

# Proyecto LUDICOTARDES

2025-2026

# CONTEXTO

Este proyecto surge como consecuencia de una demanda del alumnado de los centros educativos y de la necesidad de conciliación de la vida familiar y laboral dentro del horario no lectivo. La propuesta está dirigida a niñas y niños de Educación Infantil y Primaria, realizando actividades siempre dentro de su edad evolutiva, fomentando la participación, imaginación y autonomía de cada participante.



# ¿CÓMO TRABAJAMOS?

## ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Las actividades dirigidas se llevarán a cabo los lunes, miércoles y viernes para los niños que elijan esta opción.

## TRABAJO POR ESPACIOS

Cuatro espacios que estarán activos durante todos los días para que los niños se acerquen y puedan explorar, aprender y fomentar su creatividad.

## LUDICO CHALLENGES

Los martes y jueves se presentarán diferentes tipos de retos, para desafiar la creatividad, ingenio y habilidades de los niños y niñas.



# TRABAJO POR ESPACIOS



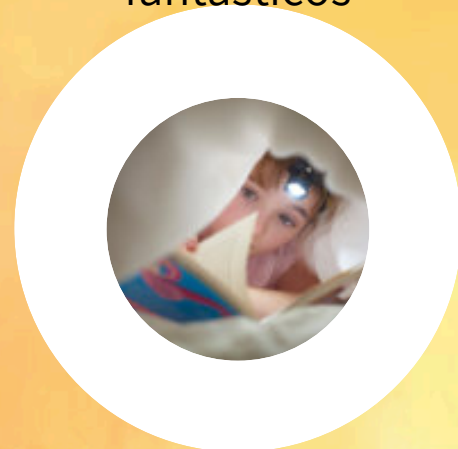
## ESPACIO CREATIVO

Lugar mágico donde la imaginación no tiene límites. Aquí, los participantes pueden sumergirse en actividades llenas de color, formas y texturas, explorando nuevas ideas y dando rienda suelta a su creatividad.



## ESPACIO LECTOR

Espacio pensado para sumergirse en el maravilloso mundo de los libros. Aquí, mayores y pequeños pueden viajar a través de historias, descubrir nuevos personajes y explorar universos fantásticos



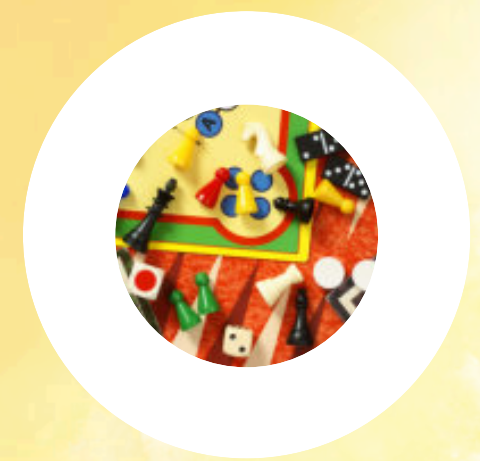
## ESPACIO ACTIVO

Espacio en el que los niños y niñas pueden disfrutar de actividades y juegos que estimulan su cuerpo y mente.



## ESPACIO DE JUEGO

Lugar lleno de diversión y aprendizaje, donde todos pueden explorar, crear y socializar a través del juego simbólico y los juegos de mesa.



**ACTIVOS DE LUNES A VIERNES**

# TRABAJO POR ESPACIOS



## ESPACIO CREATIVO

Ejemplo: mandalas, creación de cómics con viñetas en blanco, encuentra las diferencias entre dos dibujos, unir puntos para descubrir la imagen, dibujar siguiendo instrucciones o retos (esto no es una gota esto es ... y tienen que dibujar/pintar algo que no sea una gota), laberintos, etc.



## ESPACIO LECTOR

Ejemplo: cuentos, libros de historias, cómics, etc.

# TRABAJO POR ESPACIOS

Estos juegos son 1 cada día de la semana (Ejemplo: Lunes Mímica - Martes Pictionary....)

EN LOS COLES DE MÁS DE 1 GRUPO, CADA GRUPO EL MISMO DÍA JUEGA A UN JUEGO DIFERENTE PARA PODER IR ROTANDO EL MATERIAL. (Es decir, si tengo solo 1 pictionary, un grupo juega al pictionary, dos a pi, etc..)



Ejemplo de los 5 juegos propuestos:

1)Pictionary: con un papel y boli los niños y niñas deben adivinar que es lo que hay dibujado. Podemos hacer dos equipos (depende del número de participantes). Uno debe dibujar lo que le marque el monitor (objeto, personaje, animal, lugar, etc.), el resto deben adivinar lo que ha dibujado, durante un tiempo que se limite.

2)Quién es quién con posits: el monitor escribe en pósit personajes, objetos, animales, etc. Los participantes se lo tienen que poner en la frente sin verlo. Mediante preguntas al resto de compañeros con solo respuesta de si o no tienen que adivinar que son.

**ESPACIO ACTIVO**

# TRABAJO POR ESPACIOS

3) Mímica: El monitor o monitora elige una persona que mediante mímica (gestos) tiene que hacer un animal, personaje, película, objeto, etc. Para que el resto de compañeros y compañeras intenten adivinarlo.



4) Juego del pi: con un papel y boli por persona deben hacer una tabla parecida a la que hay abajo. Donde se indica: Letra, nombre, animal, color, lugar, marca, etc. (a la preferencia de los niñ@s, pero todos por igual). El monitor dice una letra del abecedario y ellos tienen que poner todo lo que hay en la tabla que comience con esas letras. El primero que termine la fila con esa letra debe gritar “PI”. El resto de jugadores no podrán seguir escribiendo.

Ejemplo: A, Antonio, Águila, Aragón, Adidas, Azul, etc.

Ahora es hora de puntuar. Si en esa casilla todos han puesto lo mismo 5 puntos (ejemplo: Color- Azul), si todos han escrito algo, pero no coinciden 10 puntos (ejemplo: Animal- Águila, Animal- Avestruz), si eres el único que ha escrito algo 20 puntos.

**ESPACIO ACTIVO**

# TRABAJO POR ESPACIOS

5) Hunde la flota: Cada jugador dibuja dos cuadrículas de 10x10 en su hoja de papel. Las columnas se etiquetan con las letras de la A a la J, y las filas con los números del 1 al 10. Así que tendrás una tabla con las coordenadas como A1, B4, C7, etc. Una cuadrícula es para tus barcos, y la otra es para marcar los disparos que haces al rival.

Cada jugador tiene un conjunto de barcos que debe colocar en su cuadrícula. Los barcos no pueden ir fuera de la cuadrícula ni tocarse entre ellos. El número y el tamaño de los barcos varían, pero típicamente se usa: 1 barco de 4 casillas (el portaaviones), 1 barco de 3 casillas (el acorazado), 2 barcos de 2 casillas (los destructores), 3 barcos de 1 casilla (los submarinos). Los barcos pueden colocarse en horizontal o vertical, pero no en diagonal.

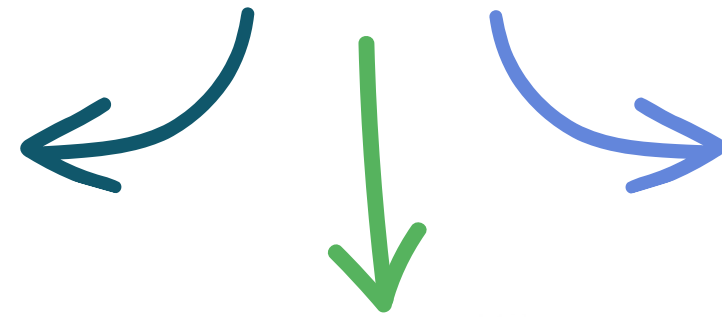
Los jugadores se turnan para disparar. En cada turno, un jugador dice una coordenada (por ejemplo, "B6") y el otro jugador debe responder si el disparo ha dado en un barco o no. Si el disparo toca un barco, el jugador debe decir "¡Tocado!". Si no hay barco en esa casilla, dirá "Agua!". Cuando un jugador ha alcanzado todas las casillas de un barco (es decir, ha dado en todas las coordenadas en las que está colocado el barco), debe decir "¡Hundido!". El juego continúa hasta que un jugador haya hundido todos los barcos del otro jugador. El primer jugador en hundir todos los barcos del oponente es el ganador.



## ESPACIO ACTIVO

# ACTIVIDADES DIRIGIDAS

**LUNES:  
MULTIJUEGOS**



**VIERNES:  
JUEGOS DE AGUA**

**MIÉRCOLES:  
TALLER**

# ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- LUNES. Multijuegos: permite que los niños trabajen una amplia gama de habilidades motoras, ya que cada deporte tiene requisitos específicos. Esta variedad ayuda a mejorar tanto las habilidades gruesas como las finas.
- MIÉRCOLES. Talleres: permiten aprender y perfeccionar habilidades prácticas, ya sea en áreas creativas, técnicas, sociales o cognitivas. Al estar enfocados en actividades prácticas, los talleres estimulan la creatividad y el pensamiento innovador, permitiendo expresar ideas de forma libre.
- VIERNES. Juegos de agua: son perfectos para mantener a los niños frescos y activos en días calurosos, lo que fomenta el disfrute y la diversión. El contacto con el agua favorece la estimulación sensorial, además tiene un efecto relajante y calmante. La sensación del agua en la piel y la diferencia de temperatura promueven el desarrollo de los sentidos, ayuda a reducir el estrés y mejorar su bienestar emocional. Muchos juegos de agua se realizan en grupo, lo que fomenta la interacción social, el trabajo en equipo y la cooperación.

# LUDICO CHALLENGE

**MARTES**

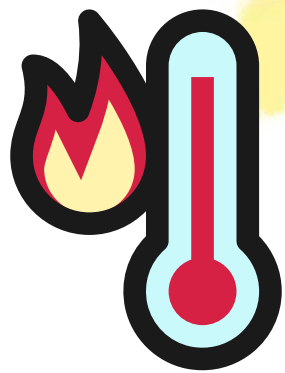
**JUEVES**

RETOS SIMULTÁNEOS AL TRABAJO POR ESPACIOS

# LUDICO CHALLENGE

Es una iniciativa que consiste en realizar retos o juegos utilizando material reciclado. La idea principal es fomentar la creatividad y el pensamiento ecológico, demostrando que con objetos que normalmente consideramos desechos, se pueden crear actividades lúdicas divertidas y educativas. El material como cartón, botellas de plástico, tapas, cajas, papel, entre otros. Este tipo de materiales se reciclan y se les da un nuevo propósito al transformarlos en elementos para el juego.

El reto está activo durante toda la sesión es algo simultáneo al trabajo por espacios. Los ludicochallenges no son obligatorios, la decisión la toman los participantes. Por ello los rincones **siempre** están **activos**, para que realicen la actividad que más les motive e interese en el momento de la tarde.



# PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE LAS ALTAS TEMPERATURAS

Este protocolo adapta el funcionamiento habitual de las Ludicotardes cuando se producen altas temperaturas, con el objetivo de reducir los riesgos asociados al calor, priorizar el bienestar físico del alumnado y organizar los espacios de juego de forma segura.

**Prevención en el entorno:** priorizar siempre las zonas con sombra y los espacios interiores con ventilación para realizar las actividades.

**Hidratación y refresco:** hacer pausas obligatorias para que los niños beban agua con frecuencia y utilizar pulverizadores o agua para ayudarles a refrescarse.

**Juegos de agua controlados:** realizar juegos con agua de forma organizada para ayudar a mantener una temperatura corporal adecuada y que los niños puedan divertirse.

**Reorganización de espacios:** dar prioridad a espacios como el rincón creativo, el rincón de lectura y los juegos de mesa, reduciendo las actividades físicas intensas cuando haga mucho calor.

# PLANNING

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
TRABAJO POR ESPACIOS + MULTIJUEGO	TRABAJO POR ESPACIOS + LUDICO CHALLENGE	TRABAJO POR ESPACIOS + TALLER	TRABAJO POR ESPACIOS + LUDICO CHALLENGE	TRABAJO POR ESPACIOS + JUEGOS DE AGUA

# Proyecto LUDICOTARDES

2025-2026