

RUBBISH RACE

AUTOR: KRLOS MENGUAL

ILUSTRADOR: DANY MOLERO

NÚMERO DE JUGADORES: 2-6

EDAD: 6-99

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE

MECÁNICAS: EMPAREJADO RÁPIDO,
HABILIDAD, MEMORIA.

NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en **todo el ciclo de educación primaria**, desarrollando así habilidades como la memoria, capacidad de asociación y razonamiento.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: en cuanto al desarrollo de los procesos de categorización, clasificación y deducción.

Intrapersonal: favorece la tolerancia a la frustración y la gestión de impulsos, provocando la capacidad de autorregulación. Desarrolla la habilidad de la iniciativa y proactividad, vinculadas al autoconocimiento y automotivación. Muy a tener en cuenta el factor motivación aportado por el hecho de la concienciación y respeto por el medio ambiente (responsabilidad social).

Interpersonal: nos permite la relación con el resto de jugadores, favoreciendo la gestión de habilidades propias y del resto de participantes.

Cinético-corporal: vinculada a la coordinación óculo-manual.

Visual-espacial: desarrollando percepción y rapidez visuales, concentración y memoria.

Naturalista: es un juego que vela y promueve el constante cuidado de nuestro entorno.

COMPETENCIAS

SOCIALES:

Solidaridad e interés por resolver problemas: en este caso por promover la conciencia social.

Implicación y motivación: por un bienestar social, así como desarrollar la propia responsabilidad al respecto.

Respeto: por y para nuestro medio ambiente.

Empatía: como habilidad fundamental.

COGNITIVAS:

Atención: el juego requiere de una atención sostenida y constante a cada carta extraída para asociarla rápidamente a su contenedor.

Memoria: vinculada a una información previa que deberán poseer los jugadores en cuando a las normas y usos del reciclaje.

Flexibilidad cognitiva: a la hora de poder diferenciar rápidamente el tipo de residuo y el contenedor correspondiente.



Visualización espacial: en cuanto a la ubicación del contenedor (o punto limpio) correcto y la identificación correcta del residuo en cuestión.

Simbolización e interpretación: de lo que indica y significa el uso de cada uno de los contenedores (punto limpio).

Inhibición y gestión de la conducta: vinculada a la capacidad de pensar rápidamente para asociar el residuo al contenedor correcto y evitar así perder una de las tarjetas conseguidas.

Capacidad de asociación: entre el tipo de residuo y su contenedor correspondiente.

EMOCIONALES:

Autorregulación: necesaria para gestionar la frustración provocada por no llegar a ser el primero en coger el contenedor o en su defecto por haber cogido el contenedor incorrecto.

Motivación y autoestima: vinculadas con el hecho de aprender a cuidar el medio ambiente y ser responsables activos de ello.

ACTIVIDAD ABJ

Ciclo educativo: educación primaria.

Contenido: ciencias naturales.

Objetivos:

- Clasificar los alimentos según su consumo saludable.
- Identificar el grupo de pertenencia de cada alimento.
- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.

Desarrollo de la actividad:

- Esta actividad nos permite trabajar los contenidos adquiridos por el alumnado acerca de los alimentos, su clasificación y su consumo saludable. Además su temática nos conduce a reflexionar y mejorar nuestra capacidad para clasificar los residuos.

RUBBISH RACE



- Para llevar a cabo la actividad dividimos al alumnado en grupos de cuatro personas y repartimos un Rubbish Race a cada grupo. Explicamos la dinámica de juego y las instrucciones. Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego. Se recomienda hacer una revisión de las cartas para familiarizarnos con los objetos y sus contenedores indicados.

A continuación llevaremos a cabo la partida siguiendo las instrucciones de Rubbish Race pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cada vez que saquemos una carta, los participantes deben coger el contenedor correspondiente al objeto indicado en la carta. Quien haya cogido el contenedor correcto se enfrentará a una pequeña pregunta para poder quedarse la carta. Según el contenedor que hayamos cogido como respuesta correcta, la pregunta será de un tipo:
 - Contenedor amarillo, tendremos que decir un alimento que se deba comer a diario.
 - Contenedor azul, tendremos que decir un alimento que se deba comer de 1 a 3 veces a la semana.
 - Contenedor gris, tendremos que decir un alimento que se consuma de forma ocasional.
 - Contenedor marrón, el docente nos dirá un alimento y nosotros deberemos clasificarlo en:
 - Se debe comer una vez al día.
 - Se debe comer de una a tres veces a la semana.
 - Se debe comer de forma ocasional
 - Contenedor verde, el docente nos dirá un alimento y nosotros debemos clasificarlo por su grupo:
 - Leche y derivados
 - Cereales
 - Frutas y verduras
 - Carne y pescado
 - Frutos secos y legumbres
 - Grasas y azúcares
 - Punto limpio, tendremos la oportunidad de robar una carta extra. Al coger el punto limpio de forma correcta nos aseguraremos de haber conseguido esa carta, pero además tendremos la oportunidad de robar una carta a alguno de los jugadores. Para ello deberemos pensar una pregunta sobre los alimentos (cualquiera de las anteriores) y se la diremos a uno de los participantes de la partida. Si este responde de forma correcta no pasará nada pero si falla deberá entregarnos una de sus cartas. Por ejemplo: ¿Los huevos a qué grupo de alimentos pertenecen?

ADAPTACIÓN A ALUMNADO CON NEE: TDAH

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- La actividad, tal y como está diseñada, permite un ritmo dinámico que favorece la realización del juego por parte del alumnado, evitando en gran medida la aparición de agotamiento/aburrimiento por parte del mismo.
- Situar su pupitre cerca del docente de modo que se reduzca la dispersión, se facilite la adquisición de información y la resolución rápida de cualquier dato que pueda surgir.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo completo de la actividad por escrito para que pueda revisarlo cuando lo necesite.
- Tanto el alumnado como el docente deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.

ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

Por el objetivo y contexto de Rubbish Race, es un juego que, en cuanto a gestión emocional, nos es de mucha utilidad para desarrollar habilidades para la Vida y el Bienestar. En este sentido, y como complemento al juego en sí, podemos establecer (tanto con el alumnado como en casa) una partida periódica que nos permita asimilar los diferentes tipos de residuo y sus correspondientes contenedores-punto limpio. En dicha partida, la persona que resulte ganadora establecerá los turnos de reciclaje para, por ejemplo, la próxima semana, además de ser la responsable de supervisar que la clasificación de residuos sea correcta. Podemos añadir una salida puntual a llevar los residuos, tanto a los contenedores como al punto limpio más cercano, e incluso, tal y como indica el juego en su introducción, organizar una tradicional competición de reciclaje para ver quién es el alumno más comprometido con la acción social de reciclar. De este modo, estaremos desarrollando la conciencia social del alumnado (o de los convivientes en casa), desarrollando hábitos de cuidado y respeto por el medio ambiente y haciéndolo responsable de ello, lo cual impactará directamente en su autoconcepto, y por consiguiente, en su autoestima.