

JUEGOS Y JUGUETES PARA REDUCIR REUTILIZAR Y RECICLAR

Red de Escuelas por
el Reciclaje de COGERSA
Curso 2011/12



Este curso 2011/2012 ha coincidido con los prolegómenos de la celebración de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, por eso, desde el principio, nos pareció una buena idea proponer que el tema “Juegos y Juguetes para Reducir, Reutilizar y Reciclar” fuera el eje central de esta edición de Red de Escuelas para el Reciclaje (RER).

Y como cada año en la RER, COGERSA convocó un concurso con el que pretendió incentivar y recompensar las iniciativas más ambiciosas y originales y los proyectos más interesantes. En este caso el planteamiento temático fue muy amplio: el reto era crear, diseñar y producir todo tipo de juegos deportivos, cooperativos, de simulación de casos, tradicionales, de mesa, todos los tipos de juegos valían, siempre y cuando sirvieran para promover los valores y buenas prácticas relacionadas con la reducción y la reutilización de los residuos en el ámbito del centro educativo.

El resultado no podía haber sido mejor. Fueron 7.605 alumnos y alumnas de 41 centros educativos los que se animaron a participar en el mismo: desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Y todos nos sorprendieron por la imaginación, creatividad, esfuerzo y entusiasmo.

En las memorias y fotos recibidas, pudimos comprobar cómo las familias volvieron a

las aulas para jugar y reciclar con los pequeños de la casa (no solo las madres y padres, también los abuelos y abuelas...) Pudimos constatar asimismo que el éxito viene de la mano de la cooperación entre departamentos, a partir del trabajo codo con codo entre áreas tan distintas como Lengua y Educación Física, Tecnología y Educación Artística, Conocimiento del Medio e Inglés, entre otras.

En los colegios e institutos participantes surgieron actividades tan variadas como talleres para arreglar juguetes, mercadillos de trueque, redes de intercambio entre distintos colegios, e incluso fiestas, olimpiadas, campeonatos...

Así es que evaluar los proyectos y seleccionar los cuatro más destacados fue una tarea muy difícil. Para llevarla a cabo, tuvimos en cuenta factores como la originalidad y la creatividad, la integración en el proyecto curricular, el haber logrado la implicación de la comunidad educativa, así como la permanencia de las acciones realizadas en el tiempo (durante el curso escolar y con posterioridad al mismo).

Los premiados finalmente fueron el **Colegio Santa Teresa de Jesús de Oviedo**, con el proyecto “Con todo se puede jugar” (Premio de Educación Infantil); el **Colegio Público Miguel de Cervantes de Gijón**, por su iniciativa “Juega en verde” (Premio

de Educación Primaria); el **I.E.S. Valle de Aller**, por la propuesta “Las 3 erres también con la tecnología” (Premio de Educación Secundaria) y el **Centro de Apoyo a la Integración Don Orione de Llanes**, que presentó su candidatura bajo el título “El juguete como recurso lúdico y terapéutico” (Premio de Educación Especial).

Esta publicación nace con el objetivo de reconocer el trabajo de todos los participantes en el concurso de juegos y juguetes reciclados. No es posible recoger los cientos de juguetes que habéis creado a lo largo del curso y por eso, hemos elegido un ejemplo por cada centro educativo. Deseamos que el resultado os agrade y os anime a continuar participando.

Elena Fernández Martínez.
Jefa de Calidad Integral y Desarrollo de COGERSA.

EL C.P. de Belmonte inicia sus juegos con una pequeña ambientación para motivar a los alumnos. Les hemos pedido permiso para usarla de presentación de este libro.

En una caja de cartón guardan los materiales (residuos) que necesitan para sus juegos, la cubren con una sábana y sientan al alumnado alrededor de ella. Les cuentan que la caja la han enviado de un extraño planeta, un planeta donde gobierna la imaginación, y no un presidente. Les preguntan qué creen que hay dentro de la caja. ¿Cuántos juegos creen que esconde?

Cuando abren la caja encuentran un mensaje.

“Queridos amigos:
Me llamo Orfenix y soy de un planeta donde las flores bailan al son de músicas celestiales. Un planeta donde todo el mundo juega. Pero, ¿sabéis qué utilizamos allí para jugar? Nuestra imaginación, amigos. ¡Eso es lo que utilizamos!. El objetivo de nuestros juegos no es otro que divertirse. ¿Queréis conocer alguno de los jue-

gos del planeta donde las flores bailan? Bien, pues no perdáis tiempo. Os hemos hecho llegar esta caja cargada de juegos. Seguid las instrucciones de vuestro maestro, él es un buen amigo nuestro y conoce todos los juegos que hemos inventado.

¡Por cien flores requetechulas que os lo pasaréis requetebién!”



LA PESCA

Edades para jugar

De 3 a 99 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Juego para dos personas en el que se trabaja la precisión.

Materiales

Una caja de zapatos y cartones, pinturas, clip, caña de bambú, lana.

Paso a paso

Se recortan cartones forma de pez y se pintan. Se perfora un agujero en la boca para poder pescarlos.

Se decora una caja de zapatos y se le hacen unos cortes donde se encajan los peces.

Con la caña de bambú, la lana y el clip se hacen dos cañas.

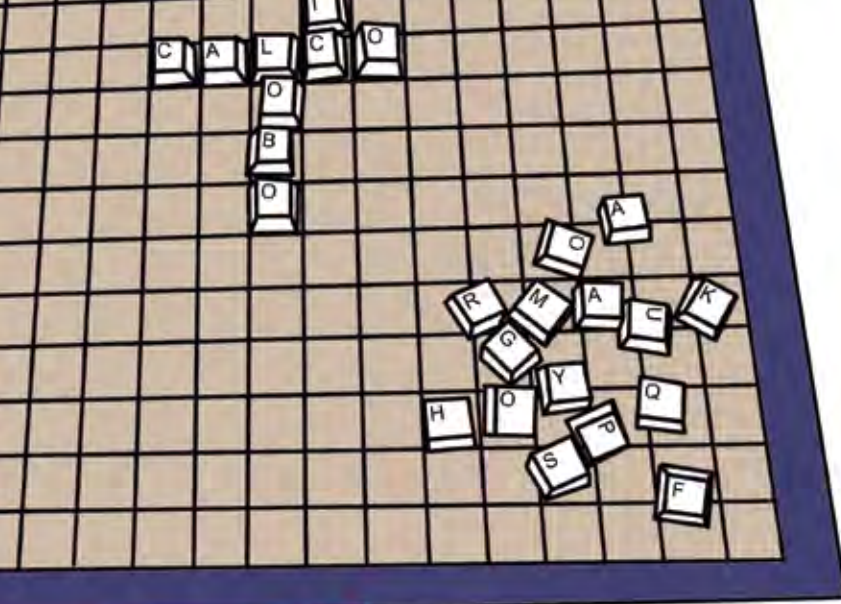
¿Cómo se juega?

Se colocan los peces en los agujeros de la caja y cada jugador coge una caña. Gana el jugador que más peces pesque.

Profesora: Sonsoles de Barutell.

COLEGIO SANTA TERESA DE JESÚS
(OVIEDO)





FORMAMOS PALABRAS

Edades para jugar

De 5 a 99 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Pensamiento lógico, motricidad fina, coordinación óculo-manual, habilidad, razonamiento, lecto-escritura, vocabulario.

Materiales

Madera, lija, pintura, pincel, teclados de ordenador, detalles de decoración.

Paso a paso

Cortamos un trozo de madera (sobrante de las obras de carpintería), lo lijamos y pintamos. Una vez que esté seca la pintura, dibujamos cuadrículas y decoramos el tablero. Por otro lado, cogemos teclados de ordenador que estén fuera de servicio y con ayuda de un punzón levantamos las teclas que representan letras.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en formar palabras con las letras de las teclas. Se pueden formar palabras de forma individual o aprovechar letras de palabras ya formadas para elaborar otras nuevas.

Profesora

Tere Balmori.

C.A.I. DON ORIONE (LLANES)

JUGUETES ELÉCTRICOS

Edades para jugar

De 13 a 16 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Desarrolla la creatividad, contribuye a la motivación e interés por el reciclaje, a reflexionar sobre el consumo energético y sus implicaciones medioambientales, y la adquisición de conductas de respeto hacia nuestro entorno.

Materiales

¡Todos reutilizados! Cartón, papel, madera, carcasas de bolígrafo, botes, briks, piezas de juguetes, motores, alambre, cables, tornillos. No se utilizaron pinturas con disolventes orgánicos y muy poca cantidad de productos de limpieza. El objetivo principal es generar cero residuos.

¿Cómo se juega?

El alumnado de Segundo de la ESO diseñó varios juguetes eléctricos que se mueven en dos direcciones controlados por un mando. Funcionan con un motor eléctrico y disponen

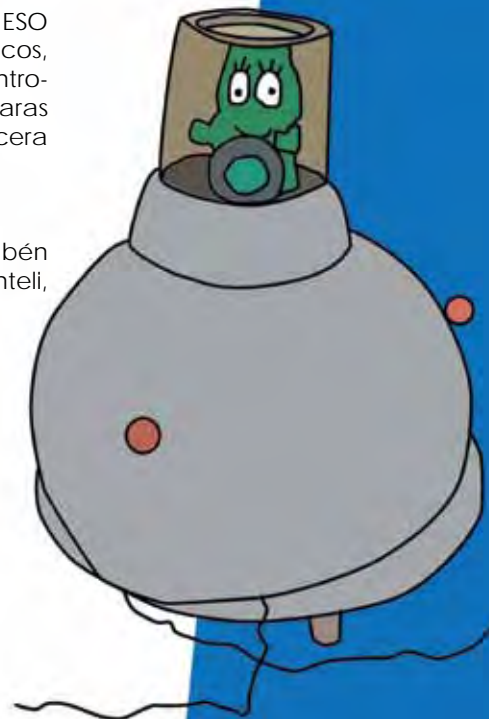
de un indicador luminoso o sonoro que se activa al desplazarse en uno de los sentidos.

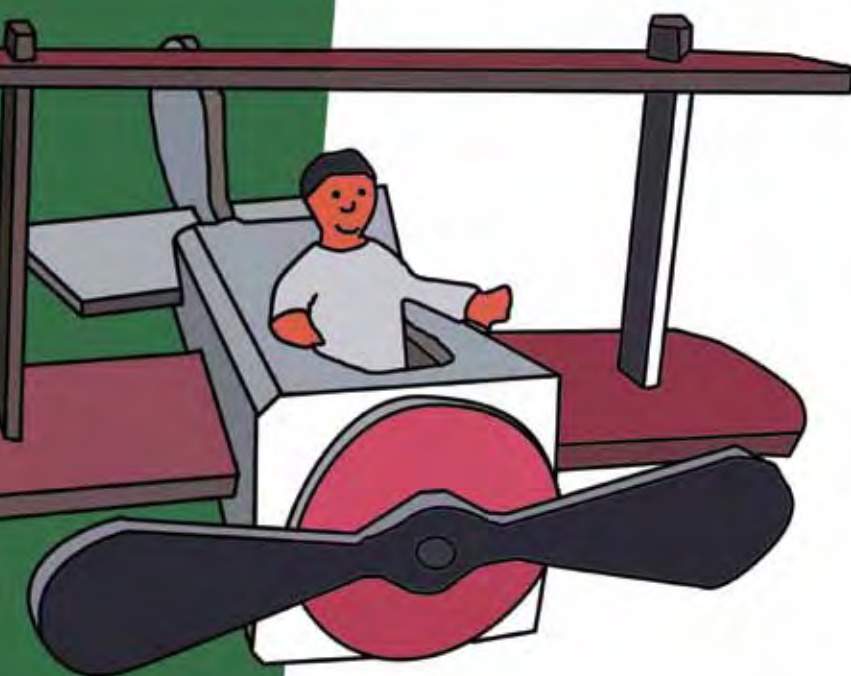
El alumnado de tercero de la ESO diseñó también juguetes eléctricos, programadores capaces de controlar automáticamente dos lámparas de forma alternativa y una tercera lámpara, de forma intermitente.

Profesores

Departamento de Tecnología, Rubén Prieto García, Ana Regueiro Canteli, Berta Fernández Gutiérrez.

IES VALLE DE ALLER (ALLER)





AVIONES DE CARTÓN

Edades para jugar

Desde 3 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Coordinación óculo- manual, destreza manipulativa, creatividad y juego simbólico.

Materiales

Cartones, cinta de embalar, tijeras, pegamento y pinturas.

Paso a paso

Se recortan en cartón las distintas partes del avión, posteriormente se unen con pegamento y cinta de embalar. Finalmente se pinta.

¿Cómo se juega?

Juego de simulación, en el que el niño y la niña juegan libremente.

Profesora y alumnado de tercer curso.

C.P. MIGUEL DE CERVANTES (GIJÓN)

FÚTBOL CON CHAPAS

Edades para jugar

Entre 6 y 12 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Desarrolla todas las habilidades básicas como la motricidad fina, la percepción espacio-temporal, la atención y la memoria. Es ideal como juego de entretenimiento familiar.

Materiales

Tablero, moqueta, chapas (con un papel pegado en la parte superior de cada chapa se identifican a los jugadores de uno y otro equipo), postes de madera para las porterías y pintura blanca para delimitar las zonas de juego.

Paso a paso

Primero, hay que cortar el tablero con las siguientes medidas: 60 x 50. A continuación se pega la moqueta de color verde y se ancla la portería, después se pintan las líneas y por último se colocan las chapas que imitan a los jugadores.

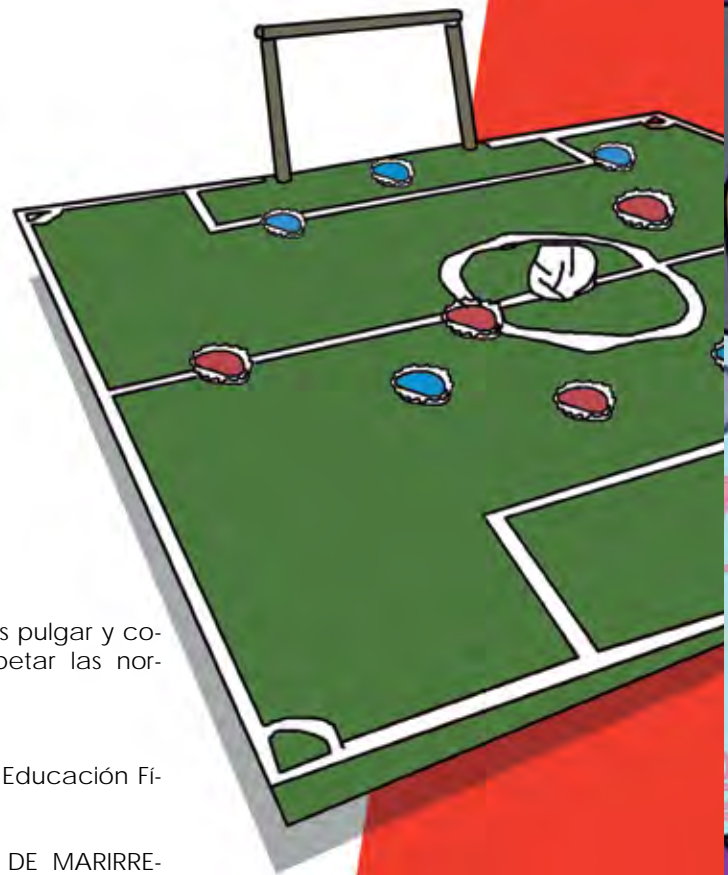
¿Cómo se juega?

Se juega con los dedos pulgar y corazón, intentando respetar las normas del fútbol.

Profesor

Tutor y especialista de Educación Física.

C.E.I.P. POETA ANTÓN DE MARIRREGUERA (CARREÑO)





LAS MATRIOSKAS

Edades para jugar

Primaria.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Juego de disfraces.

Materiales

Cajas grandes de cartón, cúter, tijeras, pintura, pinceles, cuerdas y bolsas.

Paso a paso

Dibujar los patrones en cartón, recortar las siluetas y decorar.

Profesores

Toda la comunidad educativa.

C.P. LA MATA (GRADO)

JUEGO CON TORRES DE BRIKS

Edades para jugar

De 3 a 10 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

El equilibrio, el trabajo en equipo, la percepción óculo-manual, la simetría y la compensación espacial.

Materiales

“Briks” vacíos de leche o de zumo y una caja de cartón para guardarlos.

Paso a paso

Recopilar varios “briks” de leche o zumo vacíos (más de 20 envases del mismo o desigual formato), lavarlos bien en su interior (para higienizarlos), colocarlos en una caja de cartón que facilite su transporte.

¿Cómo se juega?

Se juega en equipos de 2 a 4 alumnos. Cada equipo tiene una caja de cartón con varios “briks”. Deben intentar construir una torre:

- Que sea lo más alta posible.
- Que emplee el mayor número posible de “briks”.
- Que sea lo más baja posible, con el mayor número de “briks”.

La base de la torre puede ir de más fácil, a más difícil:

- 3 “briks” en la base para alumnado de Educación Infantil.
- 2 “briks” en la base para alumnado de 1er. ciclo de Educación Primaria.
- 1 “briks” en la base para alumnado de 2º y 3er. ciclo de Educación Primaria.

El juego finaliza, bien cuando hayan puesto todos los “briks” en equilibrio, o bien cuando la torre se desmorone.

Profesores

Antonio Fernández Alvarez y Ana Isabel López Isla.

C.P. EL COTAYU (SIERO)





ARRE, ARRE CABALLITO

Edades para jugar

De 3 a 7 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Desarrollo psicomotor (desplazamientos, orientación, equilibrio) y creatividad.

Materiales

Caja de cartón, botellas de plástico, recortes de madera, bolsa de basura, papel de regalo reutilizado y un palo de fregona.

Paso a paso

Representación gráfica del juguete, aportación de materiales y montaje.

¿Cómo se juega?

No existen normas predefinidas, el profesor puede guiar el juego o bien se puede dejar en manos del niño que vaya inventando el desarrollo del mismo.

Profesor

Pelayo Queipo Gutiérrez

C.P. SAN PEDRO DE PIÑERES (ALLER)

PALA-DOS

Edades para jugar

A partir de 10-11 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Coordinación óculo manual, percepción espacio-tiempo, lateralidad y, dependiendo de la complejidad, la velocidad.

Materiales

Cartón, tela o goma de modisto/a y bolas extraídas del sistema "roll-on" de envases de desodorante y similares.

Paso a paso

Se realiza primero una plantilla, normalmente en forma de cuadrado o rectángulo. Tomándola como base, se recortan dos cartones. En uno de ellos se hacen cuatro agujeros para pasar la tela o goma y formar un asa para agarrar. Después se pega al otro trozo de cartón formando una "pala" tipo raqueta. Se hace otra para la otra mano. Para personalizarlas se pueden pegar fotografías, dibujos, etc.

¿Cómo se juega?

Se juega en parejas o en tríos y el objetivo es tratar de mantener una pelota en constante movimiento pero valiéndose para ello de ambas manos, no solo de la del lado dominante. Cada pareja o cada trío puede crear normas para poner más fácil o más difícil el propio juego fomentando con ello también la creatividad y la cooperación entre iguales.

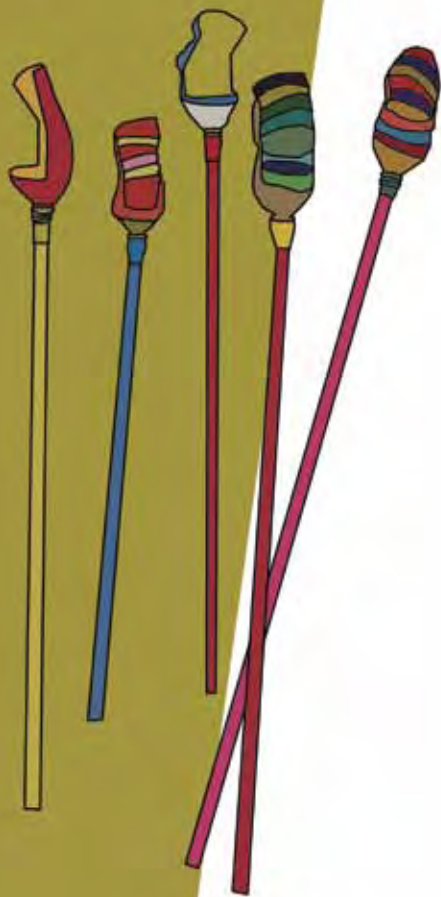
Profesor

Miguel Sariego Collada.

La idea original es de Antonio Méndez Giménez profesor de la Universidad de Oviedo.

C.P. BRAULIO VIGÓN (COLUNGA)





LACROSSE

Edades para jugar

De 6 a 11 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Desarrolla capacidades físicas y motoras: resistencia, velocidad de desplazamiento y gestual, y agilidad. Además, al ser un juego de equipo, contribuye de forma notable en las habilidades relacionales y de interacción con iguales.

Favorece la coordinación óculo-manual a través de tareas de precisión (pases, recepciones y lanzamientos).

Materiales

Un palo de madera (palo de escoba o fregona), una botella de plástico (de agua, refresco o similar), cinta aislante o adhesiva y grapas.

Paso a paso

Cortamos la botella por la mitad en sentido longitudinal, dejando completa la boquilla. Recubrimos la zona cortada con cinta aislante para evitar posibles cortes. Rodeamos el extremo del palo de la fregona con

cartón y cinta aislante para que éste entre a presión en la botella. Fijamos la botella al palo dando varias vueltas con la cinta aislante.

Nota: Podemos utilizar cinta aislante de colores para adornar nuestro "Lacrosse"

¿Cómo se juega?

- Usando pelotas blandas se puede jugar a diferentes juegos de puntería (tirar envases, colar por aros, introducir en recipientes...).

- Se pueden disputar partidos con porterías, planteando un juego de invasión donde, a base de lanzamientos, se intenta progresar hacia la portería contraria.

- Para alumnos/as con necesidades educativas especiales, se puede introducir una variable adaptativa principal, que consiste en suprimir el palo y usar directamente la botella (una un poco más ancha).

Profesores

Noel Fernández Sánchez y Tutores/as de las aulas (elaboración en Área de Educación Artística - Plástica).

C.P. POETA JUAN OCHOA (AVILÉS)

VACAS RECICLADAS

Edades para jugar

De 8 a 12 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Coordinación óculo- manual, destrezas manipulativas, creatividad y juego simbólico.

Materiales

Botellas de lejía o suavizante, tapones de colores, cartulina y alambre.

Paso a paso

Queremos elaborar cabezas de vaca con todos esos materiales reciclados. Para ello, podemos empezar por agujerear los tapones e insertarlos en alambre para hacer los cuernos. A continuación pegaremos otros dos tapones a modo de ojos y colocaremos las correspondientes pestañas y orejas de cartulina.

¿Cómo se juega?

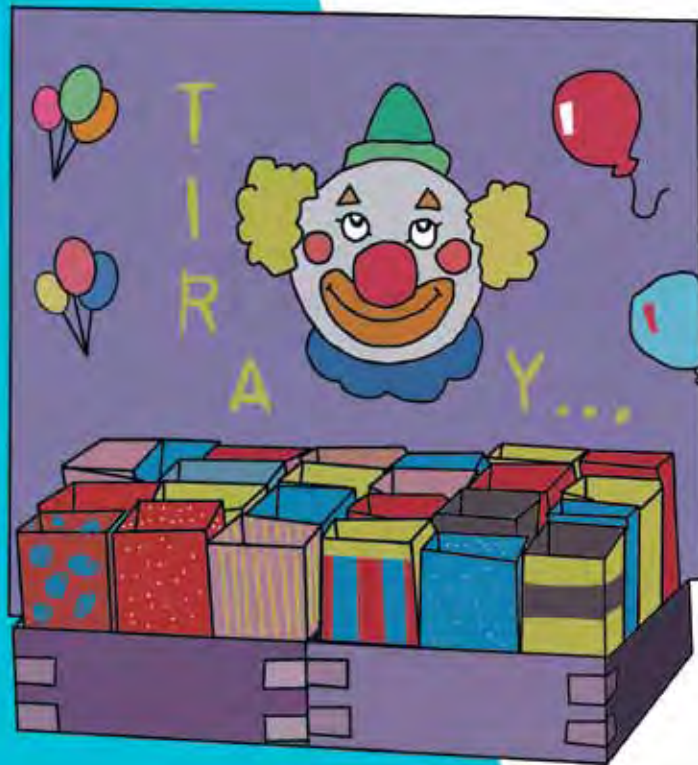
No existen normas definidas.

Profesores

Tutores de 3º y 4º.

C. P. DE MOREDA (ALLER)





TIRAR Y...

Edades para jugar

De 8 a 10 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Coordinación visomotora, precisión.

Materiales

"Bricks" vacíos, tapones de plástico, papel reutilizado, caja de cartón.

Paso a paso

Cortar los "briks" por la mitad, escribir instrucciones para cada "brik", recolectar tapones, colocar cada "brik" con la instrucción dentro de la caja.

¿Cómo se juega?

Se lanza el tapón a la caja y se ejecuta la instrucción que hay en la caja en la cual se encesta.

Profesores

María de la Fe Álvarez López, Alejandro Iglesias Gutierrez.

C.P. LAS VEGAS (CORVERA)

“EL CIEMPIÉS”

Edades para jugar

A partir de 6 años

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Es un juego cooperativo en el que se trabajan la coordinación y el equilibrio, también se pueden realizar competiciones (carreras) entre los grupos.

Materiales

Tablas de madera de obra, cuerdas, tacos de goma para proteger la base de los tablones y manguitos de butano para la empuñadura.

¿Cómo se juega?

Para jugar se hacen grupos de entre dos o cinco o niños/as, que se colocan en fila india. Cada miembro del equipo debe colocar un pie en cada tabla (a modo de esquís) y se sujetan con ayuda de los manguitos. El grupo tienen que ser capaz de desplazarse coordinando sus movimientos.

Profesores

E. Física.

C.P. MARCOS DEL TORNIELLO (AVILÉS)



LOS CARTONES MISTERIOSOS

Edades para jugar

Entre 6 y 12 años.

Materiales

Cinco cartones en los que se realizan inscripciones, un garrote construido con hojas de periódico, un cartón por niño (que no sea muy blando) y varias cajas de cartón de diferentes tamaños.

También se requiere un espacio de juego amplio, uno similar a un pabellón polideportivo o gimnasio escolar.

Cómo se juega

Colocamos cinco cartones en el centro de la superficie de juego. En cada uno de ellos escribiremos un lema y estarán dispuestos con las inscripciones hacia abajo. Para poder descubrir lo que pone en el CARTÓN 1, tendremos que realizar un calentamiento general. Después, podremos dar la vuelta al cartón y leer su inscripción: "Salvemos". Al grito de "¡Salvaos del garrote machaca pies!", alguien perseguirá a los participantes para golpearlos en los pies

con un garrote construido con hojas de periódicos. Si lo consigue, cada uno de los tocados, quedará inmovilizado y no podrá reincorporarse al juego hasta que un compañero le toque con sus manos en los dos pies. Para poder leer el CARTÓN 2, formamos una fila entre todos y avanzamos hasta un punto a la pata coja sin disgregarnos. Después leeremos juntos: "la Tierra". Y a continuación, jugaremos a "Tierra-viento-fuego", de la siguiente manera:

Si decimos "¡tierra!", todos los participantes deberán reptar lo más rápido posible hasta una zona acordada.

Si se grita "¡viento!", todos se unirán a través de las manos formando una línea extendida y un niño o niña de los colocados en un extremo, comenzará a correr realizando curvas. Los demás le seguirán tratando de no soltarse.

Si se proclama "¡fuego!", lo siguiente es huir lo más rápido posible hasta un extremo del pabellón polideportivo considerado refugio, para huir del profesor que ejercerá de perseguidor,



un perseguidor que al tocar con su mano a cualquiera de los alumnos los estará convirtiendo en portador de fuego. El juego finalizará cuando todos hayan sido "quemados".

Para dar la vuelta al CARTÓN 3, habrá que pensar entre todos cinco respuestas a la pregunta "¿Cómo podemos salvar la Tierra?" Al descu-

brir la inscripción "No dejemos que se destruya", cada participante tendrá que salvar su cartón. Cada niño llevará un cartón sobre la palma de la mano, como si portase una bandeja de camarero. A la señal, intentarán derribarse el cartón unos a otros con la mano libre. No se puede empujar ni sujetar el cartón con los dedos. Si te lo tiran, lo vuelves a coger.

CARTÓN 4. Tendremos que dar dos vueltas a la pista corriendo, sólo así podremos leer: "En nuestras manos está". De nosotros, las personas, depende que el planeta Tierra no acabe siendo un lugar inhóspito. Por eso, formaremos parejas y nos daremos las manos. Comenzaremos a girar hasta que el maestro dé la señal. Entonces nos soltaremos e iremos a coger un cartón (que estarán dispersos por la superficie de juego) cogidos de las manos. ¡Atención!, una pareja se quedará sin cartón, pues no habrá uno por pareja, sino uno menos. La pareja que se quede sin cartón tendrá que superar otra prueba. Imaginar algo con el cartón y representarlo, los demás imitarán.

Y por último, llegamos al CARTÓN 5. Para ver lo que está escrito en él, tendremos que recordar lo que ponía en los anteriores cartones ("Salvemos la Tierra", "No dejemos que se destruya", "En nuestras manos está") Al descubrirlo aparece el quinto lema: "Tú puedes, amigo".

Todos podemos. Tan sólo hay que querer. Así que, vamos a esforzarnos

un poco. Colocamos varias cajas de cartón de diferentes tamaños por la superficie de juego. Hacemos una fila y... ¡a saltar! Podemos colocar una colchoneta a continuación de las cajas. Probaremos a saltar de múltiples formas: en carrera, pies juntos, girando en el momento del vuelo...

Profesor

Iván Suárez Parades.

C.P. BELMONTE DE MIRANDA (BELMONTE)



CASA DE MUÑECAS

Edades para jugar

De 3 a 6 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Desarrollo del juego simbólico, desarrollo de la motricidad fina, favorece la socialización y resolución de conflictos.

Materiales

Cartón, cinta adhesiva ancha, cola blanca, restos de papeles de regalo, pinturas témperas, tapones de botellas, rulos de cartón de papel higiénico, paneles gruesos de cartón (para el tejado) y papel de periódico.

Paso a paso

Se construye una casa a partir de una caja grande de cartón a la que se le añade un tejado con cartones gruesos. Se dividen con cartón duro las diferentes dependencias de la casa, se fijan las "paredes" con cinta adhesiva y se colorean.

Se pegan papeles de colores cortados en trozos a la fachada y se adhieren al tejado los rulos de papel

cortados a la mitad a modo de tejas, ayudándonos con papel de periódico para fijarlos bien.

Se refuerza la estructura revistiéndola con tapones de plástico en la parte inferior externa.

Se pinta el suelo de cada estancia, se empapan sus paredes con restos de papel de regalo y se decora con flores y pequeños juguetes reutilizados aportados por los niños.

¿Cómo se juega?

Juego libre por pequeños grupos. Son los propios niños los que deciden el papel que van a representar (padre, madre, hijos...).

Profesores

M^a Dolores Aguirre Quirós, M^a de la Paz Fernández Álvarez, M^a del Mar García Fernández, Marta García Fernández, M^a José Granda Alonso, Beatriz Vigil Gómez y Manuel Vázquez.

C.E.I.P. "LA LLAMIELLA" (LANGREO)

PEONZA

Edades para jugar

De 3 a 6 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Juego de coordinación para el desarrollo de la motricidad fina.

Materiales

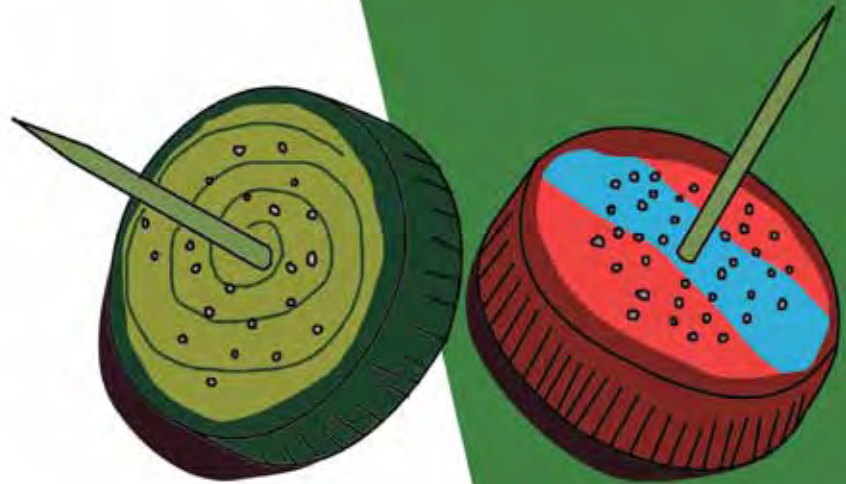
Tapones de plástico de botellas o de envases, palillos, papeles, acuarelas de colores y purpurina.

Paso a paso

Con un punzón se hace un agujero en el medio del tapón y por él se mete el palillo. A continuación, se colorea un papel del mismo tamaño del tapón y se le añade purpurina. Por último, se pega el papel al tapón y ¡a jugar!

¿Cómo se juega?

La peonza debe hacerse girar impulsándola con los dedos pulgar e índice sobre una superficie lisa.



Profesores

Carmen de Miguel Alfonso y Faustino Menéndez Fernández.

C.P. FOZANELDI (OVIEDO)

ENREDOS

Edades para jugar

A partir de 3 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Reconocimiento de colores, lateralidad (derecha-izquierda), orientación espacial, coordinación psicomotora, equilibrio, respeto de turnos.

Materiales

Un cartón muy grande para hacer el tablero, cartón para la ruleta, pinturas de colores.



Paso a paso

Con el compás, la regla, 4 colores diferentes y mucha paciencia, se aplican los aprendizajes de matemáticas para la creación del tablero de juego formado por cuatro filas de círculos, cada una de ellas de un color. La ruleta está formada por una flecha dentro de un círculo con los cuatro colores y las extremidades inferiores y superiores, tanto la derecha como la izquierda.

¿Cómo se juega?

Pueden participar 3 o más personas. Uno estará encargado de la ruleta y los jugadores (por turnos) deben poner sus manos o pies en el color que indique la flecha. No se puede apoyar ni los codos, ni las rodillas y pierde quien no mantiene el equilibrio y se cae. Cuantos más jugadores participen y más "enredados" estén los cuerpos, mucho más divertido.

Profesora: M^a del Pilar González Gómez.

C.P. SEVERO OCHOA (GIJÓN)

CARA-CENTOLLO

Edades para jugar

Desde los 3 ó 4 años.

Materiales

Un casco de centollo (para la cara), dos tubos de cartón del papel de cocina o similar (para el cuerpo), un retal de tela (para el vestido), un retal de tela de "borreguillo" o tipo peluche (para el pelo), un poco de fieltro (para las manos) y pasta de papel, plastilina o similar (para los ojos, cejas, boca y nariz); pintura acrílica (témpera, dedos, etc.), cola blanca, pistola térmica y barras de silicona.

Paso a paso

Una vez bien limpio el casco del centollo, se modelan con la plastilina o la pasta de papel las partes de la cara y se colocan en su sitio, aplicando cola blanca para que queden fijas. Se pega al casco de centollo, con la pistola térmica, el rollo de cartón que hará de cuerpo. Se corta y se cose una especie de capucha con la tela de borreguillo, que hará de pelo. Se viste con el traje, se cosen las manos al final de las mangas y se coloca el

pelo con la pistola térmica. Por último, se pintan los rasgos de la cara.

¿Cómo se juega?

La idea central es hacer teatro de guiñol. En concreto, en el Colegio Ramón Menéndez Pidal de Gijón, el personaje creado nos sirvió para escenificar un cuento en colaboración con las "abuelas" del Centro de Mayores de El Llano.

Profesores

Todo el profesorado del Centro y a las "abuelas" del Centro de Mayores de El Llano.

C. P. RAMÓN MENÉNDEZ PIDAL "LA ESCUELONA" (GIJÓN)





TEATRO EN LA ESCUELA

Edades para jugar

12 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Desarrolla la lectoescritura, la imaginación, la creatividad, la cooperación y el trabajo en equipo.

Materiales

Envases plásticos de botellas de agua, papel de periódico, cola, témperas de colores, restos de lana y recortes textiles.

Paso a paso

Se recorta la botella de agua. La parte del cuello se recubre de tiras de papel de periódico empapadas en cola para formar la cabeza se deja secar. Se pinta de blanco para después dibujar la cara. Se cose el vestido y se le hace una peluca empleando los restos de lana.

¿Cómo se juega?

Se trata de desarrollar un teatro de guiñol. Se pueden representar obras conocidas o lanzarse a crear un guiñón original.

Profesora

Rosa Soto

C.P. VIRGEN DEL FRESNO (GRADO)

TREN DE LATAS.

Edades para jugar

A partir de 3 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

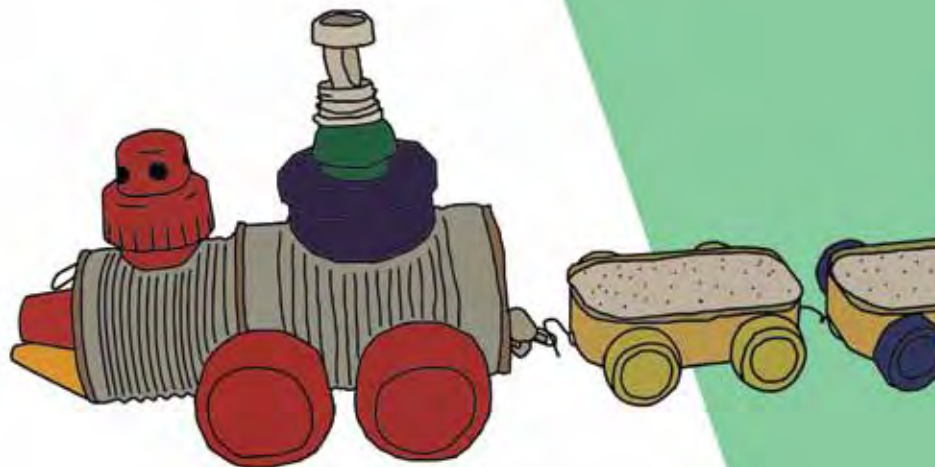
Facilita el desarrollo de la psicomotricidad, estimula la imaginación y la creatividad, contribuye al aprendizaje a través de la acción y la experimentación, permite la cooperación para solucionar problemas, y permite iniciarse en la necesidad del respeto de las normas.

Materiales

Cuatro latas vacías de conservas, un envase de yogurt, restos de material de embalaje plástico de equipos informáticos llegados al colegio, tapones de plástico con formas y colores diversos, un rotulador de tinta permanente para los detalles, unos trozos de alambre, pegamento, silicona y un trozo de cuerda.

Paso a paso

Para empezar a trabajar hay que recopilar los materiales y consensuar qué juguete realizar a partir de ellos.



Hay que trabajar con paciencia, a lo largo de varios días para dar a los envases apariencia de los vagones y la locomotora de un tren. Se propone también compartir el juguete y el juego con los alumnos y alumnas de cursos inferiores del propio colegio.

¿Cómo se juega?

Individualmente o en grupo tal y como la imaginación individual y el consenso grupal establezcan.

Profesores

Montserrat Cachero López. Dirigió el trabajo en grupo de el alumnado de 2º Ciclo de E. Primaria: Paula Aumentado González, Nerea García Machado, Andrea Lago Lago, Andrea Méndez Díaz, Manuel Naveiras Sierra, María Agudín Arbas, Daniel Martín González y Sara Ramos Montoya.

C.P. RENGOS. (CANGAS DEL NARCEA)



EL ÁRBOL DE LAS CESTAS

Edades para jugar

De 6 a 10 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Es un juego de puntería. Desarrolla la coordinación óculo-manual y la concentración.

Materiales

El tronco del árbol es un tubo de cartón de los que se usan para envíos de cartelería. Además se necesitan cajas de quesitos, tapas de botes de cola cao, tapas de botes de detergente y fichas hechas de tapas de botellas de refresco.

¿Cómo se juega?

Se requiere un mínimo de dos jugadores.

El juego consiste en encestar las fichas en las cestitas de mayor puntuación. Cada jugador dispone de 10 fichas, pintadas de distinto color. Cada jugador tiene su color. Se lanzan las fichas a las cestas que cuelgan del árbol. Cada cestita tiene una puntuación. Cada lanzamiento acertado vale tantos puntos como indica la cesta. Gana el jugador que consiga más puntos.

Profesores

M^a del Carmen Reigada Pérez en colaboración con las familias.

C.P. VILLAPENDI (MIERES)

LOS INSECTOS

Edades para jugar

De 5 a 10 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

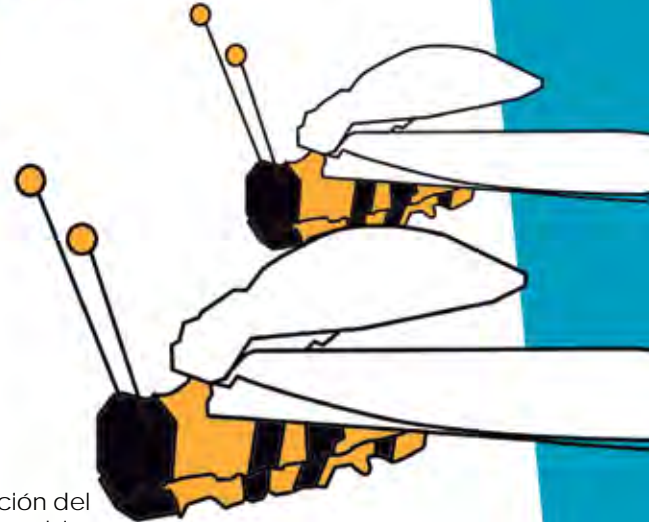
Al construir el juguete identifican características básicas de los invertebrados y de los insectos en particular. Al jugar con él, desarrollan la imaginación y la coordinación manual.

Materiales

Piezas de pinzas de madera rotas, plástico de una carpeta rota, pegamento, rotuladores y tijeras.

Paso a paso

Dibujar las alas en un trozo del plástico y recortarlas. Para hacer el cuerpo, se pegan las dos partes de una pinza por las caras lisas. A continuación se unen cada una de las partes de la otra pinza desmontada sobre el cuerpo, como si fueran las alas. Se adhieren las alas de plástico sobre las alas de pinza y se decora el cuerpo de la avispa con los rotuladores. Es un detalle importante pintar las franjas amarillas más anchas que las negras.



¿Cómo se juega?

El juego queda a la libre elección del alumno. Normalmente cogen el juguete y emulan un insecto volando.

Profesora

M^a Luisa Alvarez Menéndez.

COLEGIO SAGRADA FAMILIA DE
OVIEDO



TAPACOL 10 Y TAPACOL 30

Edades para jugar

3, 4 y 5 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que demanda

Desarrolla las destrezas manuales finas de manipulación, refuerza la

seriación de 1 a 10 y de 10 a 1 y la seriación matemática de 1 a 30 y de 30 a 1, unidades y decenas y colores.

Materiales

Cartones, papel para reutilizar, cierres de envases tipo "brik", rotuladores y plástico adhesivo transparente.

Paso a paso

Escoger la plantilla del dibujo que se quiere decorar, preferiblemente un caracol, y se adhiere sobre un cartón. A continuación, se pegan los tapones y, una vez colocados, se los pinta con un número, se enroscan y protegen con plástico adhesivo transparente.

¿Cómo se juega?

Se desenroscan todos los tapones y se mezclan, para a continuación proponer a los alumnos que los coloquen en orden desde el 1 al 10, o en su caso del 1 al 30. También se puede hacer en serie inversa desde el 10 al 1 o del 30 al 1.

Profesora

M^a Dolores Fernández Sánchez.
C.P. ASTURIAS (GIJÓN)

DETECTOR DE METALES

Edades para jugar

De 12 a 16 años.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Para su construcción se desarrollan las habilidades manuales, manejo de herramientas y razonamientos sobre electricidad.

Materiales

Madera, cables, lámpara, portalámparas, zumbador, pila y clavos.

Paso a paso

Esquema del circuito eléctrico.

¿Cómo se juega?

Se trata reintroducir el objeto en la arena y nos dará aviso de que hay un "tesoro" de dos formas:

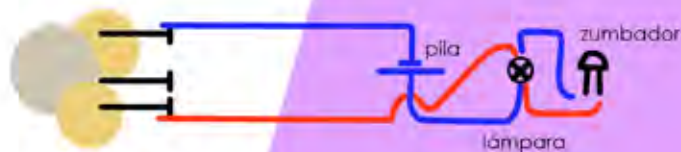
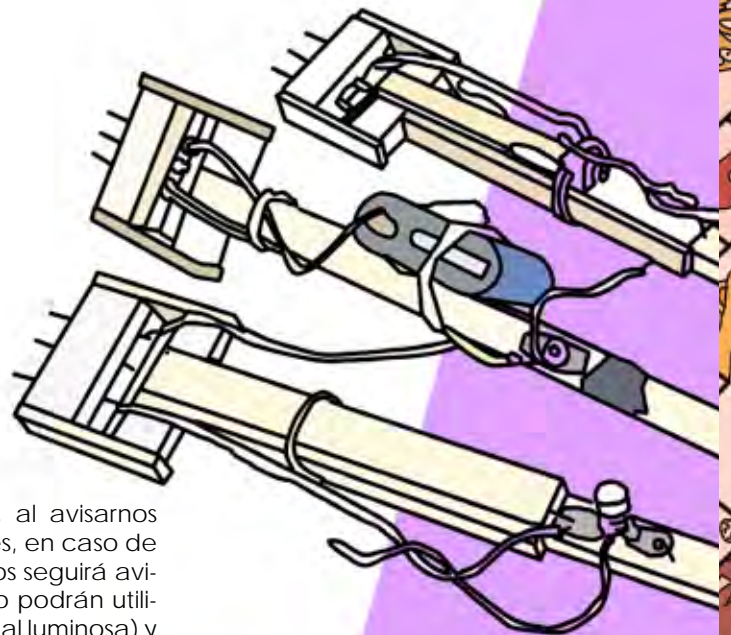
- Luz encendida.
- Sonido del zumbador.

La clave está en que, al avisarnos con dos tipos de señales, en caso de que falle una, la otra nos seguirá avisando. De esta forma lo podrán utilizar personas sordas (señal luminosa) y personas invidentes (señal acústica).

Profesora

Rosa Rodríguez Álvarez.

I.E.S. RÍO NORA (SIERO)





Materiales utilizados en la construcción
Cajas de cartón y lápices de colores.

Paso a paso

Una vez hecho el acopio de materiales, cada alumno hace una propuesta creativa de construcción de un juego o juguete a partir de los mismos.

¿Cómo se juega?

Adaptación del Juego de la Oca con sus mismas instrucciones de uso.

Profesora

Elena Carolina Alonso Menéndez.

I.E.S. ARZOBISPO VALDES (SALAS)

DE PEZ EN PEZ... Y TIRO DE UNA VEZ

Edades para jugar

Todas.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Destrezas motrices, imaginación, cálculo y estrategia.

EL GUIÑOL DE LA LUZ

Edades para jugar

Cualquier edad.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla.

Desarrollo de la lectoescritura, la imaginación, la creatividad, la cooperación, el trabajo en equipo, la representación simbólica y la concienciación (en este caso sobre la sostenibilidad de los bosques y el aprovechamiento de materiales de desecho).

Materiales

Papel de periódico para hacer papel maché, envases, lanas, sedal, palitos, restos de tableros y otros objetos variados (cintas, botones...)

¿Cómo se juega?

Tras la lectura en el aula del relato "El hombre que plantaba árboles" se propuso darle continuidad con personajes del bosque y elementos e historias que expresaran una problemática y una solución. Se realizaron marionetas con materiales de desecho y fondos con movimiento.

Se crearon historias mediante ilustración, cómic o por escrito, inspirándose en los personajes representados por las marionetas. Finalmente se seleccionó el cuento que mejor consiguió combinar todos los personajes para su representación.

No es necesario que los mismos alumnos hagan el proceso completo. Se pueden elegir distintos momentos para participar en el juego.

Profesores responsables

M^a Antonia Aranda, M^a Vicenta Maudó, M^a Concepción López (Dpto. de Biología y Geología) Ricardo Cancio, Trinidad Pérez, M^a Luz García (Dpto. de Orientación), Beatriz Llorente (Dpto. de Tecnología), Carmen Ana Vázquez (Dpto. de Lengua y Literatura Española), Carmen Viñuela (Dpto. de Inglés, Ricardo García (Director), Claudina Tellado (coordinadora de Biblioteca), Virginia Gómez y Guadalupe Pérez-Lozao (Dpto. de Dibujo)

I.E.S. VIRGEN DE LA LUZ (AVILÉS)





LA MARIPOSA ESPONJOSA

Edades para jugar

Niños y niñas menores de un año.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Juego sensorio-motor para estimular la manipulación y percepción visual, auditiva y táctil. La manipulación se estimula mediante el tacto de diferentes tipos de telas con diversos rellenos.

La percepción visual se estimula a través de diferentes colores y formas, también con la bola de luz situada en el gorro, la cual se enciende mediante el contacto.

La percepción auditiva se estimula con dos cascabeles y una campanilla, así como a través de la manipulación de las diferentes telas.

Materiales

Para las alas: recortes de telas (pana, seda, terciopelo, algodón, "gomaeva", plástico y tul).

Relleno: garbanzos, sal, arroz, lentejas, relleno de cojines, serrín y recortes de telas. Espejo adherido con velcro. Botones.

Para el cuerpo: calcetín en el cual introducimos relleno de cojín.

Para la cabeza: bola de "poliespan" de relleno.

Feltro relleno y "gomaeva" (negra y azul) para los ojos.

"Gomaeva" roja para la boca. Tela blanca para el gorro y bufanda. Bola de luz recubierta de tul para el extremo del gorro.

Muelles con adornos de mariposa y cascabeles. Campanilla y lana negra. Cremallera. Hilo y aguja.

Paso a paso

Con aguja e hilo se van cosiendo los recortes de tela con su correspondiente relleno y diferentes formas. Para formar las alas y el cuerpo se unen las distintas piezas entre sí.

Alumnas

Judith Alonso Artidiello, Carolina González Buría, Silvia Valdés García

IES ALFONSO II (OVIEDO)

TRACTOR

Edades para jugar

Todas.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Desarrolla la motricidad fina. Estimula la imaginación, la creatividad y el trabajo en equipo.

Materiales

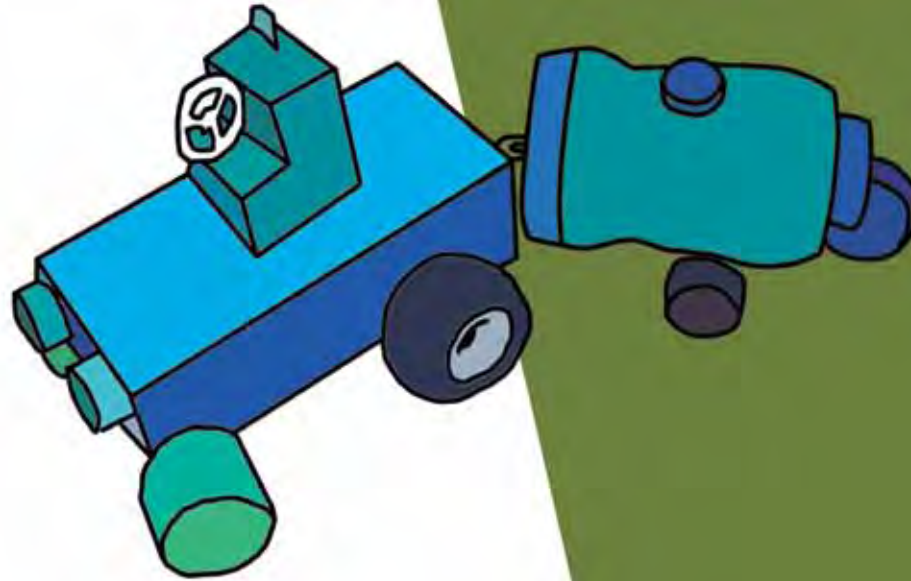
Envases vacíos de plástico y "brik", tapones y piezas de coches de juguetes, cola y pintura.

Paso a paso

Primero recogimos todos los envases que pudimos y los que nos trajo el profesor.

Después de ver los envases y materiales que teníamos, decidimos construir un tractor con un remolque, ya que es algo que conocemos y que a los tres nos gusta mucho.

Después de seleccionar los materiales los estuvimos preparando, haciendo los agujeros, limando y lijando cada una de las partes.



Lo siguiente fue pegarlo todo y pintarlo de color azul y verde que es el color del tractor del abuelo de Christian.

¿Cómo se juega?

Juego libre.

Alumnos

Jordán Alonso González, Sergio García García y Christian Fernández Suárez.

COLEGIO MASAVEU (OVIEDO)



TRES EN RAYA GIGANTE

Edades para jugar

De 0 a 99 años (con ayuda si la necesitan).

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Al jugarse en parejas se trabaja el turno de juego y además otras habilidades como la motricidad fina. También mejora el conocimiento del espacio y desarrolla la agilidad mental. Se pueden trabajar las figuras geométricas.

Materiales

Cartones de los paquetes de seis "briks" de leche, cedés inservibles y "gomets".

Paso a paso

Se pintan los cartones y se únen con grapas a un cartón más grande. Las fichas se fabrican decorando los cedés con "gomets": la mitad de las fichas, con amarillo y la otra mitad, de azul.

¿Cómo se juega?

Es el tradicional juego de "Tres en raya". Se necesitan dos jugadores. Unos utilizarán las fichas azules y otros, las rojas. El tablero tiene nueve espacios (tres filas por tres columnas) y cada uno de los jugadores debe colocar una ficha en el hueco que considere más adecuado. Gana el primero que coloque tres fichas consecutivas haciendo una línea de manera vertical, horizontal o diagonal.

Profesora

Lorena Valle.

C.P.E.E. JUAN LUIS IGLESIAS PRADA
(LANGREO)

BOLOS

Edades para jugar

Todas.

Características del juego y habilidades, o destrezas que desarrolla

Percepción espacial, cálculo de trayectorias y cálculo mental.

Materiales

Botellas de agua de plástico, papel y cartón reutilizados y retales de telas.

Paso a paso

Dibujar una cara en el cartón, recortar y pintar. Decorar las botellas con los papeles, cartones y retales.

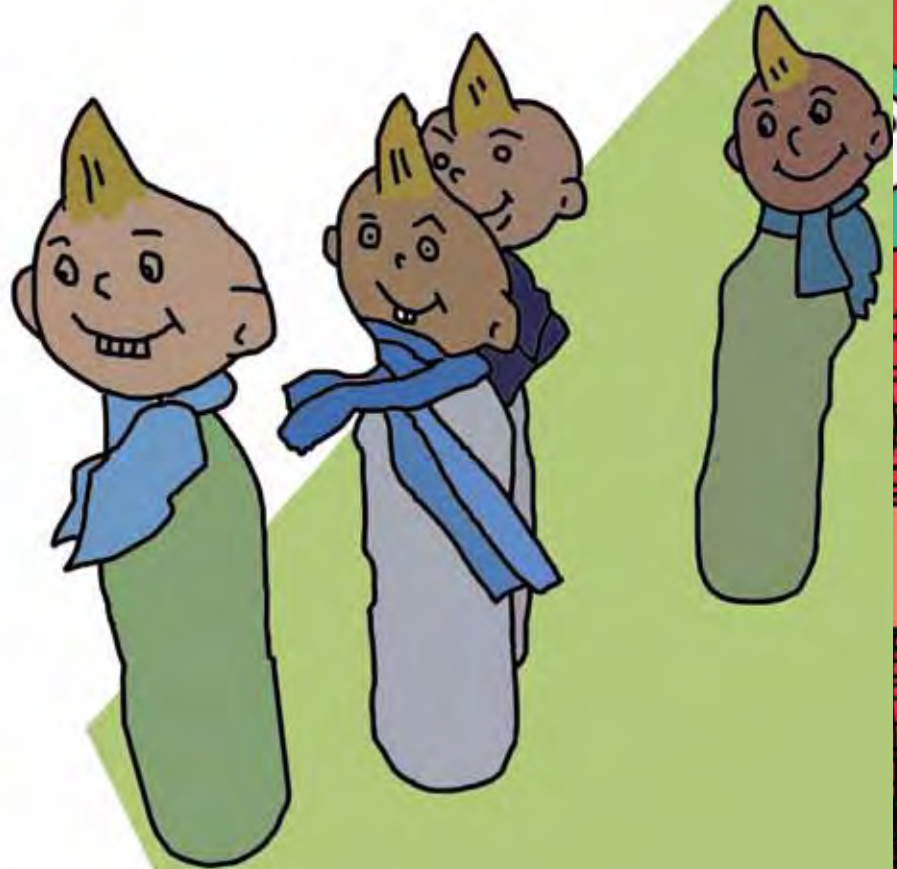
¿Cómo se juega?

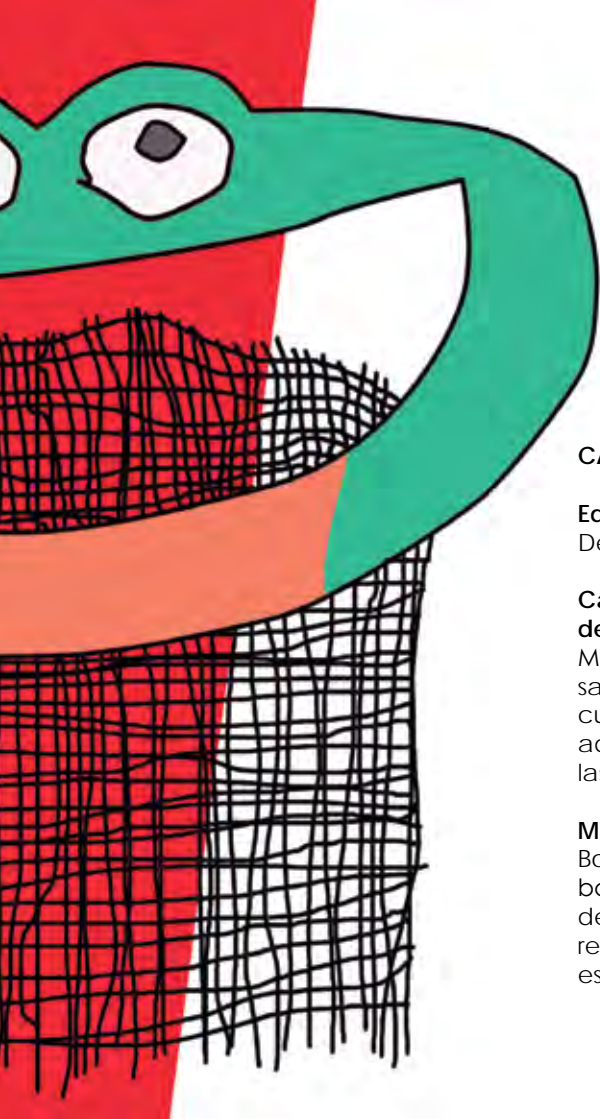
Tratar de derribar los bolos lanzando una o varias bolas.

Profesores

Consuelo Barbado Álvarez y Noelia Díaz Sedeño.

C.P.E.E. CASTIELLO.(GIJÓN)





CANASTARRANA

Edades para jugar

De 5 a 99 años.

Características del juego y habilidades o destrezas que desarrolla

Mejora de la motricidad fina y gruesa, estimula la creatividad y la consecución de aprendizajes autónomos, además favorece la socialización y las relaciones interpersonales.

Materiales

Bolsas de naranjas o de patatas (elaboradas con rafia), cartón de cajas de galletas o de envase de "brik", recipientes de juguetes con forma esférica (de los que se abren/cierran

con rosca), papel de embalar reutilizado, cinta de plástico reutilizada de la que cierra las bolsas de naranjas.

Paso a paso:

Se dibuja la cara de una rana con la boca abierta sobre el cartón de galletas o al "brik", se colorea y se recorta. Haciendo uso de grapas, se une a la bolsa de naranjas y se grapa la cinta de plástico en la parte posterior para poder colgarlo para jugar.

Se fabrican las bolas con el papel de embalar. Han de ser lo más grandes y compactas posible para lograr que pesen y se introducen en las esferas. En caso de que se abrieran, reforzaríamos el perímetro de la rosca con cinta adhesiva.

¿Cómo se juega?

Cada jugador que enceste una esfera en la Canastarana gana un punto. Gana quien más puntos consigue después de una ronda de juego.

Profesora

María Jesús Pino Fernández.

C. P. E. E. "SAN CRISTÓBAL" AVILÉS

PARTICIPANTES

C.A.I. DON ORIONE. EDUCACION ESPECIAL

Nombre del proyecto: El juguete como recurso lúdico y terapéutico
Premio Educación Especial

COLEGIO SANTA TERESA DE JESUS. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Con todo se puede jugar
Premio Educación Infantil

C.P. MIGUEL DE CERVANTES. EDUCACION PRIMARIA

Premio Educación Primaria
Nombre del proyecto: Juega en verde

I.E.S. VALLE DE ALLER EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Las tres erres también con la tecnología
Premio Educación Secundaria

C.E.I.P. LA LLAMIELLA. EDUCACIÓN INFANTIL

Nombre del proyecto: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

C.P. POETA ANTON. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: En el poeta jugamos reciclando

C.P. LA MATA. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: El banco del tiempo

C.P. EL COTAYU. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Cotayolandia

C.P. SAN PEDRO DE PIÑERES. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Recijuego

C.P. BRAULIO VIGON. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Reduce, reutiliza, recicla... y recreáte

C.P. POETA JUAN OCHOA. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Rejugables

C.P. MOREDA. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Jugamos con las erres

C.P. LAS VEGAS. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Juega recicla construye

C.P. MARCOS DEL TORNIELLO. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Para jugar no necesitamos consumir

C.P. LA FRESNEDA. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Reutilizar también en Navidad

C.P. VIRGEN DEL FRESNO. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Cada curso un juego, cada curso un juguete

C.P. BELMONTE EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Si quieres puedes, salva el planeta

C.P. SEVERO OCHOA. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Green game

C.P. FOZANELDI. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: A jugarr

C.P. RAMON MENENDEZ PIDAL. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Taller de titeres

C.P. VEGA DE RENGOS. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: Redutiliciclamos

C.P. VILLAPENDI. EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA

Nombre del proyecto: La lata que no queria subir al camion de la basura

C.P. PEDRO PENZOL. EDUCACION INFANTIL

Nombre del proyecto: Juguetes para la crisis

C.P. RIO SELLA. EDUCACION PRIMARIA

Nombre del proyecto: Basura de todos, juguetes para todos

C.P. ASTURIAS. EDUCACION PRIMARIA E INFANTIL

Nombre del proyecto: Mis basuritas

C.P. EL VILLAR. EDUCACION PRIMARIA

Nombre del proyecto: Juego y me divierto con las tres erres

C.P. BAUDILIO ARCE. EDUCACION PRIMARIA

Nombre del proyecto: ¡No me tires, aún sirvo!

COLEGIO SAGRADA FAMILIA. EDUCACION INFANTIL PRIMARIA Y SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Reciclando olimpicamente

I.E.S. RIO NORA. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Les olimpiaes del Nora

I.E.S. NOREÑA. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Juegos y juguetes

I.E.S. LLANERA. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Re-jugar

COLEGIO SAN FERNANDO. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Jugamos a reciclar

I.E.S. VIRGEN DE LA LUZ. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: El guiñol de la luz

I.E.S. ARZOBISPO VALDES. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Construimos, jugamos, reciclamos y jugamos

I.E.S. ALFONSO II. EDUCACION SECUNDARIA CF DE EDUCACION INFANTIL

Nombre del proyecto: Juguetilandia 3 R

I.E.S. RAMON MENENDEZ PIDAL. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Juegos y juguetes para reducir, reutilizar y reciclar

COLEGIO FUNDACION MASAVEU. EDUCACION SECUNDARIA

Nombre del proyecto: Juguetes para la ilusion

C.P.E.E. JUAN LUIS IGLESIAS PRADA. EDUCACION ESPECIAL

Nombre del proyecto: Los inventores de juegos

C.P.E.E. CASTIELLO. EDUCACION ESPECIAL

Nombre del proyecto: Juegos y juguetes para reducir reutilizar y reciclar

C.P.E.E. SAN CRISTOBAL. EDUCACION ESPECIAL

Nombre del proyecto: Ecojuegos

C.P. SALVADOR VEGA BERROS

Nombre del proyecto: Red de escuelas

Fichas elaboradas por el profesorado de los centros educativos participantes en la edición 2011-2012 de la Red de Escuelas por el Reciclaje de COGERSA.
Coordinación: Recursos Ambientales Mendroyada S.L.
Diseño Gráfico: Toño Velasco
Edita: COGERSA
D.L. AS 1.378-2012

Colaboran:

ECOVIDRIO



GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS