

APUNTES, MANUALES, PRESENTACIONES



Universidad de Jaén

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Aprendizaje basado en juegos y juegos físicamente activos. Volumen 1

Sara Suárez Manzano

30/09/2023

**Educación física y su didáctica I
Educación física y su didáctica II
Didáctica de la educación física en educación infantil
Motricidad y salud**



CREEA

APRENDIZAJE BASADO EN

JUEGOS

Y JUEGOS FÍSICAMENTE

ACTIVOS

VOLUMEN 1

Dra. Sara Suárez Manzano



**INCLUYE
MATERIAL
IMPRIMIBLE
GRATIS**

Aprendizaje Basado en Juegos y Juegos Físicamente Activos VOLUMEN I

Sara Suárez Manzano



Edición

Sara Suárez Manzano

Diseño y maquetación:

Sara Suárez Manzano

Depósito Legal: J 546-2023

Jaén, septiembre de 2023

Impreso en España

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Este material se puede utilizar y compartir siempre que se reconozca la autoría,
no se utilice para fines comerciales y no se cree ni distribuya una obra derivada



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
TRIOMINOS.....	7
RUMMIKUB.....	11
CARRERA DE TORTUGAS	15
HALLI GALLI.....	18
CÍRCULOS NUMÉRICOS.....	21
TARJETAS NUMÉRICAS.....	25
TRIÁNGULOS PARA ANOTAR NÚMEROS	29
TRAZADO DE NÚMEROS.....	31
FIGURAS GEOMÉTRICAS.....	37
TORTUGAS.....	39
CARTAS DE LIEBRE.....	45
MEEPLE DE TORTUGAS Y LIEBRE.....	47





INTRODUCCIÓN

El juego es una expresión universal de la humanidad, de hecho es un derecho fundamental de toda niña y niño. Es una necesidad vital en la infancia y favorece el desarrollo integral.

Al mismo tiempo es una actividad que trasciende culturas, edades y fronteras. Es capaz desde causar risas en los pequeños que se persiguen en el patio, hasta presentar un gran desafío para la mente. Por este motivo, el juego es un componente esencial en la experiencia humana. Pero, ¿qué sucede cuando llevamos esta noción fundamental del juego al aula? ¿Cómo puede el juego transformar y enriquecer el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado?

En las páginas que siguen veremos como el juego no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también posibilita el desarrollo cognitivo, académico y físico de los estudiantes. La importancia del juego en el desarrollo integral es cada vez más evidente, gracias a investigaciones desarrolladas por científicos del todo el mundo. Si te interesa la temática, te animo a que me sigas en RRSS (@profesarauja) y en el BLOG (<http://profesarauja1.blogspot.com/>) porque seguiremos subiendo contenido sobre ABJ y muchas más temáticas.

Ahora nos centramos en el juego como herramienta pedagógica capaz de mejorar la educación. Invito a docentes, familias y educadores a explorar cómo el juego puede transformar el proceso educativo, y cómo cada uno de nosotros puede contribuir a una educación más rica, estimulante y significativa. Logrando incluso desbloquear el potencial de algunas mentes inquietas, al utilizarlo como vehículo para el crecimiento, la diversión y la reconexión.



En este libro, en primer lugar, se presentan 2 juegos de mesa como base (Triominos y Rummikub). Para cada uno de ellos se aportan diferentes propuestas que se pueden utilizar directamente en el aula.

¡Atención! La imaginación es el límite. Estas propuestas se presentan atendiendo a áreas curriculares, pero en realidad, con un pequeño giro en la mecánica se pueden utilizar muchas otras variaciones y por supuesto, estoy segura que partiendo de esta base, seréis capaces de adaptarlas a muchos otros juegos que tengáis en vuestra ludoteca.

¡Lo mejor de todo! presento algunas propuestas para Educación Física, porque... a pesar de que en nuestra área el juego MOTOR es por excelencia el hilo conductor, en nuestra clase también se utilizan juegos de mesa FÍSICAMENTE ACTIVOS ;)

Además, al final del libro vais a encontrar materiales listos para imprimir ¿te atreves a inventar un nuevo juego con estos recursos?

Este material puede ser utilizado tanto por el profesorado como por el alumnado y sus familias. Está especialmente diseñado para trabajar con estudiantes de Educación Primaria, aunque muchas de las actividades pueden ser adaptadas a la etapa de Educación Infantil e incluso Secundaria, implementando algunas mecánicas.

¡Qué comience el juego!



RECOMENDACIONES DE USO Y APLICACIÓN

Esta obra es creada por la Dra. Sara Suárez Manzano. Haz un uso responsable de la misma y por favor respeta los derechos de autor. Tanto por ética, como por normativa, ya que es una obra registrada y tiene sus consecuencias legales el hacer un uso inadecuado de la misma.

Puedes poner en práctica todos aquellos juegos que desees y hacer las impresiones de los materiales que necesites, para su uso en clase y en tu hogar. Pero no puedes comercializarlo, ni crear derivados del mismo.

Disfruta con los más peques y atrévete a crear nuevas variantes de los juegos que se proponen. Utiliza los materiales con estos juegos u otros que tú propongas, incluso para decorar tu aula o entus sesiones tradicionales.

Recuerda que enseñar de una forma diferente es posible, así como jugar a la vez que se aprende.

Si adquieres esta obra, utilizas los juegos que se proponen o los materiales, puedes etiquetar a la autora (@prodesarauja).

Muévanse y sean Felices





TRIOMINOS

¿EN QUÉ CONSISTE ESTE JUEGO?



En resumen, es un dominó triangular. Se tienen que colocar las fichas de forma que coincidan los números de los lados de cada triángulo. Si completas figuras geométricas se ganan puntos extra. Se trata de un juego con reglas muy sencillas.

Además, ahora con Triominos Luxe pueden jugar ¡hasta 6 personas!



> 6

30 min

2-4

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Juego de estrategia.
- Desarrolla la atención, el cálculo, el razonamiento y la visión espacial.
- En la familia Triominos hay varias opciones que se pueden ajustar a diferentes edades.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Tri-Tri-Triominos



- Coloca todas las fichas con los números hacia abajo.
- Toma una ficha al azar.
- Escribe los número de la ficha en una hoja.
- Gana la persona que antes haya encontrado y escrito los números del 1 al 5. Decir en alto ¡Tri-Tri-Triominos!

VARIANTE: cuando sale un número repetido, solo se hace una señal junto al número ya escrito.

The numbers



- Coloca todas las fichas con los números hacia abajo.
- Distribuye las cartas numéricas por el aula.
- Se reparte a cada grupo de trabajo (4-5 integrantes) un número determinado de fichas (ejemplo: 5)
- Cada grupo debe de tomar una ficha e ir en búsqueda de los números que hay en clase. Desplazamiento en fila, tomando los hombros de la persona que hay delante.
- Al llegar a cada uno de los números deberán de decir el número encontrado en inglés.
- Volverán a sus asientos y podrán escribirlos en su folio.
- El objetivo es que encuentren los 5 números diferentes.

¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

La súper-calculadora



- Coloca todas las ficha hacia abajo.
- Agrupaciones de trabajo: 4-5 estudiantes.
- Un estudiante toma una ficha y la levanta, todo el mundo debe de hacer la suma de los 3 números.
- La primera persona en hacer el cálculo correcto consigue un punto.
- Gana quien antes consiga 5 puntos.

Grupos de números



- Coloca todas las fichas con los números hacia abajo.
- Grupo de trabajo: 4-5 estudiantes.
- Coloca todos los círculos de números hacia abajo.
- Una estudiante toma un círculo y al girarlo todo el mundo con solo una mano (la otra colocada en la espalda) debe de girar las fichas, de una en una, para verificar si la suma coincide con el número que se ha escogido.

VARIANTE COMPETITIVA: gana la persona que antes la encuentre.

VARIANTE COOPERATIVA: encontrar el máximo número de piezas cuyos números sumen el valor de la tarjeta escogida.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Las 4 esquinas numéricas



- COOPERATIVO: el objetivo es colocar todas las fichas siguiendo las normas del juego.
- Las fichas del juego se colocan en una esquina del pabellón.
- Esquina 2, alumnado que inicia la ronda.
- Esquina 3, las tarjetas de valor numérico.
- Esquina 4, material de escritura para escribir el valor.
- Cada vez que se coloca una ficha, buscar las tarjetas correspondientes en las otras dos esquinas y colocarlas en la zona de juego.

The numbers



- COMPETITIVO: 4 equipos.
- Cada equipo en una esquina del pabellón, con 3 aros (representan los lados de la ficha).
- En el centro colocamos una cesta de balones y una bolsa con las fichas del juego.
- Repartir roles en el equipo:

*Explorador: va al centro a por 1 ficha y con gestos indica al equipo el valor de cada lado.

*Recolector: sin hablar toman del centro los balones necesarios para llevarlos a los aros.

**Podemos incluir lanzamientos y recepciones. Así como rol de “Verificador”.



RUMMIKUB

¿EN QUÉ CONSISTE ESTE JUEGO?



En resumen, tomas un grupo de fichas, según el número de participantes, y se trata de hacer agrupaciones de números. Puede ser un grupo del mismo número, pero con distinto color, o bien números consecutivos pero del mismo color, lo que en las cartas se conoce como tríos o escaleras.

Además, ahora con Rummikub 6 PLAYERS pueden jugar ¡hasta 6 personas!

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



> 6

30 min

2-4

- Juego de estrategia.
- Desarrolla la atención, la memoria de trabajo, el cálculo y el razonamiento.
- En la familia Rummikub hay varias opciones que se pueden ajustar a diferentes edades.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

clap-clap silaclap



- Todo el grupo clase a la vez.
- Todas las fichas hacia abajo.
- La docente toma una ficha y la muestra al alumnado. También la escribe en la pizarra.
- Cada estudiante debe de escribir una palabra que tenga ese número de sílabas.
- Comprobación grupal y se van escribiendo las palabras en la pizarra.
- Si entre todo el grupo se consiguen al menos X palabras diferentes, conseguimos esa ficha.
- Objetivo: completar una escalera de color.

My number?



- Juego cooperativo: en el que cada estudiante debe de averiguar su número. Grupos de 4-5.
- Sobre la mesa se colocan las fichas hacia abajo.
- Cada participante toma una ficha, sin verla la coloca de tal modo que el resto de integrantes la puedan ver.
- Haciendo preguntas por orden, cada integrante debe de averiguar qué número le ha tocado. El resto de jugadores solo pueden responder a la preguntas con “sí” o “no”.

VARIANTE: también averiguar el color.

¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Constructores geométricos



- Coloca todas las ficha hacia abajo en la mesa del docente.
- Agrupaciones de 4-5 estudiantes. Cada grupo escoge la figura geométrica de la lámina que prefiera.
- Por turnos, cada integrante toma una ficha de la mesa del docente y va a la mesa del grupo. Solo podrán utilizar fichas con las que generen una escalera o siempre del mismo color. El grupo decide.
- Gana el grupo que antes compete la figura utilizando esas fichas.

VARIANTE: utilizar solo escalera de color.

Gotas de color



- Individual o grupal.
- Fichas colocadas hacia abajo.
- Se comienza a hacer dibujo libre
- Se toman X fichas.
- A una base de pintura blanca se le añadirán el número de gotas de color que indica la/s ficha/s escogidas.

VARIANTE: indicar temática, creación cromática libre.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Escalera de color



- **COOPERATIVO:** el objetivo es crear una escalera de color entre todo el grupo.
- Las fichas del juego se colocan en una esquina del pabellón.
- Esquina 2, circuito lineal para poder colocar la ficha que se toma en la primera esquina.
- Esquina 3, colocar las fichas que “no encajan en la esquina 2”.

VARIANTE: Crear normas para poder escoger más de una ficha en la esquina 1. Ejemplo: tomar dos fichas si en la esquina 3 se ha podido añadir la ficha "sobrante" a otra escalera.

Escalera de color competitiva



- **COMPETITIVO:** 4 equipos.
- Cada equipo tiene un color diferente y debe crear su escalera en la esquina 2.
- Mismas reglas que en el juego cooperativo, pero hay oposición entre equipos (carrera para ser el equipo que antes complete su escalera)

VARIANTE: realización de las tareas para completar la escalera por parejas.

Realizar los desplazamientos de diferentes tipos (a una pierna, de espaldas, latear, cuadrúpeda, por arrastres utilizando una colchoneta y se van turnando los componentes del equipo.



CARRERA DE TORTUGAS

¿EN QUÉ CONSISTE ESTE JUEGO?



Los jugadores pueden mover todas las tortugas utilizando las cartas de colores. El problema es que los jugadores no saben los colores que tienen sus adversarios

Autor: Reiner Knizia

Ilustrador: Alvin Madden, Rob McClurkan, Rolf Vogt

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



- Percepción corporal y percepción espacial.
- Conteo, suma y resta.
- Mecánica de gestión de cartas.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

La tortuga más rápida



- Agrupación de alumnado por parejas.
- Lo ideal es jugar por cada 3 parejas, pero en escolares que ya han dominado el juego a 3 parejas podrán hacerlo jugando las cuarta y quinta tortuga, es decir, hasta 10 estudiantes por juego (5 parejas).
- Un miembro de cada pareja se colocará en fila, mirando hacia el tablero de juego. Están las personas encargadas de mover las tortugas.
- A su espalda se encuentran los compañeros encargados de tomar las cartas y ponerlas en juego. Para ello se siguen las normas del juego.
- La complejidad está en mantener una correcta comunicación, respetar el turno de palabra y silencios.
-

*VARIANTE: quien mueve las tortugas solo puede responder a preguntas con “sí” y “no”.

The fastest turtle



- Igual que la versión anterior, pero en este caso las indicaciones se realizarán en lengua extranjera.
- Para niveles básicos se puede utilizar consignas sencillas como: color, 1, 2, adelante, atrás.

¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Veloz como una liebre



- **COMPETITIVO:** 5 equipos.
- El objetivo es llegar en primer lugar con la tortuga de tu equipo a la meta.
- Seguir las normas para mover las tortugas.
- **JUEGO DE MESA GIGANTE.** Utilizamos aros o colchonetas como casillas. 5 equipos.
- En cada equipo: 1 hace de tortuga "en el tablero gigante", otra persona mueve la del tablero (chequeo del juego), otra ayuda a decidir la carta que se pone en juego, otra junto al mazo de cartas. Entre el tablero y el mazo, un circuito lineal. Se turnan los tres últimos roles del equipo a modo de relevo.

Tortugas corredoras



- **COOPERATIVO:** el objetivo es llevar todas las tortugas a la meta antes de que llegue la liebre a la meta.
- Seguir las normas para avanzar y atrasar las tortugas de diferentes colores.
- Se añaden tarjetas de liebre (disponibles en el volumen I de ABJ activo).
- Una tortuga por equipo (5 colores).
- Circuito lineal para poner en juego cada carta y mover los meeples del tablero.
- Deben jugar con estrategia sus cartas para que todas las tortugas lleguen antes a meta.



HALLI GALLI

¿EN QUÉ CONSISTE ESTE JUEGO?



Los jugadores pueden mover todas las tortugas utilizando las cartas de colores. El problema es que los jugadores no saben los colores que tienen sus adversarios

Autor: Reiner Knizia

Ilustrador: Alvin Madden, Rob McClurkan, Rolf Vogt

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



- Percepción corporal y percepción espacial.
- Conteo, suma y resta.
- Mecánica de gestión de cartas.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Múltiplos de 5



- Grupos de 3 estudiantes.
- Repartir las cartas entre todos los estudiantes.
- Dejar el timbre en el centro, con fácil acceso.
- Por turno, cada estudiante va colocando una carta frente a él/ella.
- Cada carta se pone junto a la anterior.
- Se tienen que tener en cuenta todas las cartas sobre la mesa. Cuando al sumar todas las cartas resulta un valor múltiplo de 5, se tiene que tocar el timbre para sumar un punto.
- El objetivo es ser la persona que antes consigue 3 puntos.

VARIANTE: múltiplos de otros números.

Bodegones frutales



- Diferenciación en pequeños grupos de trabajo.
- Tomar cada grupo x número de cartas (por ejemplo 4).
- Dibujar entre todos los miembros del grupo un bodegón en el que aparezcan el número de grutas indicadas por las cartas.
- Seguidamente se exponen las obras y las agrupaciones de cartas, pero sin asociar.
- El objetivo es que el resto de grupos sean capaz de asociarlas.



¿CÓMO LO PUEDO UTILIZAR EN EL AULA?

Fruta por estaciones



- **COMPETITIVO:** 4 equipos (uno por fruta).
- Participantes de cada grupo divididos en un circuito de 3 estaciones (o las que se estimen).
- El objetivo es ser el primer grupo en completar una escalera (de 1 a 5) de nuestra fruta.
- El primer participante de cada grupo toma 1 carta del mazo inicial y se dirige a la primera estación. Hacen el ejercicio junto a los compis que están allí esperando el relevo.
- Si les gusta la carta, siguen con ella, sino, el compi que toma el relevo puede cambiarla con las cartas que haya allí. Así hasta llegar a la tercera estación, donde se colocan las cartas.

Escalera de frutas

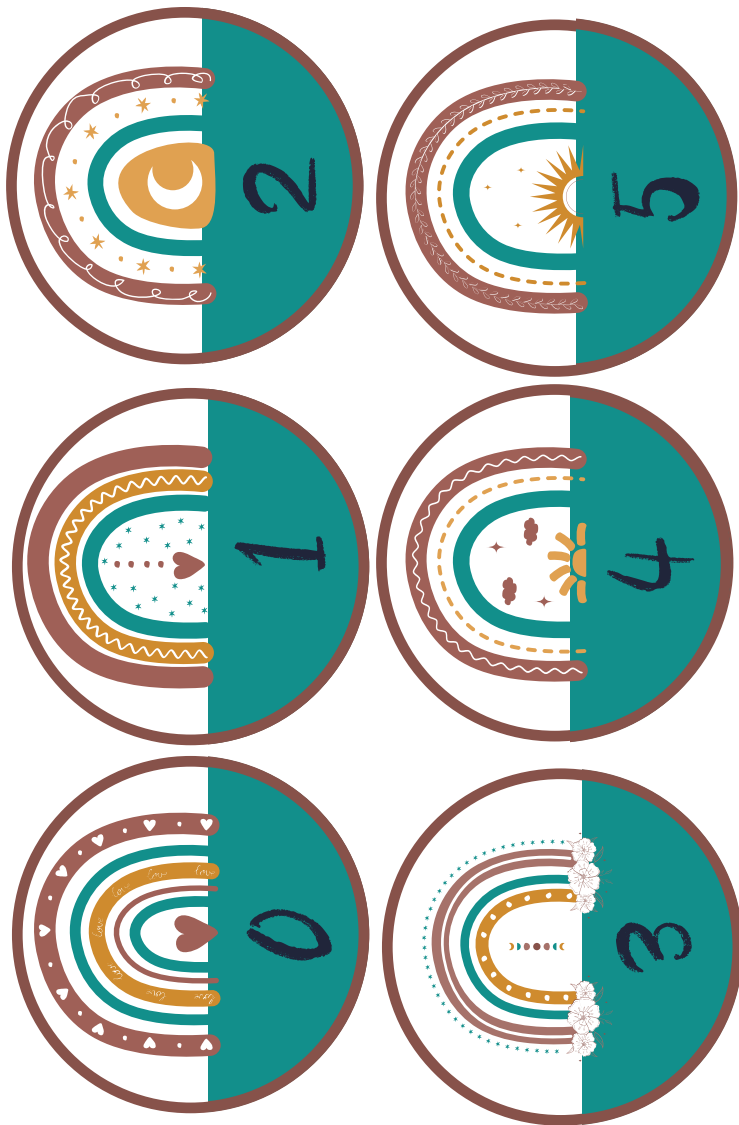


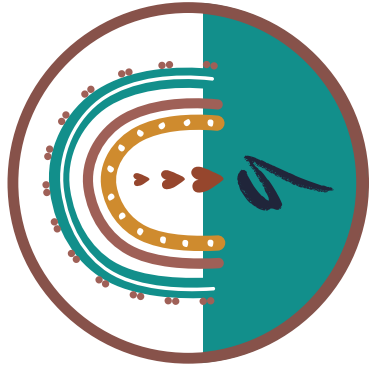
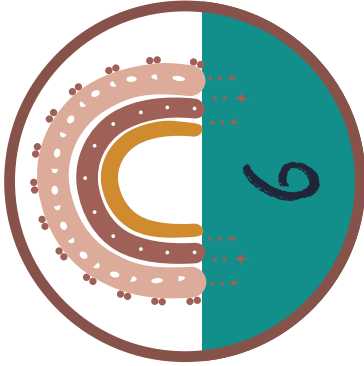
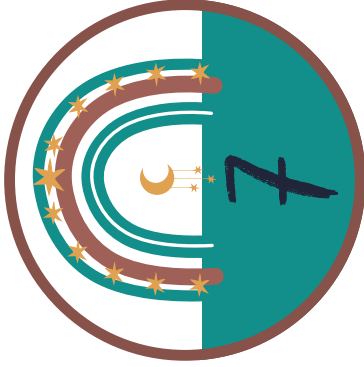
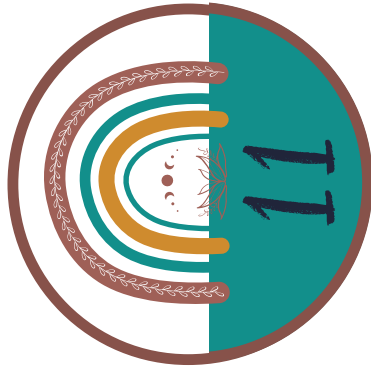
- **COOPERATIVO:** el objetivo es crear entre todo el grupo de clase una escalera del 1 al 5, de las 4 frutas.
- Para colocar cada carta se supera un circuito.
- Las frutas que salgan repetidas se dejan en un mazo de descartes.
- Cada vez que se coloca una carta funcional en alguna escalera se toca el timbre. En ese momento, todo el mundo realiza un salto.
- Cuando se completa una escalera de una fruta, se hace sonar un doble timbre, para que todo el mundo realice un giro y dé dos palmadas.



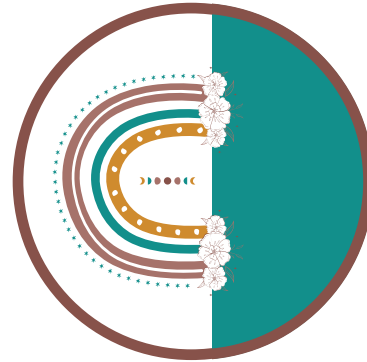
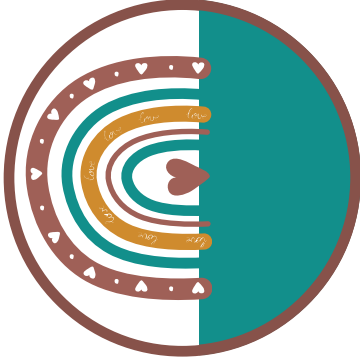
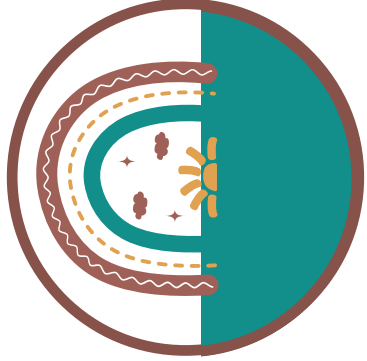
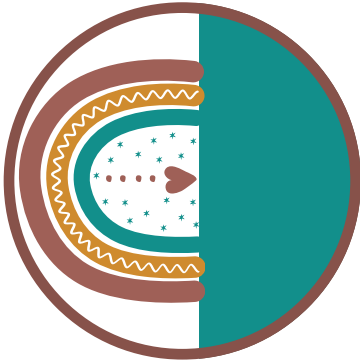
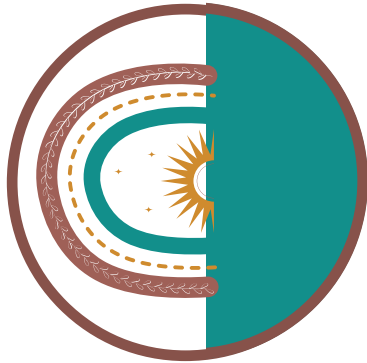
Si alguno de estos materiales deja de estar disponible ponte en contacto con la autora a través de su blog

CÍRCULOS NUMÉRICOS









TARJETAS NUMÉRICAS (ESPAÑOL)

3

tres

7

siete

2

dos

6

seis

1

uno

5

cinco

0

cero

4

cuatro



8

ocho

9

nueve

10

diez

11

once

12

doce

13

trece

14

catorce

15

quince



TARJETAS NUMÉRICAS (INGLÉS)

3

three

7

seven

2

two

6

six

1

one

5

five

0

zero

4

four



8

eight

9

nine

10

ten

11

eleven

12

twelve

13

thirteen

14

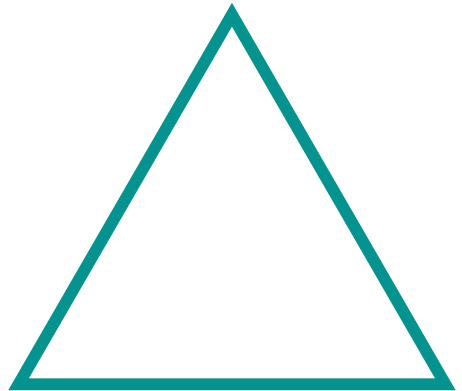
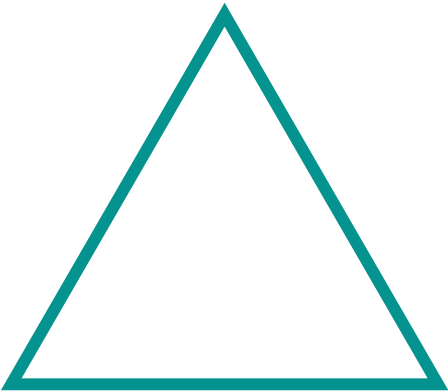
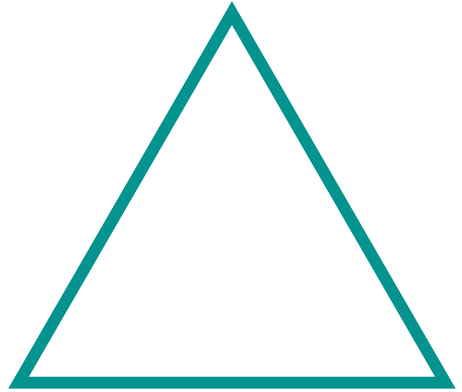
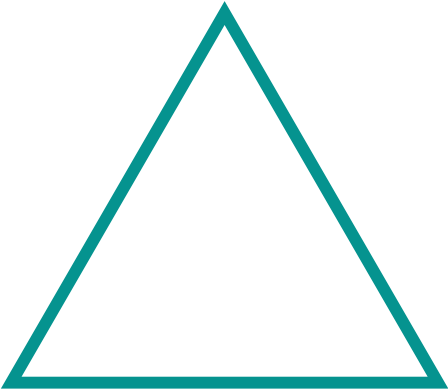
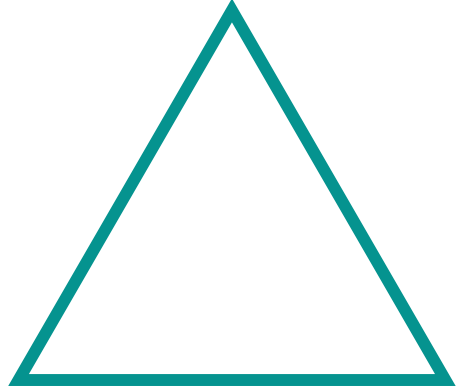
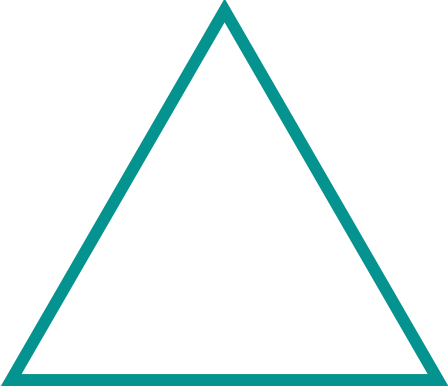
fourteen

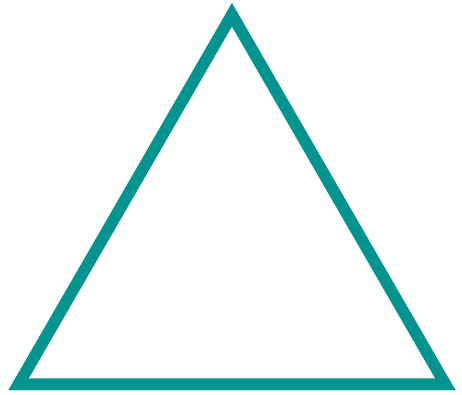
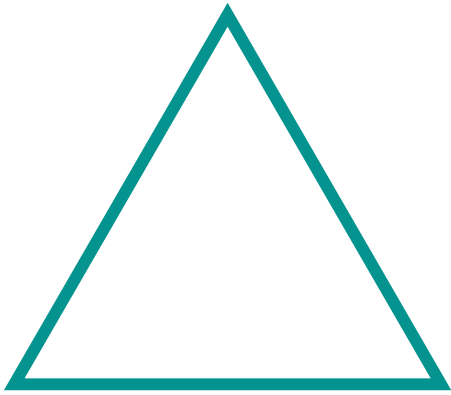
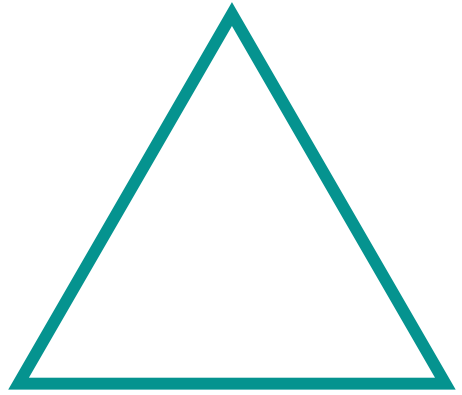
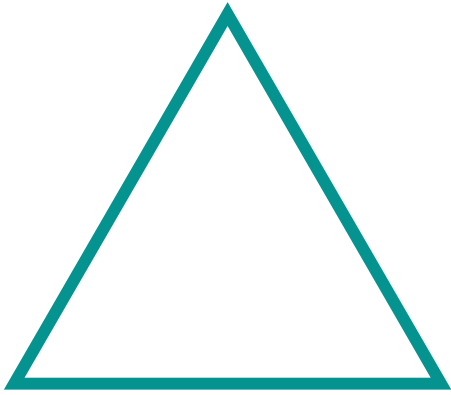
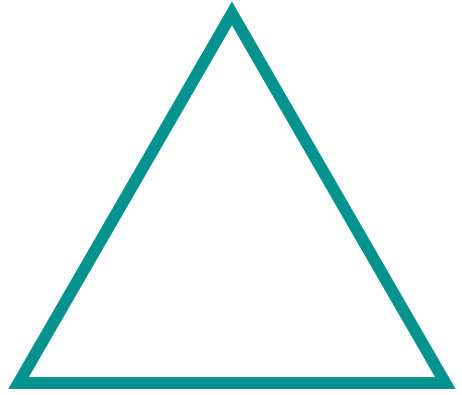
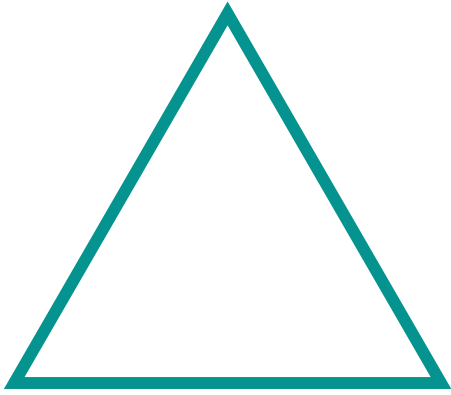
15

fifteen

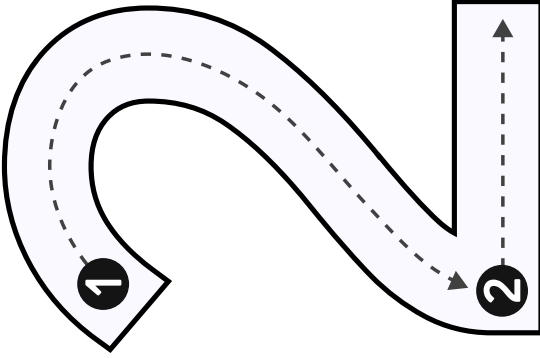


TRIÁNGULOS PARA ANOTAR NÚMEROS

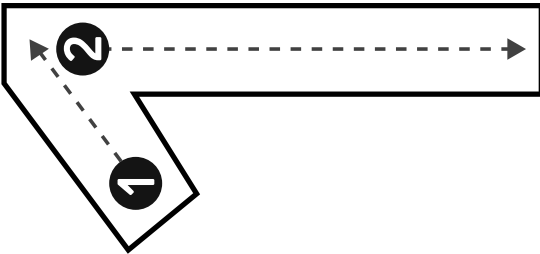




TRAZADO DE NÚMEROS

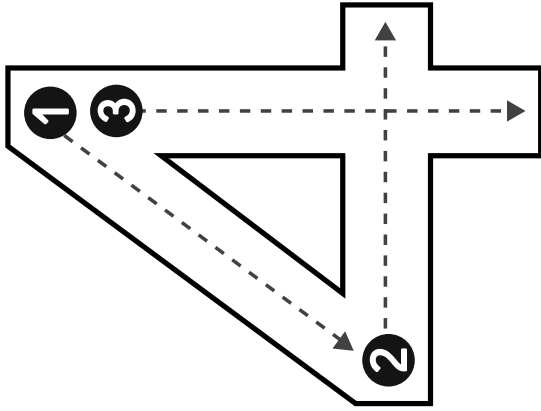


DOS

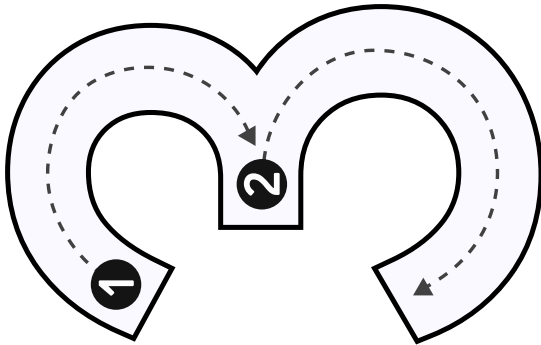


UNO



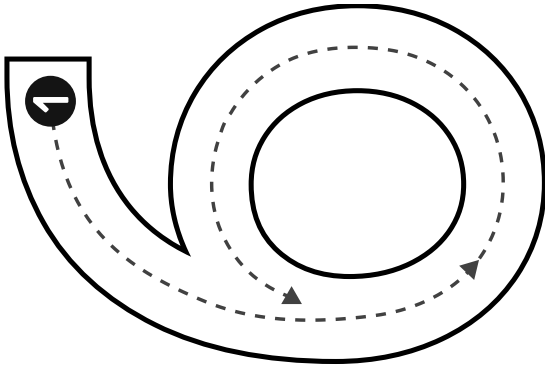


CUATRO

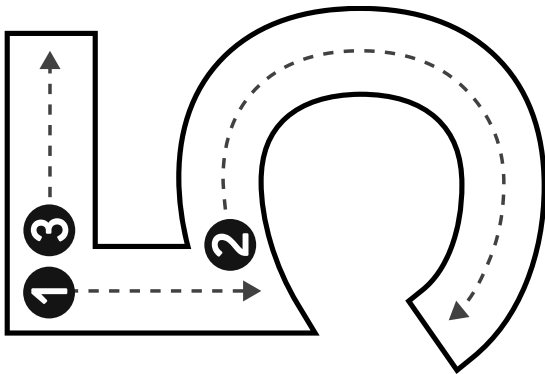


TRES



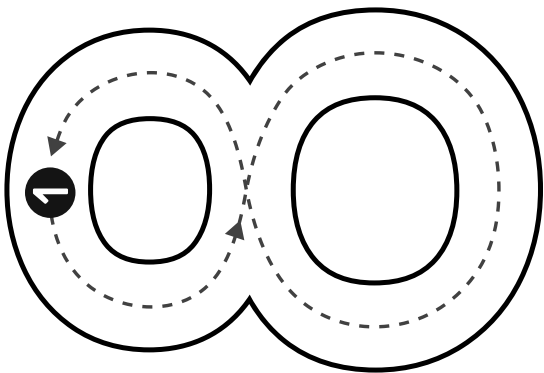


SEIS

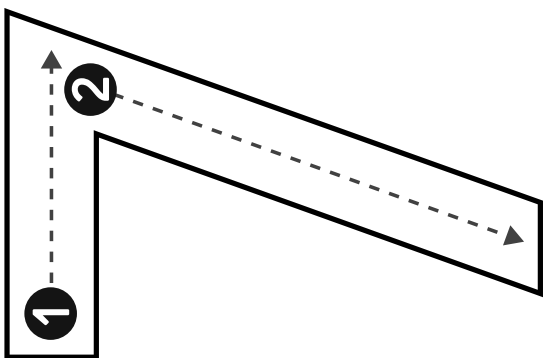


CINCO



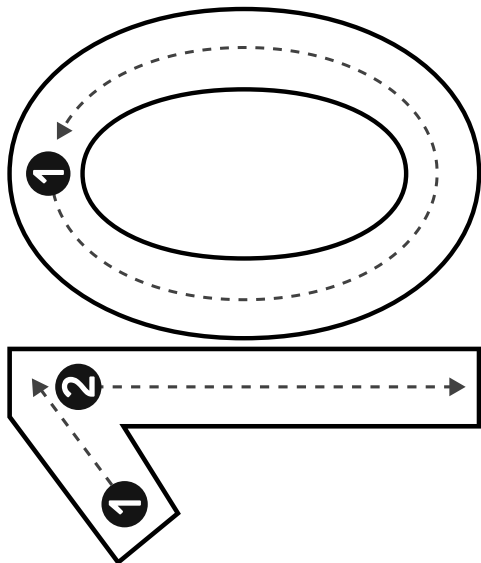


OCHO

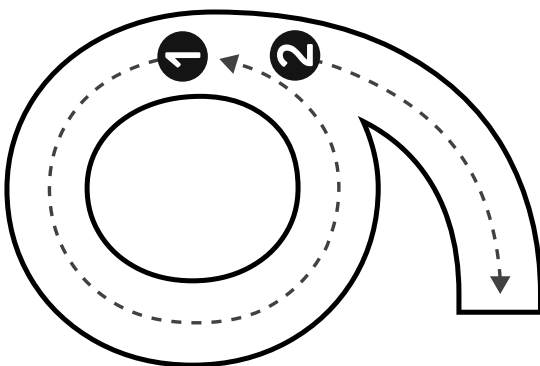


SIETE



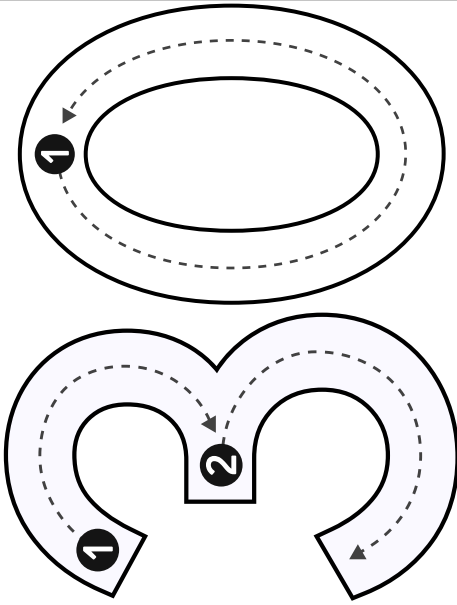


DIEZ

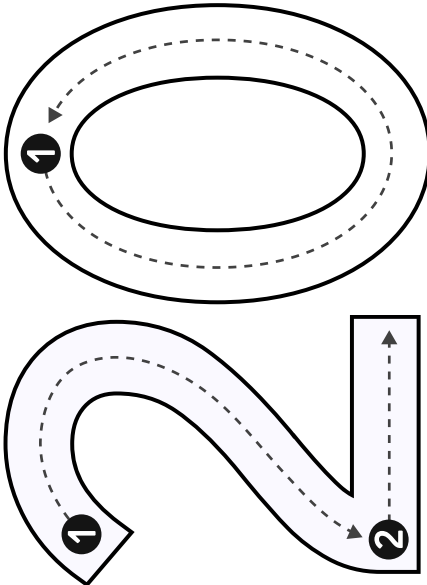


NUEVE





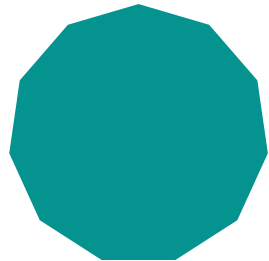
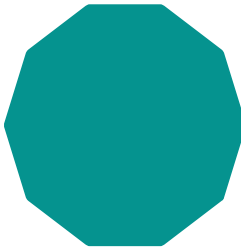
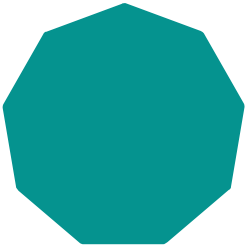
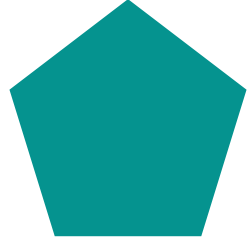
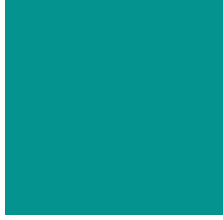
TREINTA



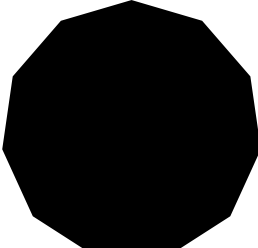
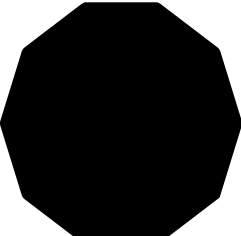
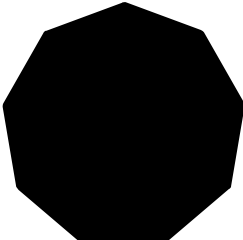
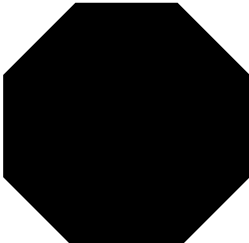
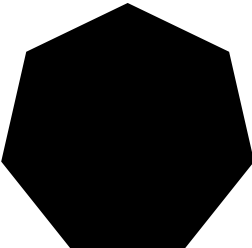
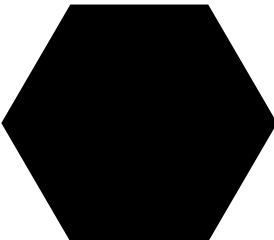
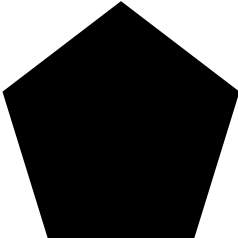
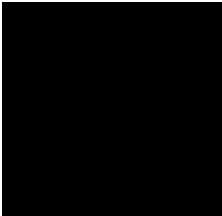
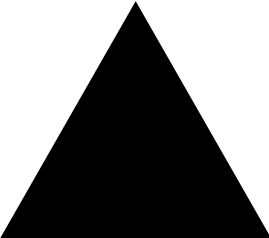
VEINTE



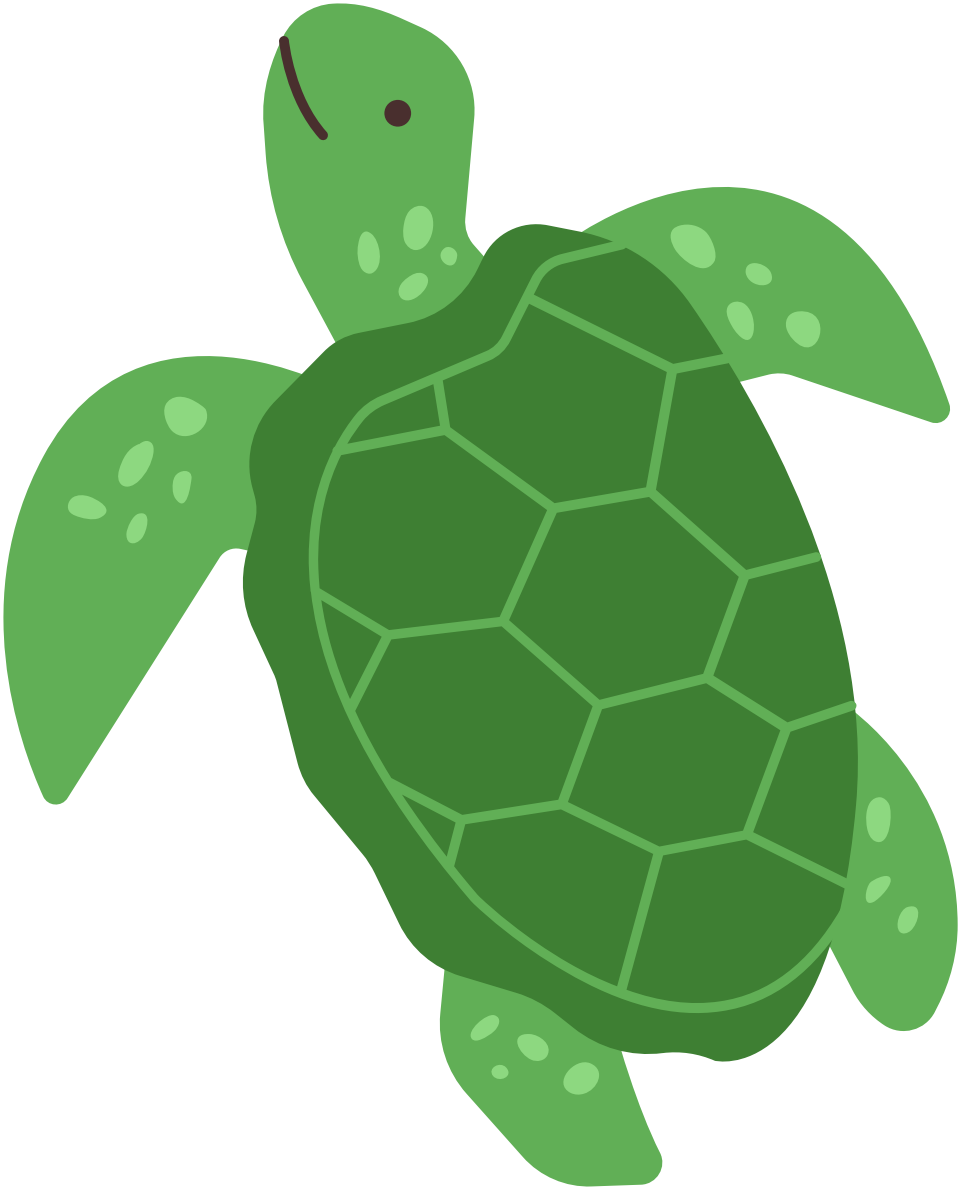
FIGURAS GEOMÉTRICAS

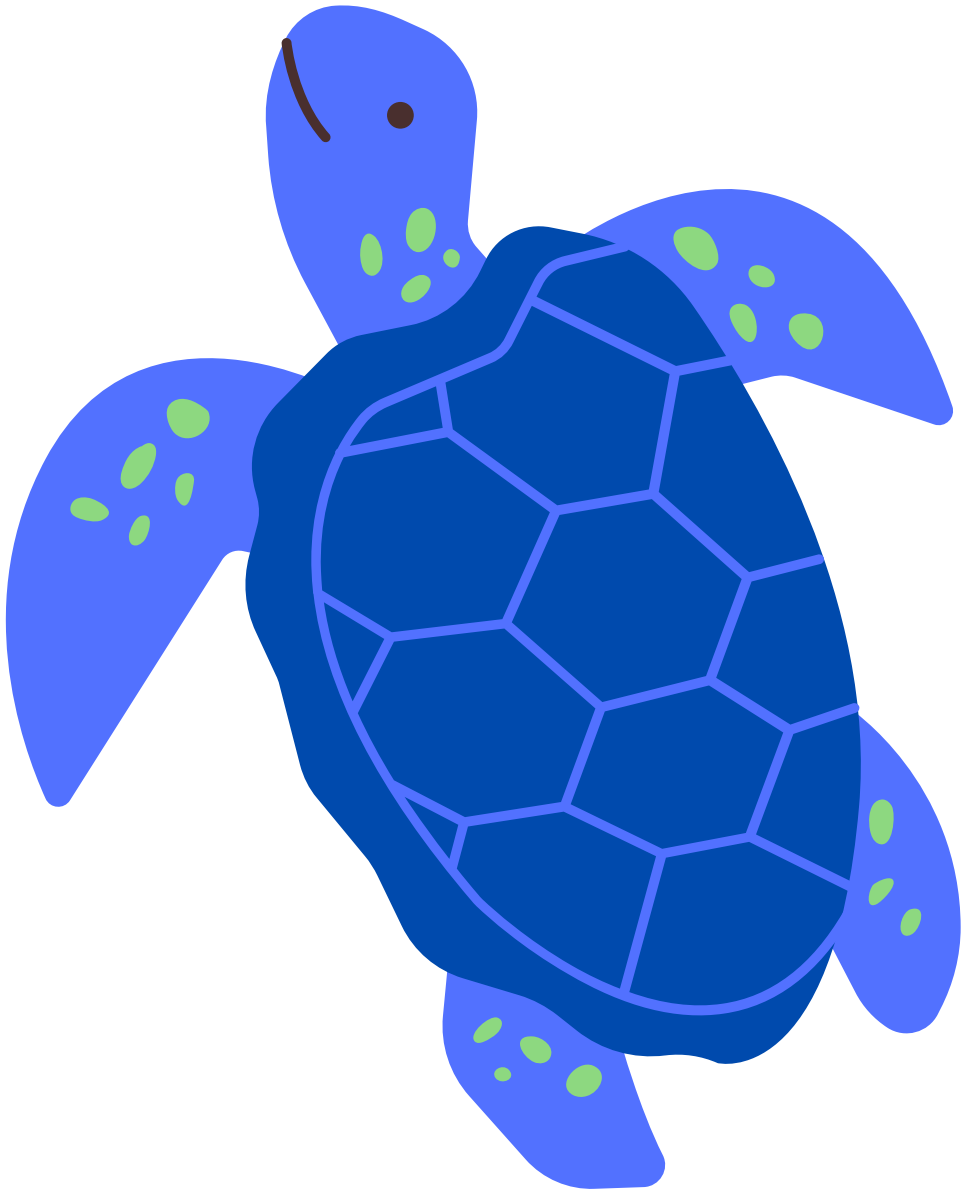


FIGURAS GEOMÉTRICAS

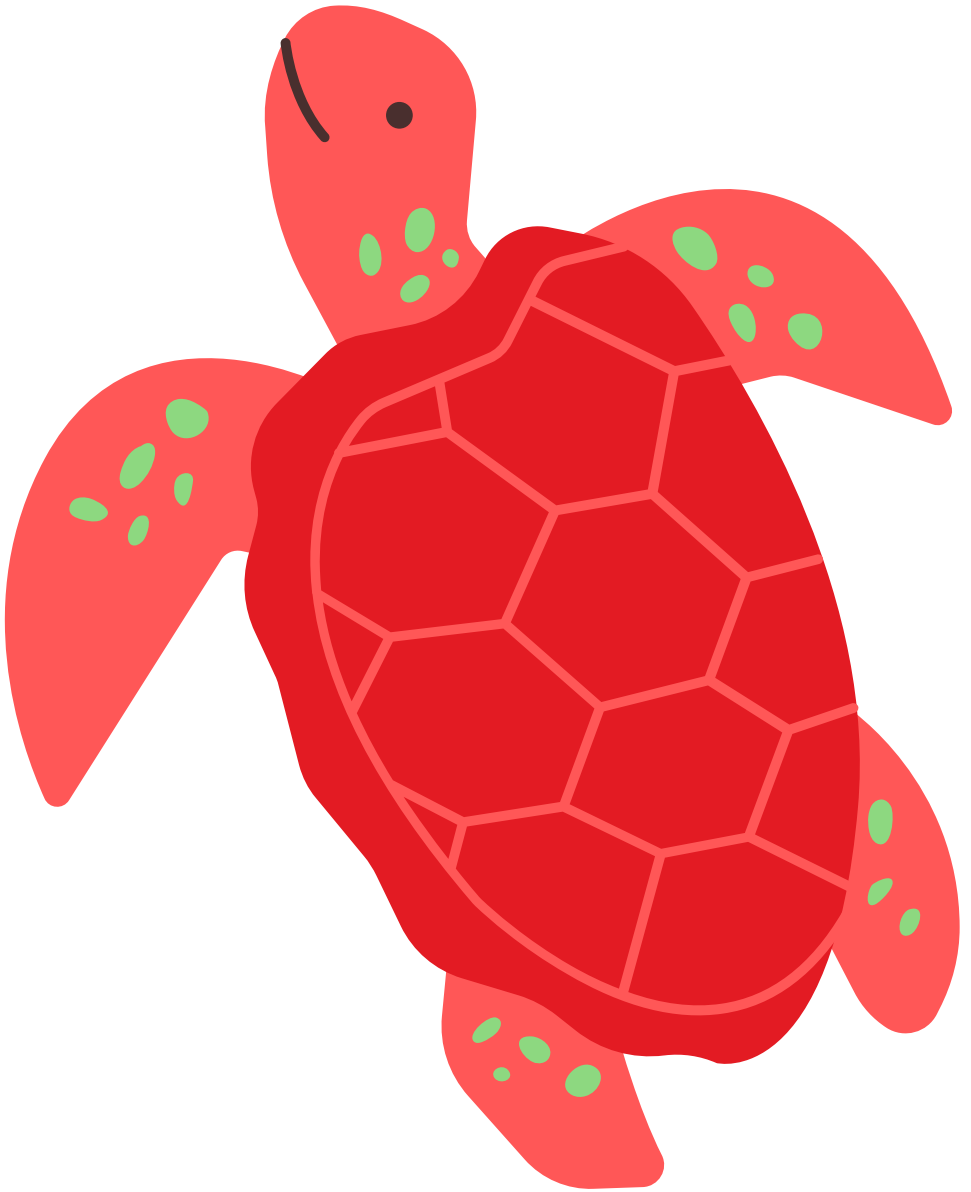


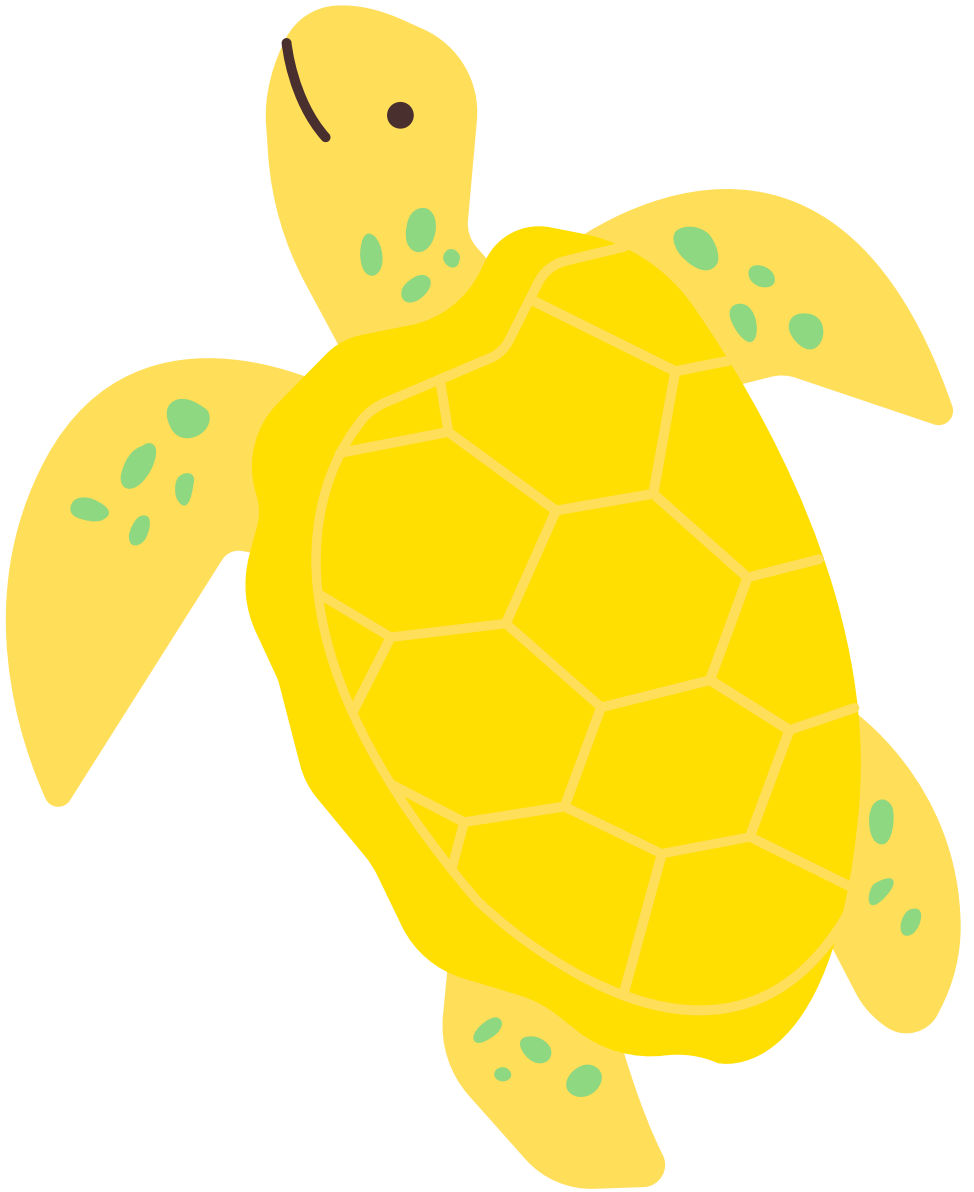
TORTUGAS



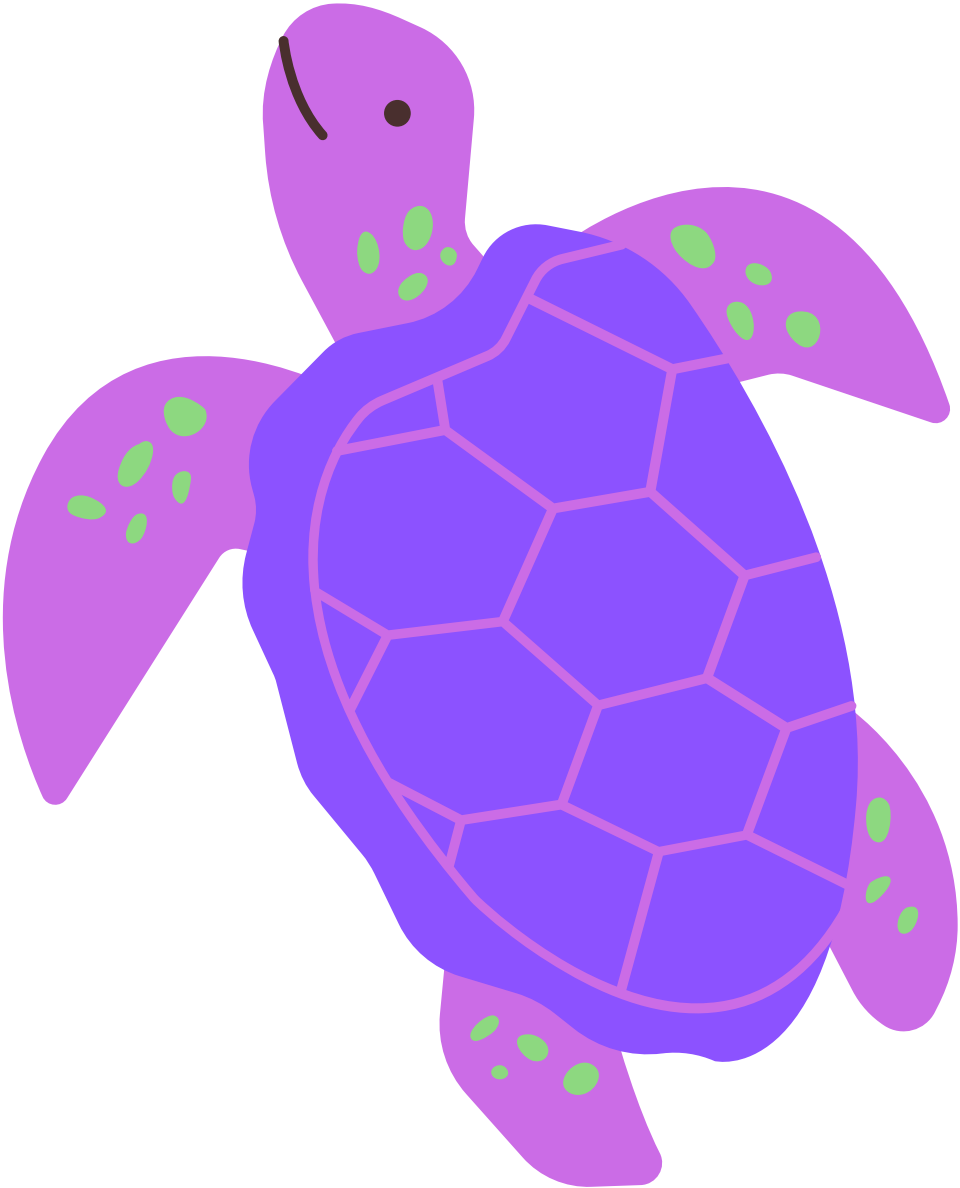


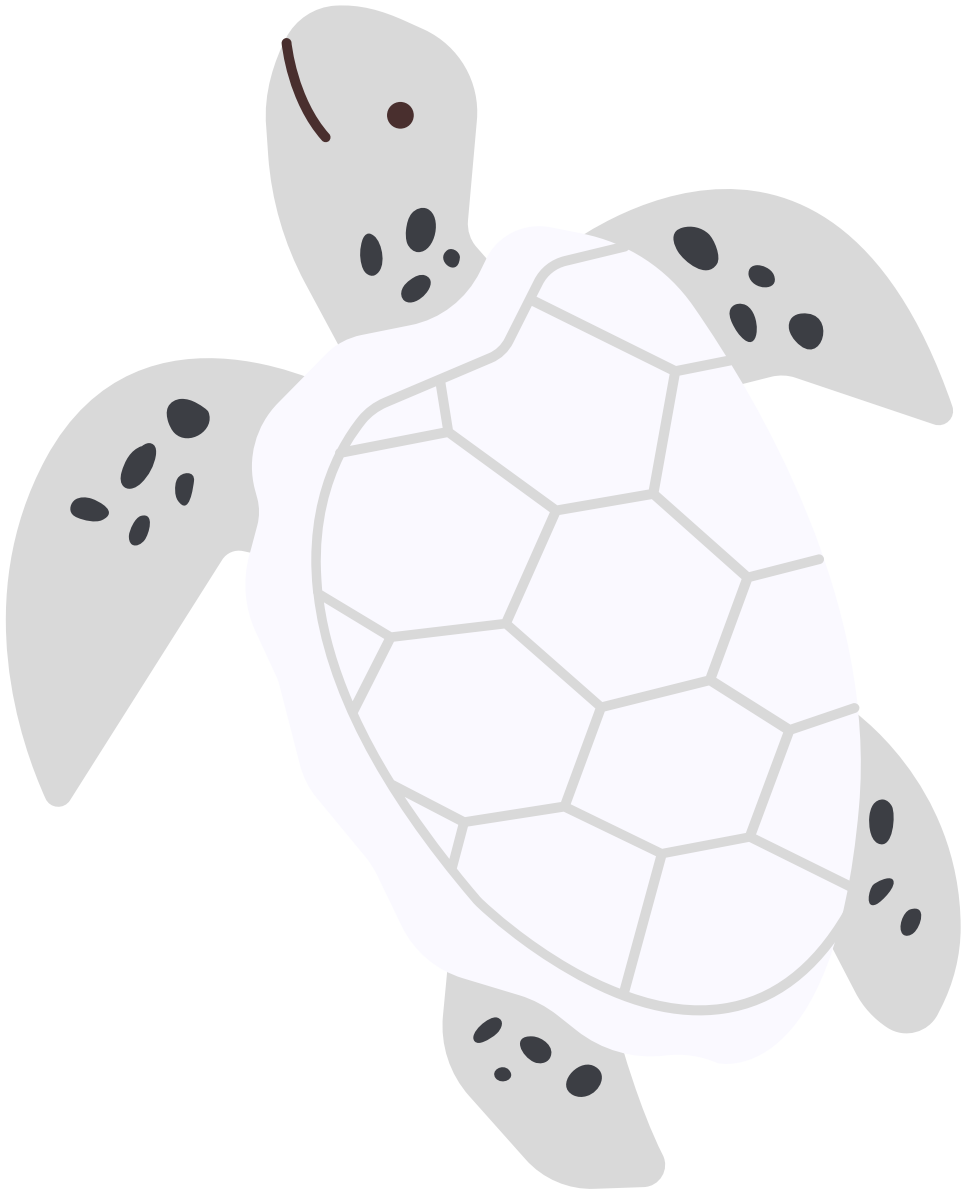
TORTUGAS



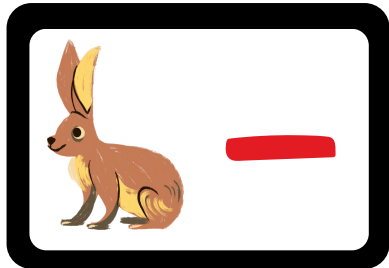
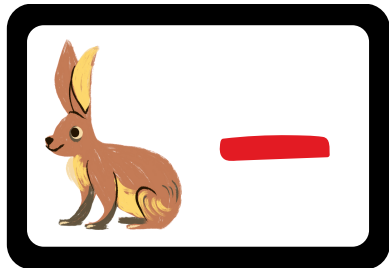
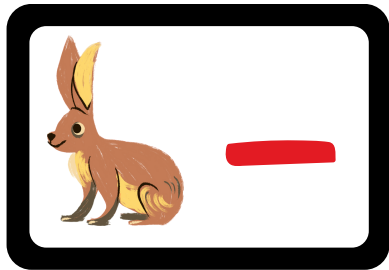
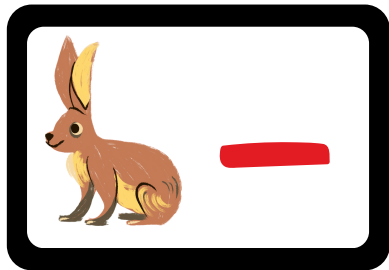
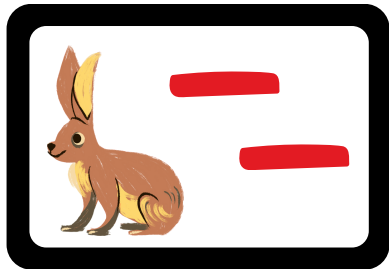
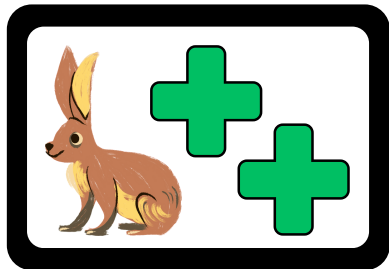
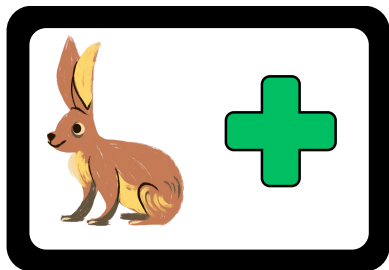
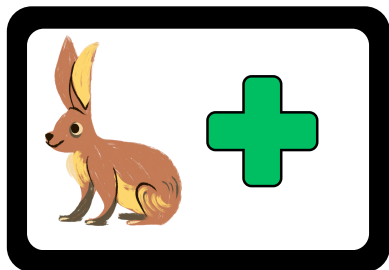


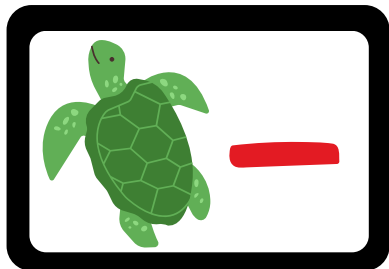
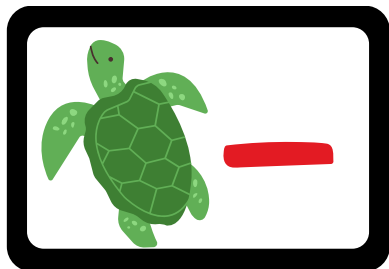
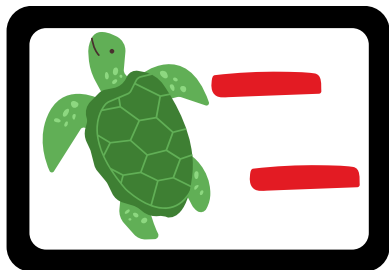
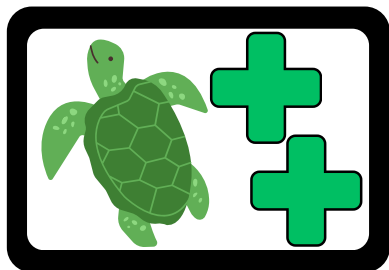
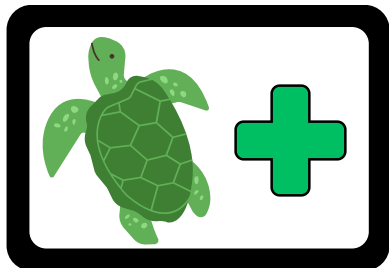
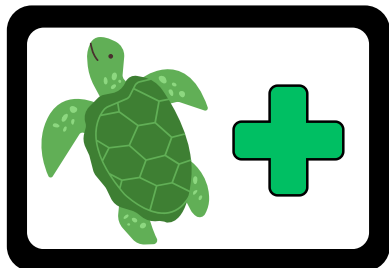
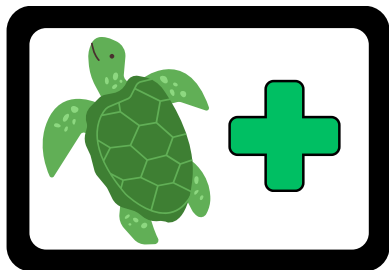
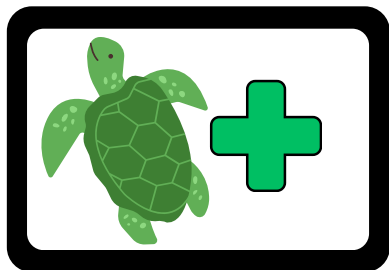
TORTUGAS

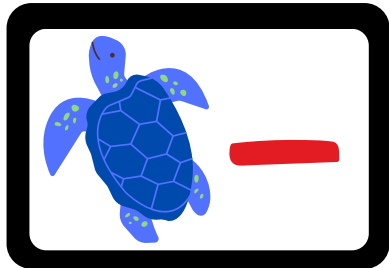
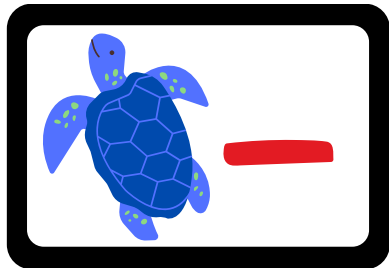
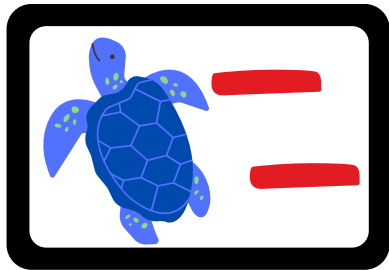
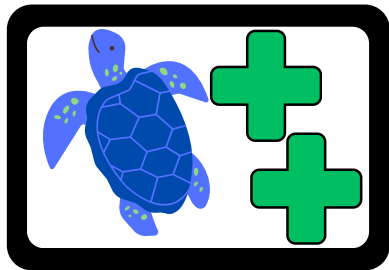
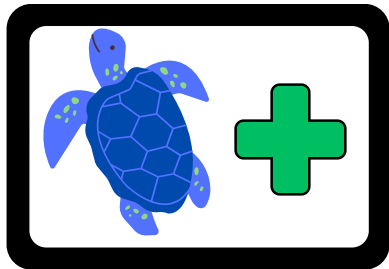
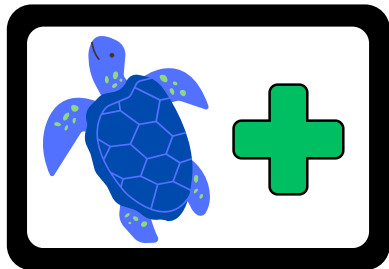
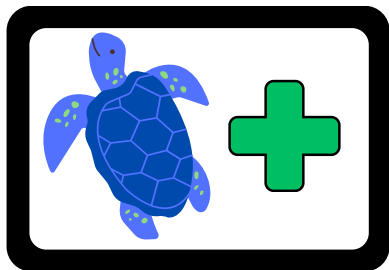
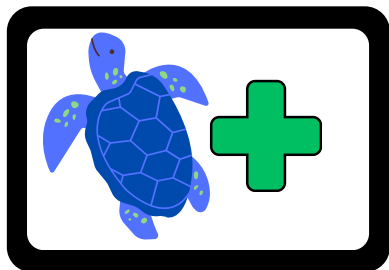


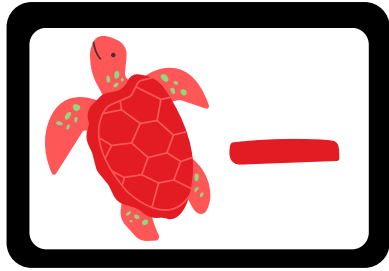
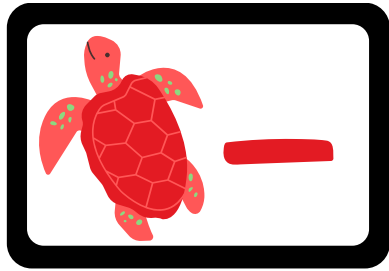
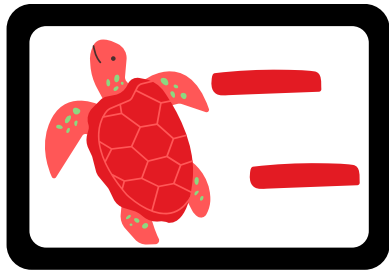
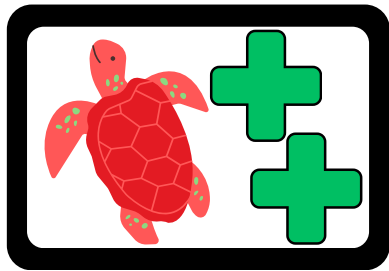
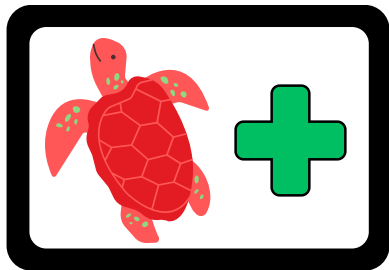
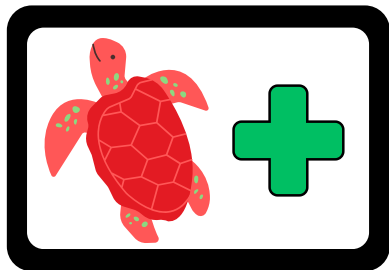
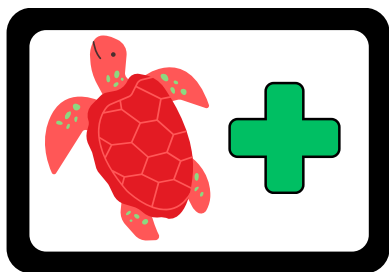
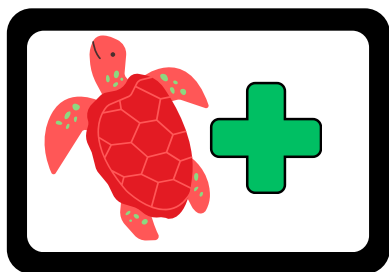


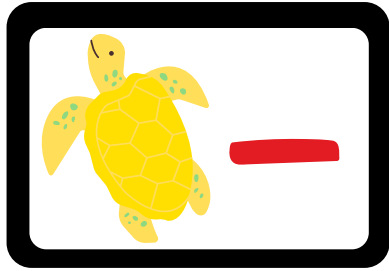
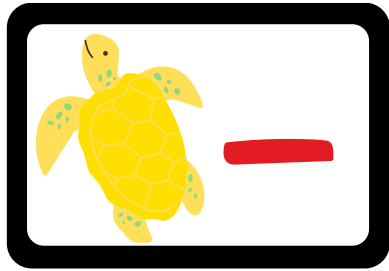
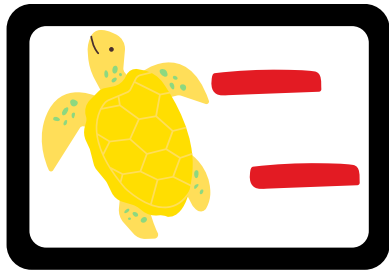
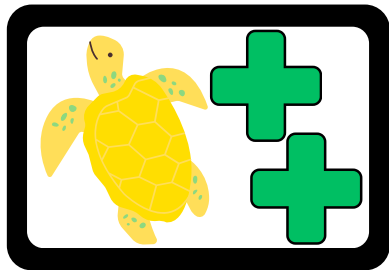
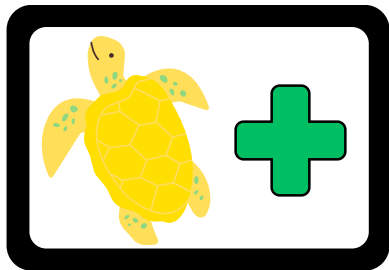
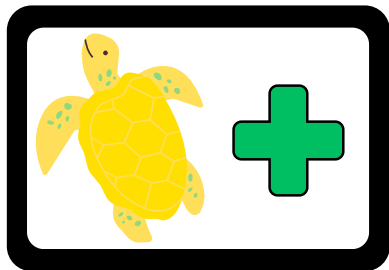
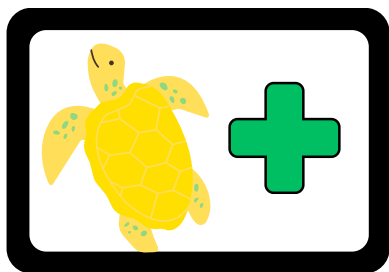
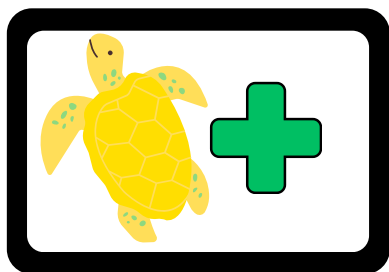
CARTAS DE LIEBRE Y TORTUGA

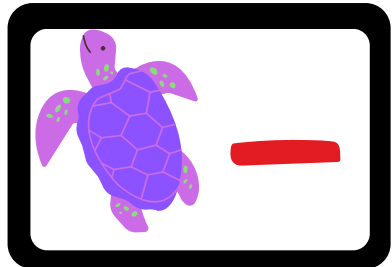
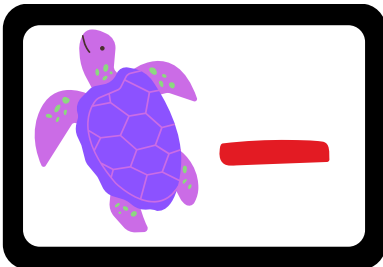
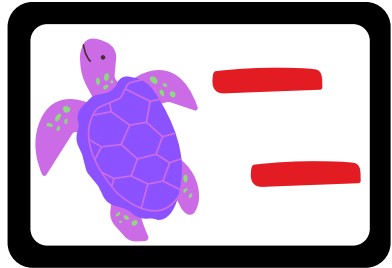
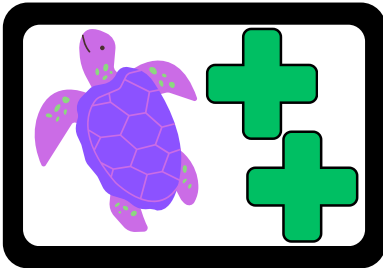
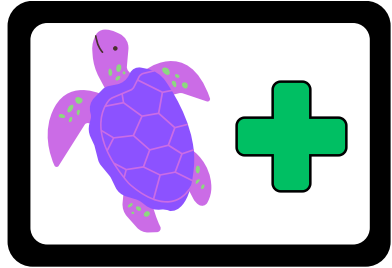
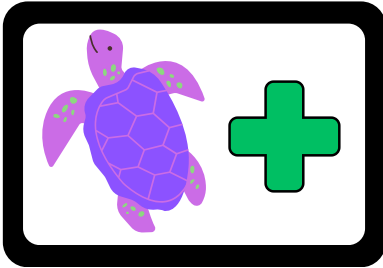
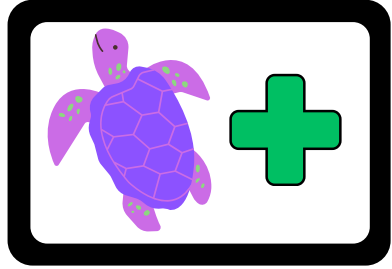
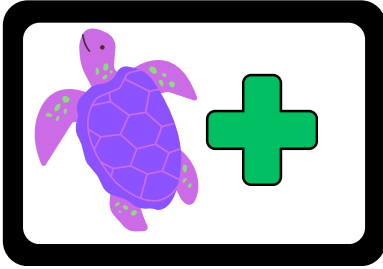




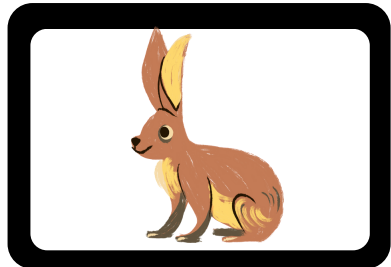
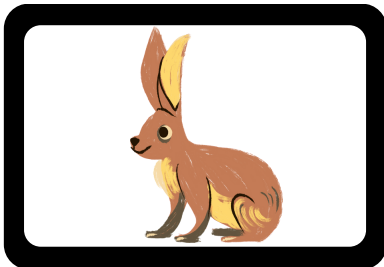
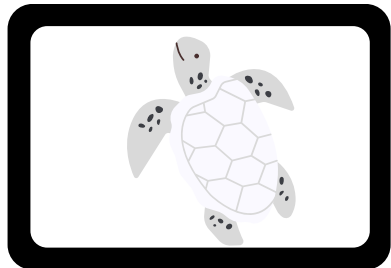
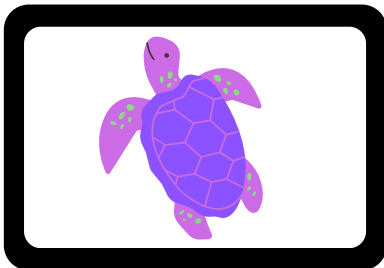
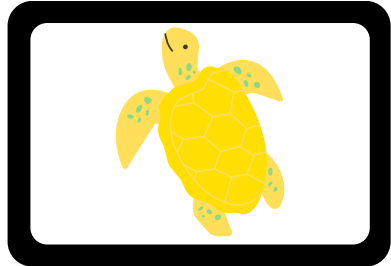
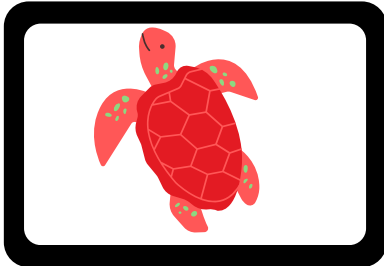
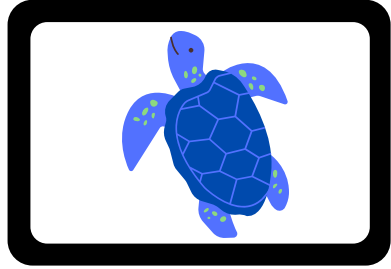
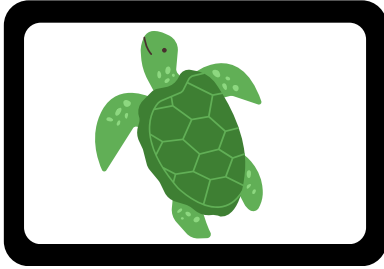








MEEPLE DE TORTUGAS Y LIEBRE





BIOGRAFÍA

Dra. Sara Suárez Manzano

Doctora en Innovación Docente y Formación del Profesorado. Actualmente profesora del Área de Didáctica de la Expresión Corporal, de la Universidad de Jaén. Su trayectoria investigadora (<https://orcid.org/0000-0002-8753-240X>) divulgativa (@profesarauja) y profesional está relacionada además con la Actividad Física y Deportiva. Autora de varios libros y capítulos de libro de editoriales de prestigio. Con más de un centenar de aportaciones a congresos nacionales e internacionales Sara es una profesional comprometida con la Educación y defensora de la Innovación Docente.



Otras obras que te pueden interesar

Suarez-Manzano, S., Ruiz-Ariza, A., Rusillo-Magdaleno, A. & de la Torre-Cruz, M. J. (2023). Sesiones físicamente activas para las etapas de Educación Infantil y Primaria. Wanceulen Editorial.

Solas-Martínez, J. L., Suarez-Manzano, S., Martínez-Redecillas, T. & Ruiz-Ariza, A. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria. Wanceulen Editorial.

Blog: <http://profesarauja1.blogspot.com/?m=1>





Sara Suárez Manzano

(Autora y Editora)

**Aprendizaje Basado en Juegos y Juegos
Físicamente Activos
VOLUMEN 1**

