.
4. Cuando pille a otra persona, esta tendrá que pillar al resto de los compañeros/as.



PILLA



PILLA

SI ME TOCA PILLAR:



YO



CORRIENDO

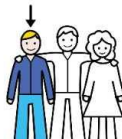


PILLO

A



MIS



AMIGOS

SI NO ME TOCA PILLAR:



YO



CORRIENDO

INTENTO



QUE



NO



ME



PILLEN

Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=f1IBtCjWKaw>

ESCONDITE:

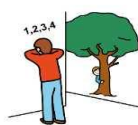
Es un juego en grupo.

1. Se elige quien tiene que pagar.
2. El que paga deberá de contar hasta 10.
3. El resto de los compañeros/as se tienen que esconder.
4. Cuando la persona que paga haya terminado de contar deberá de buscar a los que están escondidos.
5. Cuando los encuentre deberá de volver al sitio donde ha contado los números y decir "POR...(el nombre del que pille)".
Ej: ¡POR MARÍA!
6. Los que se esconden deberán de llegar al sitio donde contó el que paga y decir "¡POR MI!".

Una vez estén todos pillados o salvados se volverá a empezar la partida.

La persona que hayan pillado primero le tocará pagar en la nueva ronda.

¿Y si todos y todas se han salvado? En este caso volverá a pagar la misma persona.



ESCONDITE

SI ME TOCA ESCONDERME:



YO



ME



ESCONDO



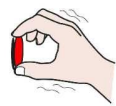
Y



MI



AMIGO



INTENTA



ENCONTRARME

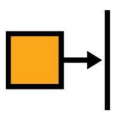
ME TOCA PILLAR:



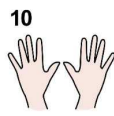
YO



CUENTO



HASTA



10



Y



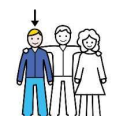
BUSCO



A



MIS



AMIGOS

Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=DYxDf6gsfPs>

PIEDRA, PAPEL O TIJERA:

Es un juego por parejas, aunque también se puede jugar con más personas.

1. Los participantes contarán hasta tres o dirán "piedra, papel o tijeras" a la vez, y deberán hacer con la mano el gesto que corresponda a alguna de estas opciones.

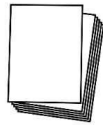
Sacar piedra sería el puño cerrado, el papel sería la mano abierta y las tijeras serían solo con el índice y el corazón.

Para saber quien gana sería de la siguiente forma: papel gana a piedra, piedra gana a tijeras y tijeras ganan a papel.

En el caso de sacar lo mismo sería un empate.



PIEDRA



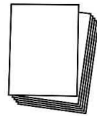
PAPEL



O



TIJERA



PAPEL



GANA

A



PIEDRA



PIEDRA



GANA

A



TIJERAS



TIJERAS



GANA

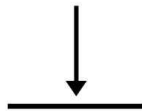
A



PAPEL



PIEDRA



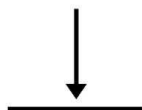
ES



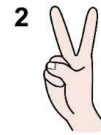
PUÑO



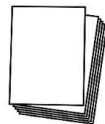
TIJERAS



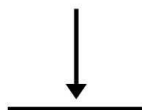
ES



DOS



PAPEL



ES



MANO

Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=M9iDEkoxLAU> (canción)

https://www.youtube.com/watch?v=d1RCW5Y4j_o

ARAÑA PELUDA:

Es un juego en grupo.

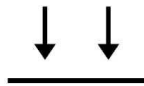
1. Se elige al que paga.
2. La persona que pague deberá de colocarse en una línea que divida el campo horizontalmente. Únicamente podrá moverse por esa línea.
 - La línea puede estar delimitada por la línea del medio del campo o por conos.
 - El que paga solo se podrá mover por esa línea y deberá de intentar pillar a sus compañeros.
3. La indicación para poder pasar será:
El que paga gritará "¡ARAÑA!" y los compañeros contestarán "¡PELUDA!".
4. Los compañeros tendrán que pasar de un lado del campo al otro lado, pasando por la línea de los que pagan intentando no ser pillados.
5. Cuando el que pague toque a alguien, esta persona se quedará en la línea con él intentando pillar al resto de compañeros.

La partida acabará cuando estén todas las personas pilladas en el centro del campo.

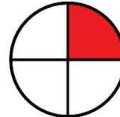
El último en ser pillado será el que pagará en la siguiente partida.



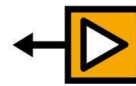
YO



ESTOY



UNA PARTE



DEL



CAMPO



DIGO



PELUDA



Y

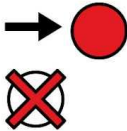


PASO

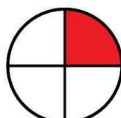


CORRIENDO

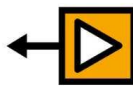
A LA



OTRA



PARTE



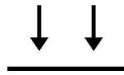
DEL



CAMPO

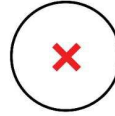


YO



ESTOY

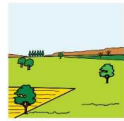
EN EL



CENTRO



DEL



CAMPO



DIGO



ARAÑA



Y



PILLO

A



MIS



AMIGOS

Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=nX7JXcCnGo8>

POLICÍAS Y LADRONES/POLIS Y CACOS:

Es un juego en grupo.

1. Habrá dos equipos: Los/las policías y los/las cacos.
2. Habrá una zona del patio que será la "cárcel", en este lugar es donde irán los cacos una vez el policía los haya pillado.
3. Tan solo podrán salir de ahí si un compañero caco le choca la mano.

El juego consiste en que los policías capturen a todos los cacos, sólo podrán llevar un preso a la cárcel simultáneamente.

El juego termina una vez todos los cacos se encuentren en la "cárcel".

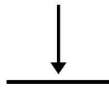


INTENTO





YO



SOY



POLICÍA



Y



CUANDO



PILLO

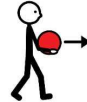
A



MIS



AMIGOS



LLEVO

A LA



CÁRCEL

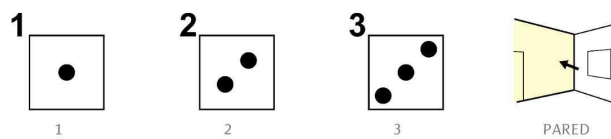
Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=DCpbEyXSRm8>

UN, DOS, TRES PARED:

Es un juego en grupo.

1. Se decidirá quién será el que esté en la pared.
2. La persona que está en la pared tiene que darle la espalda a los compañeros, mientras que el cuenta "1, 2, 3 pared" los compañeros deberán intentar llegar a la pared y tocarla.
3. Cuando haya dicho "1, 2, 3 pared" se podrá girar y los demás se deberán quedar quietos.
4. Si la persona ve a alguien moviéndose dirá su nombre y deberá volver al principio.
5. Cuando alguien llegue a tocar la pared, será él que estará ahí la siguiente ronda.



YO



DIGO



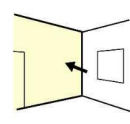
UNO



DOS



TRES



PARED



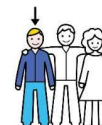
A

ESPALDAS

DE



MIS



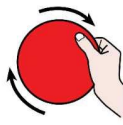
AMIGOS



Y

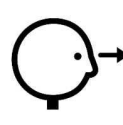


ME



GIRO

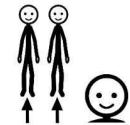
PARA



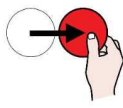
VER



SI



SE



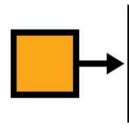
MUEVEN



YO

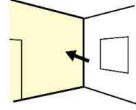


ANDO



HASTA

LA



PARED



SIN



QUE



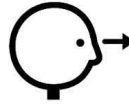
MI



AMIGO



ME



VEA

Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ztMhB9DkyiE>

PAÑUELITO:

Es un juego en grupo.

1. Nos dividiremos en dos grupos y uno tendrá que ser el que aguante el pañuelito y diga los colores.
2. Cuando ya estén los grupos formados se le asignará a cada uno el nombre de un color, por ejemplo, "rojo", habrá un rojo en un equipo y otro rojo en el otro equipo.
3. Se colocará el pañuelo en medio del campo y a cada lado un equipo.
4. La persona que esté con el pañuelo irá diciendo los colores y cuando oigan el suyo tendrán que ir corriendo a coger el pañuelo antes que su otro compañero.



PAÑUELITO



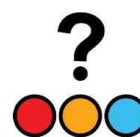
CUANDO



DIGAN



MI



COLOR



CORRIENDO



COJO

EL



PAÑUELO

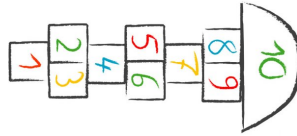
Video explicativo:

<https://www.youtube.com/watch?v=YqSD4MDaN4E>

RAYUELA / SAMBORI:

Juego en grupo o individual.

1. Con ayuda de una tiza o piedra se dibujará en el suelo la rayuela.



2. La persona que juegue deberá coger un objeto, generalmente suele ser una tiza o una piedra, para jugar.
3. Deberá ir lanzando el objeto e intentar dejarlo en la casilla que toque, empezando por el 1 y acabando por el 10.
4. Cuando consiga que se quede en la casilla que toque deberá hacer el recorrido saltando a la pata coja evitando apoyar el pie en la casilla donde está el objeto.
5. Al volver deberá coger el objeto desde la casilla anterior mientras está a la pata coja, por ejemplo si el objeto está en la casilla 2 deberá cogerlo desde la casilla 3 y saltar después a la 1.

Solo podrá apoyar los dos pies cuando hayan dos casillas juntas en horizontal, a no ser que el objeto se encuentre en alguna de las dos.



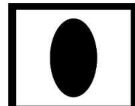
RAYUELA



YO



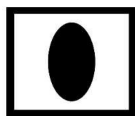
LANZO



UNA



PIEDRA



UN



NÚMERO



Y

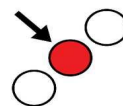


VOY



A LA PATA COJA

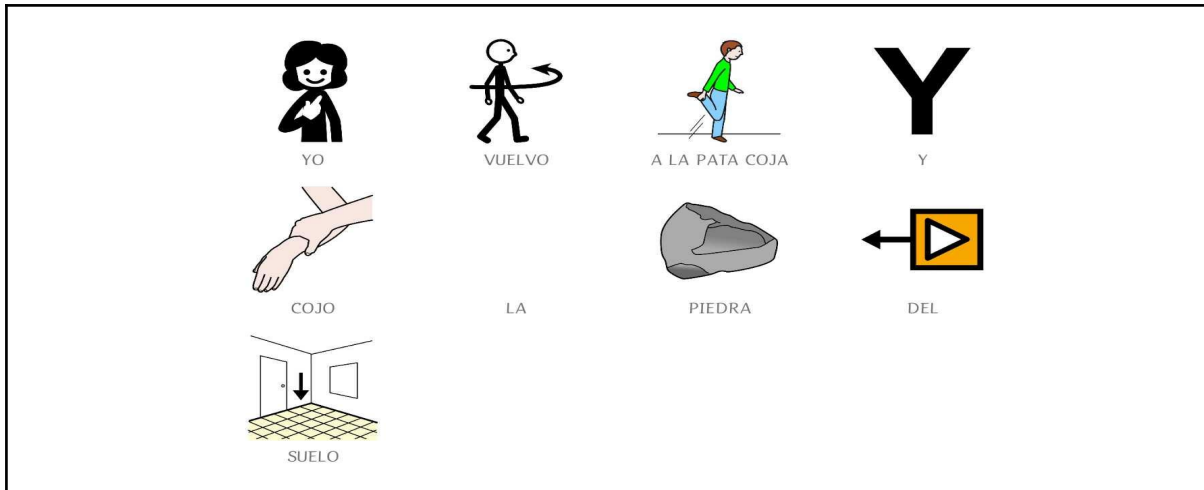
A



ESE



NÚMERO



Video explicativo:

https://www.youtube.com/watch?v=Tk9oPERKZ6c&ab_channel=CinMaguicha

(Recomendable ver hasta el minuto 0:45)