


ACTIVIDADE 1.
XOGO DE CONSTRUCCIÓNS "KAPLA"

INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 20 minutos mínimo.

Tipo de xogo: Manipulativo de construción

Agrupamento: En parellas ou grupos pequenos

Materiais: Caixa de Kapla

Nivel de dificultade: Baixa.

INSTRUCCIÓNS

1º. Deseña e constrúe maravillas arquitectónicas

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de "XOGOS" do corredor.

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	MATEMÁTICAS E PLÁSTICA

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Deseñar novas creacións tendo en conta a precisión, alóxica e a concentración.	Formas xeométricas
EP	Expresarse a través de manifestacións plásticas de forma colaborativa.	Manipulación de obxectos para novas creacións.

ACTIVIDADE 2

TRIPOLO



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 10 minutos mínimo.

Tipo de xogo: Observación e rapidez

Agrupamento: En parellas ou grupos pequenos

Materiais: xogo

Nivel de dificultade: Baixa

INSTRUCCIÓN

- As cartas teñen 4 letras distintas (A, B, C, D) con diferentes debuxos e cores
- Colocamos 9 cartas boca arriba, 3 cartas en cada fila
- Repartimos o resto de cartas entre todos os xogadores
- Cada xogador colle as 4 primeiras cartas do seu mazo
- Busca 1 carta que coincidan en letra, color ou imaxe e pode ser en horizontal, vertical ou diagonal para intentar facer o 3 en raia, aquí chámase "Tripolo"
- Colle unha carta nova do teu montón para ter sempre 4 cartas na man
- Gaña o primeiro que acabe as cartas

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de "XOGOS" no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	MATEMÁTICAS

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Distinguir cores, e debuxos semellantes.



ACTIVIDADE 3

MAGSMARTERS



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 15 minutos.

Tipo de xogo: De creación e imaxinación

Agrupamento: Individual ou en parellas

Materials: Figuras xeométricas

Nivel de dificultade: Baixa.

INSTRUCCIÓN

1º. Constrúe deixando voar a imaxinación

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de “XOGOS” no corredor

CURSO	ÁREAS
1º E 2º de EP	MATEMÁTICAS E PLÁSTICA

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Deseñar novas creacións tendo en conta a precisión, a lóxica e a concentración.	Creación a través de diferentes figuras xeométricas.
EP	Expresarse a través de manifestacións plásticas de forma colaborativa.	Manipulación de obxectos para novas creacións.



ACTIVIDADE 4

TACO, GATO, CABRA, QUESO, PIZZA



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 20 minutos.
Tipo de xogo: De atención, memoria e concentración
Agrupamento: En grupos pequenos
Materiais: Cartas do xogo
Nivel de dificultade: Media.

INSTRUCCIÓNS

- Repartimos as cartas cara abaixo entre todos
- Comeza a persoa que está ao lado esquerdo da persoa que da as cartas
- Collemos a carta do noso mazo e poñémola no medio da mesa mentres dicimos “taco”
 Fan o mesmo os demais xogadores dicindo en orde: taco, gato, cabra, queso, pizza
- Si a carta que votamos coincide coa palabra que dicimos, todos os xogadores ponen a man no centro e o último que a coloque será o que leva todas as cartas ,colocándoa debaixo de todo no seu mazo.
- Hai 3 cartas especiais “marmota” “narval” e “gorila”. Cando estas aparezan faremos o xesto do animal e poñeremos a man no centro. (Gorila golpear peito, narval formar corno coas mans riba da cabeza, marmota golpera coas 2 mans suave na mesa)
- Gaña a persoa que remate as cartas

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de “XOGOS” no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	Matemáticas e Lingua

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá,establecendo conexións sinxelas entre elas.	Estratexias de conteo, memorización e atención.
LC	Reproducir oralmente mensaxes curtas previamente ensinadas	Vocabulario sinxelo para reproducir durante o xogo.



ACTIVIDADE 5

WORLD OF ICE AND SNOW



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 15 minutos.

Tipo de xogo: Fomento da creatividade e imaxinación

Agrupamento: En parellas ou individual.

Materiais: xogo con pezas imantadas

Nivel de dificultade: Baixa.

INSTRUCCIÓN

1º. Fíxome na imaxe que quero reproducir

2º. Busco as pezas e colócoas no mesmo lugar para reproducir a mesma imaxe

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de “XOGOS” no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	Matemáticas

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Proporcionar exemplos de representacións de situacións sinxelas con recursos manipulativos.	Estratexias de creación para fomentar a creatividade e a imaxinación.



ACTIVIDADE 6.

STRAWS CONNECTORS



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 10 minutos mínimo.

Tipo de xogo: Creatividade

Agrupamento: Individual ou en parellas.

Materiais: Xogo “straws and connectors”

Nivel de dificultade: Baixa.

INSTRUCCIÓN

1º. Pensa qué vas a construír empregando as palliñas

2º. Leva a cabo a túa construción o máis grande e orixinal posible.

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de “XOGOS” no corredor

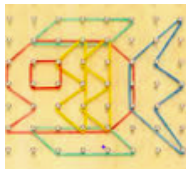
CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	Matemáticas

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Practicar habilidades matemáticas básicas de construción.	Estratexias para traballar o pensamento lóxico espacial



ACTIVIDADE 7.

CREACIÓN CON GOMAS

	INFORMACIÓN BÁSICA Duración: 10 minutos mínimo. Tipo de xogo: Creatividade Agrupamento: Individual ou en parellas. Materiais: Plantilla e diferentes gomas de cores Nivel de dificultade: Baixa.
---	---

INSTRUCCIÓN 1º. Elixo qué vas a construír empregando as tarxetas. 2º. Leva a cabo a túa construción seguindo o modelo.

ONDE ESTÁ GARDADO? Na estantería de “XOGOS” no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	Matemáticas

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Practicar habilidades matemáticas básicas de construción.	Estratexias para traballar o pensamento lóxico espacial
MT	Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Formas xeométricas a través da manipulación das gomas.



ACTIVIDADE 8.

KORBO EDU STEAM



INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 20 minutos mínimo.

Tipo de xogo: Creatividade

Agrupamento: En parellas ou grupos pequenos

Materiais: Xogo Korbo

Nivel de dificultade: Media

INSTRUCCIÓNS

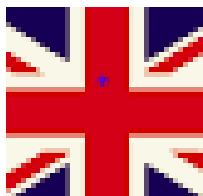
- 1º. Combina as pezas e encáixaas nos engranaxes para que cobre sentido a túa construción

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de "XOGOS" no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	Matemáticas

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
MT	Mellorar traballo en equipo, pensamento lóxico, creatividade e resolución de problemas.	Estratexias para traballar o pensamento lóxico e a resolución de problemas.
MT	Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Formas a través da manipulación das distintas pezas do xogo.


ACTIVIDADE 8.
ENGLISH TIME

INFORMACIÓN BÁSICA

Duración: 10 minutos

Tipo de xogo: Expresión oral

Agrupamento: Individual ou en parellas.

Materiais: Tarxetas e material visual para comentar

Nivel de dificultade: Media

INSTRUCCIÓN

1º. Baeándonos en imaxes previas conversaremos en inglés sobre temáticas sinxelas

ONDE ESTÁ GARDADO?

Na estantería de “XOGOS” no corredor

CURSO	ÁREAS
1º e 2º de EP	L.Inglesa

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	CONTIDOS
LI	Producir oralmente palabras e frases sinxelas seguindo o modelo	Vocabulario de temáticas da vida cotiá revisado na aula (o tempo, familia, obxectos escolares...)
LI	Mellorar a escoita e ser capaces de preguntar e responder en forma de diálogo.	Diferenciación entre frases afirmativas, negativas e interrogativas