

CAMPUS DE VERANO

La  Salle

CD Sevilla



VERANO 2024

Semana 1: “Me expreso pintando”

A través de la pintura los niños descubren a un mundo lleno de colores, formas, trazos e imaginación, simbolizan sentimientos y experiencias. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y aumenta la capacidad de concentración y expresión de los niños.

Es por ello que esta semana vamos a trabajar con los niños y niñas diferentes formas de expresarnos con las distintas técnicas en la pintura.

Lunes

Vamos a explicarle a los niños qué vamos a realizar esta semana y le vamos a hablar de los beneficios de pintar.

1. Potenciamos la creatividad y la imaginación
2. Nos relajamos
3. Nos divertimos
4. Nos expresamos emocionalmente
5. Nos comunicamos

Una vez debatido el tema de los beneficios de la pintura el monitor o monitora los invitará a realizar su primer dibujo de la semana.

Este día los niños y niñas dibujarán con formas. Estas formas se pueden conseguir con cartón, rollos de papel higiénico, esponja o similar.

Ejemplos:



Martes

En este día se hará grupos de 3 o 4 niños para realizar la actividad.

La actividad consistirá en pintar en grupos inventándose un pequeño cuento con imágenes. Esta actividad se realizará con cartulinas negras grandes y tizas de distintos colores.

Para ello, tendrán primero que ponerse de acuerdo sobre lo que quieren contar y luego plasmarlo en la cartulina con las tizas entre todos.

Para finalizar saldrán en grupos contando su pequeña historia.

Miércoles

Este día los niños y niñas pintarán con sus dedos en una cartulina tamaño folio aproximadamente (Se puede cortar las cartulinas grandes).

La idea es que los niños expresen en sus dibujos algo que no les guste, por ejemplo, una comida, una canción, una acción... y con sus dedos lo plasmen en la cartulina.

Una vez finalizado los dibujos tendrán que exponerlo a los compañeros.

Jueves

Este día se volverán a crear grupos de 3 o 4 niños y realizarán una actividad de pintura con sus pies.

Para ello van a necesitar un papel continuo que se colocara en el suelo, un barreño y una toalla para que los niños se enjuaguen los pies y pintura de dedos.

La idea es que cada niño elija un color, se ponga música y con mucho cuidado de no resbalarse ir andando por el papel continuo de forma libre, creando de esta manera un dibujo abstracto.

Una vez finalizado los dibujos entre todos intentaremos sacar que parece cada cuadro de cada grupo en forma de debate.

Viernes

Este día los niños y niñas van a realizar el último dibujo de la semana para despedir la semana de la pintura.

Para ello utilizarán ceras de colores y rotuladores y en un folio se plasmarán a ellos mismos realizando una tarea que les guste hacer normalmente, con la ropa que les gusta o con las personas que les gusta estar.

Una vez terminado los dibujos lo expondrán a los compañeros.

Semana 2: “Verano Eurovisivo”

A lo largo de esta semana los niños y niñas conocerán la historia del Festival de la Canción, los distintos países que participan en él, así como las canciones más sonadas que han pasado por dicho festival.

Al mismo tiempo, tendrán la oportunidad de recrear una noche Eurovisiva representando las canciones que más les gusten a sus compañeros.

Lunes

La monitora o monitor hará una pequeña introducción en la que le explicará a los niños la historia del Festival así como les contará los distintos países que participan en este evento musical.

Es un programa televisivo que comenzó con el objetivo de tender puentes entre los países miembros de una Europa que empezaba a recuperarse de los estragos de la Segunda Guerra Mundial. Un periodista británico fue el que le puso involuntariamente el nombre de Eurovisión Song Contest al concurso. El evento musical empezó con la participación de tan sólo siete países y en la actualidad cuenta con casi cuarenta participantes que tienen que pasar por varias semifinales para un total de 25 países a la gran final.

Hay 5 países denominado Big Five, que son los que más dinero otorgan a la preparación del Festival que no pasan por ninguna semifinal y que por tanto llegan directamente a la gran final. Estos países son: Reino Unido, Alemania, Italia, Francia y España.

Tras la pequeña introducción, el monitor o monitora les enseñará a los niños y niñas las canciones más sonadas en el Festival a lo largo de su historia, como por ejemplo:

- La La La de Masiel (España)
- Baila el Chiki Chiki de Rodolfo Chikilicuatre (España)

- Europe's Living a Celebration de Rosa López (España)
- SloMo de Chanel (España)
- La venda de Miki (España)
- Hard Rock Hallelujah de Lordi (Finlandia)
- A-ba-ni-bi de Izhar Cohen y Alpha Beta (Israel)
- Fuego de Eleni Foureira (Chipre)
- Toy de Netta (Israel)
- Euphoria de Loreen (Suecia)
- Dancing lasha tumbai de Verka Serduchka (Ucrania)
- Zitti E Buoni de Maneskin (Italia)
- Uno de Little Big (Rusia)
- Llámame de WRS (Rumanía)
- Soldi de Mahmood (Italia)
- Heroes de Mans Zelmerlow (Suecia)
- She Got Me de Luca Hanni (Suiza)
- Rise Like a Phoenix de Conchita Wurst (Austria)

Después de disfrutar y escuchar todas estas canciones eurovisivas, los niños y niñas se dividirán por grupos y elegirán una de las canciones expuestas para representar así cada grupo un país diferente, sin que se repita.

Martes, Miércoles y Jueves

Durante estos días, el monitor o la monitora pedirá a los niños y niñas que se reúnan con sus respectivos grupos para preparar y ensayar su actuación eurovisiva. De esta manera, durante la primera parte de la actividad los niños y niñas elaborarán detalles característicos de los países que se van a representar a final de la semana, así como banderas, pancartas, cintas decorativas y todo lo necesario para representar las canciones elegidas. En la segunda parte de la actividad, los niños y niñas se dedicarán a ensayar sus actuaciones.

Viernes

Llegó el gran día de la semana y los niños y niñas ultimarán los preparativos de la actividad musical en la que han trabajado con mucha ilusión, durante estos días, para representar las actuaciones a sus compañeros.

Anexo

 <p>Suecia</p>	 <p>Suiza</p>	 <p>Israel</p>
 <p>Rumanía</p>	 <p>Rusia</p>	 <p>España</p>
 <p>Italia</p>	 <p>Chipre</p>	 <p>Ucrania</p>

Semana 3: “Saber y Jugar”

Durante esta semana los niños y niñas practicarán de manera grupal diversos juegos que les ayudará no sólo a divertirse sino también a enriquecerse culturalmente.

Los juegos que van a realizar son la Ruleta de la Suerte, Adivina la canción, Refranero y por último Pasapalabra. Cada día, los niños disfrutarán de uno de estos juegos que estarán ambientados con temáticas de diversa índole.

Lunes

El monitor o monitora explicará a los niños y niñas la dinámica de los juegos a realizar cada día de la semana.

Posteriormente, se crearán los grupos de niños y niñas de diversas edades para competir en los diferentes juegos, estos grupos serán de dos o tres niños como máximo y serán los mismo grupo durante toda la semana porque los puntos que obtengan serán acumulables en cada juego.

Una vez elegidos y creados los grupos, cada uno elaborará, con cartulinas y lapices de colores, una pancarta en la que se pueda leer el nombre del grupo y sus componentes. Este cartel les ayudará a ser identificados cuando les toque su turno para participar.

Martes

Adivina el panel.

Durante este día los niños y niñas, divididos por grupos, tendrán que jugar a acertar diversos paneles que le expondrán frases del refranero español.

Estos paneles los elaborarán los monitores previamente colocando letras en media cuartilla.

Frases:

1. En boca cerrada no entran moscas.
2. A buen entendedor pocas palabras bastan.
3. El que tiene boca se equivoca

4. Al mal tiempo buena cara
5. Perro ladrador poco mordedor
6. De tal palo tal astilla

Podemos añadir todos los refranes que queramos. Esto va a depender del tiempo y los niños que se tenga.

El juego comenzará con saber que grupo comienza, para esto vamos a necesitar un simple dado, el numero más alto empieza y así le seguirán los demás equipos.

El grupo que este jugando su turno le dirá a la monitora si prefiere vocal o consonante y le dirá la que elige. Si el panel la contiene la monitora le dará la vuelta a la cuartilla dejando a la vista la letra. Ahora le toca al siguiente grupo que actuará igual y así repetidamente hasta que uno de los grupos en su turno quiera desvelar el panel.

Sistema de puntuación:

Por cada letra acertada son 5 puntos, si por ejemplo dicen la letra “D” y hay 3 habrá que multiplicarlo por 5. Y por panel acertado son 50 puntos.

Miércoles

Adivina la canción.

A lo largo de este día los niños y niñas, divididos en sus grupos, tendrán que jugar a Adivina la canción. Se le podrán la melodía del principio sin letra y tendrán que reconocerla. Si no la reconocen se le podrá dar algunas pistas. Estas canciones serán canciones del verano conocidas por ellos.

El grupo que empezará será el ganador del día anterior y no se dará pista hasta que todos los grupos hayan hecho sus propuestas, es decir las pistas se darán en la segunda ronda.

Canciones:

1. Te felicito de Shakira y Rawl Alejandro.

Pista 1: La canta una chica y un chico y fue éxito del verano pasado

Pista 2: La cantante canto la canción del mundial de Sudáfrica en la que España gano.

Pista 3: En la canción la cantante le da la enhorabuena a su pareja por actuar muy bien

2. Despacito de Luis Fonsi y Daddy Yankee

Pista 1: La cantan dos chicos y fue éxito de hace un par de veranos

Pista 2: La canción dice que no hay que ir rápido

3. Quédate de Bizarrap y Quevedo

Pista 1: El verano pasado la cantaba todo el mundo y sobre todo en el estadio del Betis llamando a ganar de nuevo la copa del rey.

Pista 2: No te vayas

4. Calma de Pedro Capó

Pista 1: La canta un solo chico y fue éxito de hace unos cuantos de veranos

Pista 2: El titulo de la canción dice que con tranquilidad

Pista 3: La canción dice que vamos a la playa

5. La vida es una de Karol G

Pista 1: La canción la canta una chica con el pelo de color raro

Pista 2: La canción es de una película de un gatito.

Pista 3: Quiere que movamos la cintura porque la vida es una locura

6. Waka Waka de Shakira

Pista 1: La canción la canta una chica rubia

Pista 2: Es el himno oficial del mundial que gano España

7. Despecha de Rosalía

Pista 1: La canta una chica morena novia de Rawl Alejandro

Pista 2: Se hizo famosa con la canción de “Malamente”

Pista 3: La bailamos todos el verano pasado

Sistema de puntuación:

Se comienza el juego con los puntos del juego del día anterior y se les sumará los 20 puntos por canción acertada.

Jueves

Adivinanzas

En este día los niños con sus grupos tendrán que seguir sumando puntos acertando adivinanzas populares.

Comenzará el grupo que más puntos tenga, si no la acierta pasará e y así con todas las adivinanzas.

Adivinanzas populares:

1. Vuelo de noche, duermo en el día y nunca veras plumas en ala mía. Respuesta: Murciélago.
2. No es cama ni es león, y desaparece en cualquier rincón. Respuesta: Camaleón.
3. Llevo mi casa a hombros, camino sin una pata, y voy dejando mi huella con un hilito de plata. Respuesta: Caracol.
4. ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? Respuesta: Blanco.
5. Tiene cuatro patas y no puede andar. Tiene cabecera y no sabe hablar. Respuesta: Cama.
6. Me llegan cartas, pero no se leer, me las trago y no mancho el papel. Respuesta: Buzón
7. Por dentro carbón, por fuera madera y en tu estuvcche me llevas a la escuela. Respuesta: Lápiz.
8. Puñadito de algodón que anda sin ton ni son. Respuesta: Oveja.
9. Qué va por el suelo siempre y nunca se ensucia. Respuesta: Sombra.
10. Cabeza de hierro, cuerpo de madera y si te piso un dedo, ¡menudo grito pegas! Respuesta. Martillo

Podemos añadir todas las adivinanzas que necesitemos para completar la hora de juego.

Sistema de puntuación:

Empezará a responder el grupo que menos puntos tenga, sino aciertan pasará al siguiente grupo. El grupo que acierte la adivinanza sumará 30 puntos a sus puntos de los juegos de los días anteriores.

Viernes

Pasapalabra

En este ultimo día vamos a realizar un pasapalabra con los niños, la idea es que cada grupo lo haga individualmente y que luego lo pongamos en común sumando los aciertos.

Por tanto, después de la explicación del juego, los monitores o monitoras entregaran en folio o cartulina el pasapalabra a los grupos y dejará un tiempo de 20 minutos para que lo respondan. Una vez terminado y hacer un alto al lápiz pasado el tiempo estipulado, entre todos en la pizarra (Que debe de estar el rosco de pasapalabra dibujado) resolveremos el rosco.

Sistema de puntuación:

Cada letra acertada del rosco valdrá 5 puntos. Una vez resuelto el rosco tendrán que sumar los aciertos y sumarlo a los puntos de los días anteriores.

Una vez finalizado el juego y sumado los puntos organizamos una pequeña celebración en la que se proclame el grupo ganador y se le entregue el premio

El premio puede ser unas medallas caseras, copas caseras, diplomas o lo que queramos dar como premio.

Rosco:

EMPIEZA POR LA A

Medio de transporte que vuela.

Respuesta: Avión.

EMPIEZA POR LA B

Animal nocturno que tiene los ojos muy grandes.

Respuesta: Búho.

EMPIEZA POR LA C

Lo contrario de largo.

Respuesta: Corto.

EMPIEZA POR LA D

Séptimo día de la semana, que viene después del sábado.

Respuesta: Domingo.

EMPIEZA POR LA E

Animal con una trompa muy larga.

Respuesta: Elefante.

EMPIEZA POR LA F

Persona que hace fotos.

Respuesta: Fotógrafo.

EMPIEZA POR LA G

Enemigo del perro.

Respuesta: Gato.

EMPIEZA POR LA H

Los ponen las gallinas y de ahí nacen los pollitos.

Respuesta: Huevos.

EMPIEZA POR LA I

Casa de hielo donde viven los esquimales.

Respuesta: Iglú.

EMPIEZA POR LA J

Animal que tiene el cuello muy alto.

Respuesta: Jirafa.

EMPIEZA POR LA K

Animal que parece un oso pequeño, que le encanta subirse a los árboles y vive en Australia.

Respuesta: Koala.

EMPIEZA POR LA L

Persona que roba cosas.

Respuesta: Ladrón.

EMPIEZA POR LA M

Mueble con forma de tablero horizontal que sirve para comer y hacer los deberes.

Respuesta: Mesa.

EMPIEZA POR LA N

Parte de la cara que está entre los ojos y la boca y que sirve para oler y respirar.

Respuesta: Nariz.

EMPIEZA POR LA O

Los utilizas para ver.

Respuesta: Ojos.

EMPIEZA POR LA P

Animal doméstico que ladra.

Respuesta: Perro.

EMPIEZA POR LA Q

Comida que gusta mucho a los ratones.

Respuesta: Queso.

EMPIEZA POR LA R

Color de las fresas y los tomates.

Respuesta: Rojo.

EMPIEZA POR LA S

Te sientas en ella.

Respuesta: Silla

EMPIEZA POR LA T

Aparato que sirve para ver los dibujos animados y las noticias.

Respuesta: Televisión.

EMPIEZA POR LA U

Fruta que comemos por año nuevo y que crece en racimos.

Respuesta: Uva.

EMPIEZA POR LA V

Animal que da leche.

Respuesta: Vaca.

CONTIENE LA W

Fruta marrón por fuera y verde por dentro.

Respuesta: Kiwi.

CONTIENE LA X

Persona que conduce un taxi.

Respuesta: Taxista.

CONTIENE LA Y

Personaje que hace reír a los niños.

Respuesta: Payaso.

EMPIEZA POR LA Z

Los llevas puestos en los pies

Respuesta: Zapatos.

Semana 4: “Descubriendo el fondo marino”

En esta semana los niños y niñas descubrirán que en el fondo del mar hay un mundo prácticamente desconocido muy parecido al terrestre, de hecho, el fondo del mar es como la superficie terrestre: tiene montañas, volcanes, cuevas, grandes llanuras y hasta cascadas. Es tan profundo y grande que, aunque parezca increíble hay muchos lugares donde el hombre no ha podido llegar.

El objetivo de esta semana es conocer ese mundo desconocido a través de juegos y manualidades.

Lunes

Comenzaremos la semana mostrando a los niños y niñas un video sobre el fondo marino en el que podrán observar algunas de las distintas especies que habitan en él y resolveremos todas las dudas que les vaya surgiendo.

https://www.youtube.com/watch?v=XW_Vju_8B3w

Una vez finalizado el visionado del video la monitora o monitor los pondrá en pareja para poder trabajar en algunas actividades que se realizaran durante la semana.

El primer juego de la semana consistirá en encontrar por el colegio, el aula o algún patio la especie marina que les ha tocado a la pareja para trabajar y jugar en las distintas actividades que se realizaran en la semana.

Estas especies podrán esconderla los monitores dibujadas o con el nombre de la especie para que los niños las encuentren.

Especies:

1. Tortuga
2. Tiburón
3. Pulpo
4. Pez
5. Estrella de mar
6. Caballo de mar
7. Cangrejo
8. Almejas

9. Medusa

10. Serpiente marina

Podemos añadir todas las especies que necesitemos para completar las parejas y los monitores se encargarán de realizar durante la semana (Rocas, algas, arena...)

Martes

Hoy los niños y niñas pondrán a prueba su imaginación literaria y tendrán que escribir junto a sus parejas una pequeña historieta en la que su animal marino será su protagonista.

Estas historias se contarán el viernes delante del fondo marino que realizaremos entre todos en papel continuo.

Para terminar el día de actividad temática jugarán al juego de las sillas con la canción “baby shark”

Miércoles

Este día los niños y niñas dedicarán el tiempo a realizar su animal en manualidad para el viernes colocarlas en el fondo marino.

Ideas:





Jueves

Este día vamos a dedicarlo a hacer un par de juegos en el exterior del aula y aprovecharemos la hora de agua.

Primer juego: Me subo al barco

Para este juego necesitaremos unos aros o en su defecto se pueden pintar con tizas en el suelo.

Los niños tendrán que estar moviéndose por todo el patio (Como si fueran nadando por el océano) Y cuando la monitora diga “Me subo al barco” deben de buscar un aro y meterse dentro. Esto tendrán que hacerlo en pareja, es decir, deben de “nadar” junto a su pareja y subirse al barco con ella y solo poder estar una pareja subida a un barco.

Las parejas que no encuentren barco para subirse serán eliminadas.

Los monitores irán quitando aros para así ir eliminando a más parejas y solo quedar una que será la ganadora.

Una vez terminado el juego los niños se cambiarán de ropa y se pondrán la ropa de baño para realizar el segundo juego y continuar con la hora del baño.

Segundo juego: Estos peces son míos

Este juego se realizará en la piscina que previamente los monitores habrán llenado con tapones. El juego consiste en que los niños se meterán en la piscina y tendrán que coger el máximo de tapones. Esto lo harán de tres en tres o de cuatro en cuatro, esperando sus parejas fuera de la piscina al siguiente turno. Los turnos tendrán que

cronometrarlos los monitores y serán de 20 a 30 segundos, dependiendo de la cantidad de tapones que contemos. Cuantos más tapones en la piscina más puede durar un turno.

Cuando salgan de la piscina se contarán los tapones y se apuntarán y se volverán a echar en la piscina para el siguiente turno.

Una vez finalizado el juego disfrutarán de su tiempo de piscina como todos los días.

Viernes

Este día se va a dedicar a terminar las historietas de nuestra especie y a terminar la manualidad.

Una vez terminado el trabajo nos reuniremos todos para poner en común el trabajo. Las parejas contarán las historietas y colocarán su especie en el océano que tendrá preparado los monitores.

Si queda tiempo los monitores pondrán ponerle un trozo de la película “Nemo” que nos muestra las especies y el océano profundo de una manera animada y atractiva para los niños.

<https://www.youtube.com/watch?v=ba4TwyaNhSQ>

Semana 5: “Juegos populares”

En esta semana los niños y niñas viajarán al pasado para conocer los juegos a los que jugaban antiguamente los niños. Conocerán su historia y aprenderán a divertirse de una manera sana junto a sus compañeros.

Lunes

El gato y el ratón

Para jugar este juego se necesita un buen número de niños, que deberán tomarse de la mano haciendo un círculo, mirándose las caras. Previamente, se habrá elegido entre ellos a un gato (perseguidor) y un ratón (perseguido). Los niños cantan:

Ratón que te pilla el gato
ratón que te va a pillar
si no te pilla esta noche
mañana te pillaré.

Puede utilizarse alguna otra canción similar, dependiendo de las variantes locales del juego. Mientras el grupo canta, el gato deberá intentar capturar al ratón, entrando y saliendo del círculo por debajo de los brazos de los niños, que podrán cerrar y abrir los espacios para impedirse. Cuando el ratón sea atrapado, el gato pasará a ser el ratón y un niño de la ronda ocupará la posición del gato, y la dinámica se repite.

La mancha

Conocido con muchos otros nombres, como “la ere”, “pilla y pilla”, “la tiña”, “la peste”, “la pinta” o “la traes”, este juego requiere de un espacio abierto y de varios jugadores, uno de los cuales comenzará siendo la mancha (o como se le llame) y deberá correr tras los demás para tocarlos y que ocupen su lugar. Es decir, quien sea tocado tendrá “la macha” y deberá entonces perseguir a los demás. Dependiendo del modo de juego, puede haber un refugio o lugar seguro, en el que la mancha no puede entrar o no puede transmitirse.

Martes

La gallinita ciega

Este juego grupal requiere de un pañuelo que le será atado cubriendo los ojos a un jugador escogido, quien será la “gallinita ciega”. Luego se le dará vueltas sobre su eje, para desorientarlo, y se le dejará libre para que intente capturar a los demás jugadores, que podrán moverse a su alrededor, esconderse o permanecer quietos (dependiendo de las normas de juego elegidas). A quien la gallina ciega logre capturar primero, pasará a ocupar su lugar.

El juego de la silla

Este juego requiere de un número determinado de sillas que deberán estar reunidas en el medio de la sala. Los jugadores, que deberán ser siempre más que el número de sillas disponibles, deberán bailar alrededor de ellas al son de una canción o alguna música que pueda reproducirse, y cuando la melodía se detenga de golpe, deberán sentarse en alguna silla que encuentren. Quienes no consigan hacerlo serán eliminados. Para la siguiente ronda se sacará una silla y se repetirá el juego, hasta que quede una única silla y un único ganador.

Miércoles

Aviones de papel

Se trata de una competencia de aviones de papel, ya sea en exteriores o interiores. Cada jugador tendrá una hoja con la que hará un avión plegado, que luego pondrá a competir contra los aviones de los demás. Los aviones se arrojarán desde un punto marcado con una línea en el suelo, y los jugadores no podrán tomar carrera ni cruzar la línea con el cuerpo. El avión que llegue más lejos ganará la competencia y el que llegue último será eliminado. Se repetirá la dinámica hasta que haya un único ganador.

El aro

Este juego consiste en hacer rodar un aro de plástico o metálico en el suelo, ayudándose con una varita o guía para sostenerlo derecho. Normalmente se juega como una carrera, a ver quién llega más lejos sin que el aro pierda el equilibrio y caiga.

Jueves

La rayuela

También conocida como “el avión”, “la semana” y muchos otros nombres, consiste en trazar con una tiza una serie de recuadros contiguos, enumerados del 1 al 10 (o al número que se desee), lo suficientemente grandes como para saltar sobre ellos usando un solo pie.

Entonces, cada jugador deberá arrojar por turnos una piedra pequeña que debe quedar dentro de alguna casilla y luego saltar las casillas en orden, de una en una y con un pie en el aire (excepto cuando haya dos casillas juntas, en las que se deberán poner ambos pies), hasta llegar a donde está su piedra, recogerla y emprender el recorrido de vuelta. Si la piedra se le cae o utiliza ambos pies, el jugador perderá el juego.

El juego del pañuelo

En este juego se forman dos equipos de jugadores, que deberán enfrentarse para adueñarse de un pañuelo que un adulto o un jugador mayor sostiene en el aire. Esta competencia se dará por turnos: los jugadores se ubicarán uno frente al otro, uno de cada bando con el pañuelo suspendido en el medio.

Entonces quien lo sostiene deberá gritar “¡Preparados, listos, ya!” y en ese momento los jugadores deberán tratar de moverse rápidamente y quedarse con el pañuelo. Una vez que todos los jugadores de ambos equipos hayan competido, el equipo que más veces se haya quedado con el pañuelo será el ganador.

Viernes

Este día los niños y niñas hablarán y reflexionarán sobre los juegos populares ¿Son mejores que los juegos de ahora? ¿Sabían los niños y niñas jugar hoy en día? ¿Nos hace bien tantas pantallas? ¿Qué juegos nos han gustado más? ¿Conocemos más juegos populares?

Para finalizar, los niños y niñas elegirán dos juegos de los que hayan visto y volverán a jugar para despedir la semana.