

ANEXO 1

PROYECTO MATERIALES DIDACTICOS PARA DIVERSIDAD EN LAS AULAS GUÍAS PARA EL PROFESOR			
	NOMBRE	ÁREA CURRICULAR	NIVEL-CICLO-ETAPA
FICHAS DE JUEGOS COMERCIALES			
1.	Adivina ¿Qué animal soy?	INGLÉS, LENGUA, SCIENCIE	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
2.	Batamo	MATEMÁTICAS	2º Y 3ER CICLO PRIMARIA
3.	Brainsbox de los animales	CC.NATURALES	2º Y 3ER CICLO PRIMARIA
4.	Brainsbox de los pequeñines	LENGUA CC.SOCIALES	1ER Y 2º CICLO PRIMARIA
5.	Dixit	LENGUA	SECUNDARIA
6.	Dobble y Dobble Kind	LENGUA	1ER Y 2º CICLO PRIMARIA
7.	El super espía de las mates	MATEMÁTICAS	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
8.	Holidays	MATEMÁTICAS	2º,3ER CICLO DE PRIMARIA
9.	Kaleidos	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
10.	Letra a letra	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
11.	Mi primer juego de palabras	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
12.	Mimic	LENGUA, ED. FÍSICA, INGLÉS Y FRANCÉS	2º, 3ER CICLO PRIM. Y 1º DE ESO
13.	Pictureka	FUNCIONES EJECUTIVAS	TODOS LOS CURSO DE PRIM. Y SECUNDARIA
14.	Rush hours shift	LÓGICA	2º,3ER CICLO DE PRIMARIA
15.	Sent Image	VALORES- TUTORIA LENGUA	TODOS LOS CURSO DE PRIM. Y SECUNDARIA
16.	Story cubes	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
17.	Tabú	LENGUA	3ER CICLO PRIMARIA Y ESO
18.	Top of tables	MATEMÁTICAS INGLÉS	2º Y 3ER CICLO PRIMARIA

FICHAS DE JUEGOS ELABORADOS			
19.	A,E,I,O,U La imagen la pones tú	LENGUA	INFANTIL
20.	¡A pensar! Cálculo mental.	MATEMÁTICAS	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
21.	Aprendemos los sustantivos	LENGUA	3ER CICLO DE PRIM. Y 1º DE ESO
22.	Buscamos el número que falta	MATEMÁTICAS	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
23.	Cada pieza en su lugar	LENGUA	1ER CICLO PRIMARIA
24.	Colgados por los números	MATEMÁTICAS	1ER CICLO PRIMARIA
25.	Campos semánticos	LENGUA	1ER CICLO PRIMARIA
26.	¿Cómo se hace? Escribir textos instructivos.	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM
27.	¿Cómo se siente? Juego de la empatía	VALORES-TUTORIA LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM
28.	Cuentos adaptados	LENGUA	INFANTIL, 1ER Y 2º CICLO PRIM
29.	Diptongos, triptongos e hiatos	LENGUA	3ER CICLO PRIM Y 1º DE ESO
30.	Dominós de fracciones	MATEMÁTICAS	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM Y 1º Y 2º DE ESO
31.	Dominó de las multiplicaciones	MATEMÁTICAS	2º Y 3ER CICLO DE PRIMARIA
32.	Dominós gramaticales	LENGUA	2º Y 3ER CICLO PRIMARIA
33.	El baúl de las palabras	LENGUA	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
34.	Encuentra la palabra escondida	LENGUA	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
35.	Juego de la oca de las multiplicaciones	MATEMÁTICAS	2º Y 3ER CICLO DE PRIMARIA Y 1º ESO
36.	Juguemos con los verbos irregulares	INGLÉS	3ER CICLO DE PRIM., 1ER CICLO ESO 1º PMAR
37.	Juegos de Lecturas Graduadas	LENGUA	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
38.	La Chistera de las Palabras	LENGUA	1ER CICLO DE PRIMARIA
39.	La Baraja de los Muebles	LENGUA	1ER CICLO DE PRIMARIA
40.	El Libro Móvil de los Números	MATEMÁTICAS	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
41.	Lotos fonológicos	LENGUA	INFANTIL Y 1ER CICLO DE PRIM.

42.	Lotos y bingos semánticos	LENGUA	INFANTIL Y 1ER CICLO DE PRIM.
43.	Ocas silábicas	LENGUA	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
44.	Palabras por un tubo	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIM.
45.	Para encontrar mi pareja...	LENGUA	1ER, 2º CICLO DE PRIMARIA
46.	Pares e impares.	MATEMÁTICAS	1ER CICLO DE PRIMARIA
47.	Puzles de morfemas y lexemas	LENGUA	3ER CICLO DE PRIM. Y 1º ESO
48.	¿Qué hora es? El Libro Móvil de las Horas	MATEMÁTICAS	1ER Y 2º CICLO DE PRIMARIA
49.	Rincones: Aprendemos decimales	MATEMATICAS	1º Y 2º DE LA ESO
50.	Tableros de conceptos espaciales	LENGUA	1ER CICLO DE PRIMARIA
51.	Taller de ecuaciones de primer grado	MATEMÁTICAS	1 y 2º DE ESO
52.	Taller de ecuaciones de segundo grado	MATEMATICAS	2º DE ESO
53.	Taller de conversión de factores. Cómo hacerse un superexperto	FISICA Y QUÍMICA	2º DE ESO
54.	¿Tienes tú mi frase?	LENGUA	1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIMARIA
55.	Trivial de habilidades sociales	LENGUA VALORES	1ER CICLO DE PRIMARIA

- FICHA DE EVALUACIÓN PARA TODOS LOS JUEGOS



ADIVINA QUÉ ANIMAL SOY

Guía para el profesor/a



INGLÉS, ATENCIÓN, MEMORIA, LENGUAJE, SCIENCE



EDAD: PRIMER, SEGUNDO y TERCER CICLO

¿ADIVINA QUÉ ANIMAL SOY?



OBJETIVOS CURRICULARES:

- Ejercitar funciones ejecutivas:
 - o La memoria de trabajo
 - o La memoria visual y auditiva
 - o Atención sostenida
 - o Funciones de turno y respuesta
- Comprensión de enunciados breves
- Contenidos de Lengua: comunicación oral, descripción, etc.
- Contenidos de Ciencias Naturales: Reino animal



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse

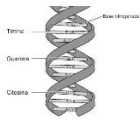


MATERIALES:

- 40 tarjetas con foto y nombres en inglés del animal
- 4 Diademas



DURACIÓN: Aproximadamente, 10 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

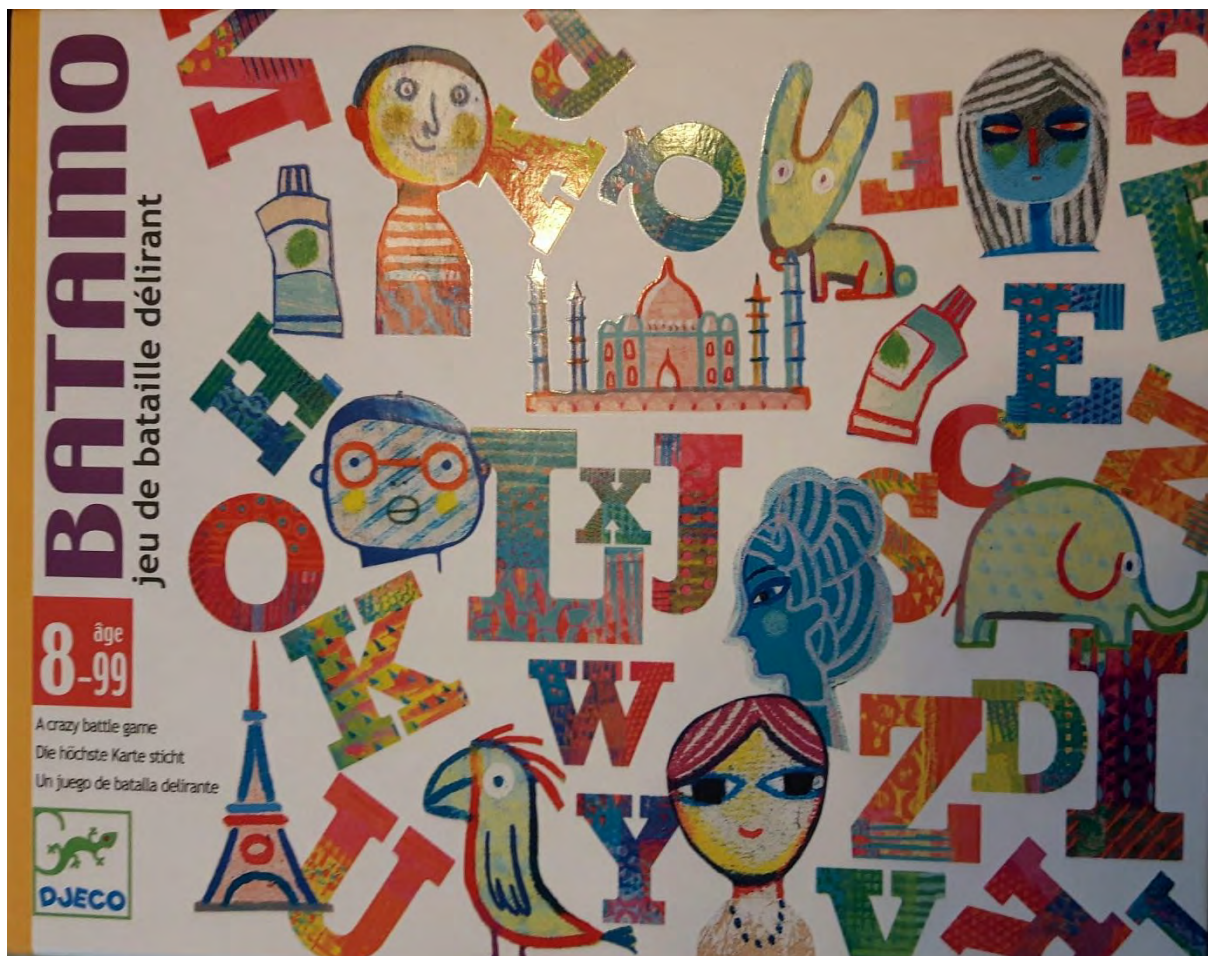
- 2-4 jugadores
- Cada jugador/a escoge una diadema.
- Se pondrá las cartas sobre la mesa boca abajo
- Cada jugador/a deberá coger una carta y colocarla en su diadema sin verla
- Por turnos, los jugadores/as se harán preguntas, siendo el jugador/a más joven el que empiece le juego. **Durante el juego, solo se permitirán preguntas que pueden responderse con "SI/NO"**
- Después de cada pregunta, el jugador/a podrá tratar de adivinar qué carta es la que tiene en su diadema. Si consigue adivinarlo, el jugador podrá conservar la carta y robar una nueva del montón.
- Gana el jugador/a que primero adivine tres cartas correctamente

Se pueden sustituir los nombres de los animales escritos en inglés por sus nombres en español pegando previamente las etiquetas elaboradas para ello.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



BATAMO

Guía para el profesor



MATEMÁTICAS, FUNCIONES EJECUTIVAS



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO DE PRIMARIA

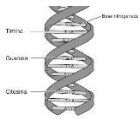


OBJETIVOS CURRICULARES:

- Construir /evocar palabras según unos criterios lingüísticos: “palabras que contengan unas letras determinadas” (habilidades fonológicas), “palabras que se vinculen a distintos campos léxicos y semánticos: animales, ciudades, nombres, colores”.
- Trabajar la comunicación oral.
- Potenciar la creatividad.

OTROS OBJETIVOS VINCULADOS AL APRENDIZAJE:

- Fomentar la capacidad de observación.
- Potenciar funciones ejecutivas: atención, planificación, velocidad de procesamiento y memoria.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.



¿CÓMO SE JUEGA? (“EL OBJETIVO DEL JUEGO ES LLEVARSE TODAS LAS CARTAS”)

- Se barajan todas las cartas y se reparten entre los jugadores (cada jugador tiene en su mano su mazo de cartas boca abajo).
- Todos los jugadores juegan al mismo tiempo (cada jugador le da la vuelta a la primera carta de su mazo y la coloca boca arriba en el centro de la mesa).
- Si solo aparecen letras: el primer jugador que pronuncie una palabra utilizando al menos dos letras se lleva todas las cartas.
- Si aparecen letras y “una carta tema”: el primer jugador que pronuncie una palabra relacionada con el tema, utilizando una de las letras, se lleva todas las cartas.
- Si aparecen “al menos dos cartas tema”: ¡se produce una batalla! Los jugadores que hayan colocado las cartas “tema” colocan una carta boca abajo encima de la carta colocada anteriormente, y luego, otra carta más, boca arriba. A continuación, se juega con las reglas anteriores (solo letras o letras y una carta tema). Todos los jugadores, incluso los que no debían librar batalla por no haber sacado “carta tema”, juegan a la batalla pudiéndose llevar todas las cartas.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



BRAINBOX Animales

Guía para el profesor/a



CC. NATURALES, MEMORIA, ATENCIÓN



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO



BRAINBOX Animales



OBJETIVOS CURRICULARES:

Ejercitar funciones ejecutivas:

- La memoria a corto plazo
- La memoria visual y auditiva
- Atención sostenida y focalizada
- Funciones de turno y respuesta
- Coherencia central

Lectura y comprensión de enunciados breves

- Contenidos de Ciencias Naturales: Reino animal
- Contenidos ecosociales: Cuidado del medio ambiente, animales en peligro de extinción



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



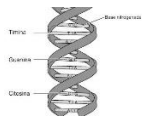
MATERIALES:

- 70 Tarjetas
- Dado
- Reloj de arena



DURACIÓN:

Aproximadamente, 10 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1-8 jugadores/as
- El primer jugador/a toma una tarjeta y gira el reloj de arena. Durante ese tiempo deberá estudiar las ilustraciones de la tarjeta escogida
- Cuando se agota el tiempo, entrega la tarjeta al otro jugador/a y tira el dado
- La puntuación obtenida en el dado marca la pregunta (escrita en el reverso de la tarjeta) que debe responder
- Si la respuesta es correcta, se entrega la tarjeta al primer jugador/a, sino la carta será devuelta junto al resto de tarjetas.
- El turno pasa al otro jugador/a
- Gana el jugador/a que mayor número de cartas haya obtenido durante diez minutos



BRAINBOX de los pequeñines

Guía para el profesor/a



MEMORIA, ATENCIÓN, LENGUAJE, CC. SOCIALES



EDAD: PRIMER y SEGUNDO CICLO

BRAINBOX de los pequeñines



OBJETIVOS CURRICULARES:

- **Ejercitar funciones ejecutivas:**
 - o La memoria a corto plazo
 - o La memoria visual y auditiva
 - o Atención sostenida y focalizada
 - o Funciones de turno y respuesta
 - o Coherencia central
- **Lenguaje:**
 - o Lectura y comprensión de preguntas
- **Contenidos CC. Sociales:** Mundo que nos rodea



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



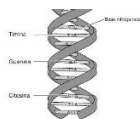
MATERIALES:

- Tarjetas
- Dado
- Reloj de arena



DURACIÓN:

Aproximadamente, 10 minutos



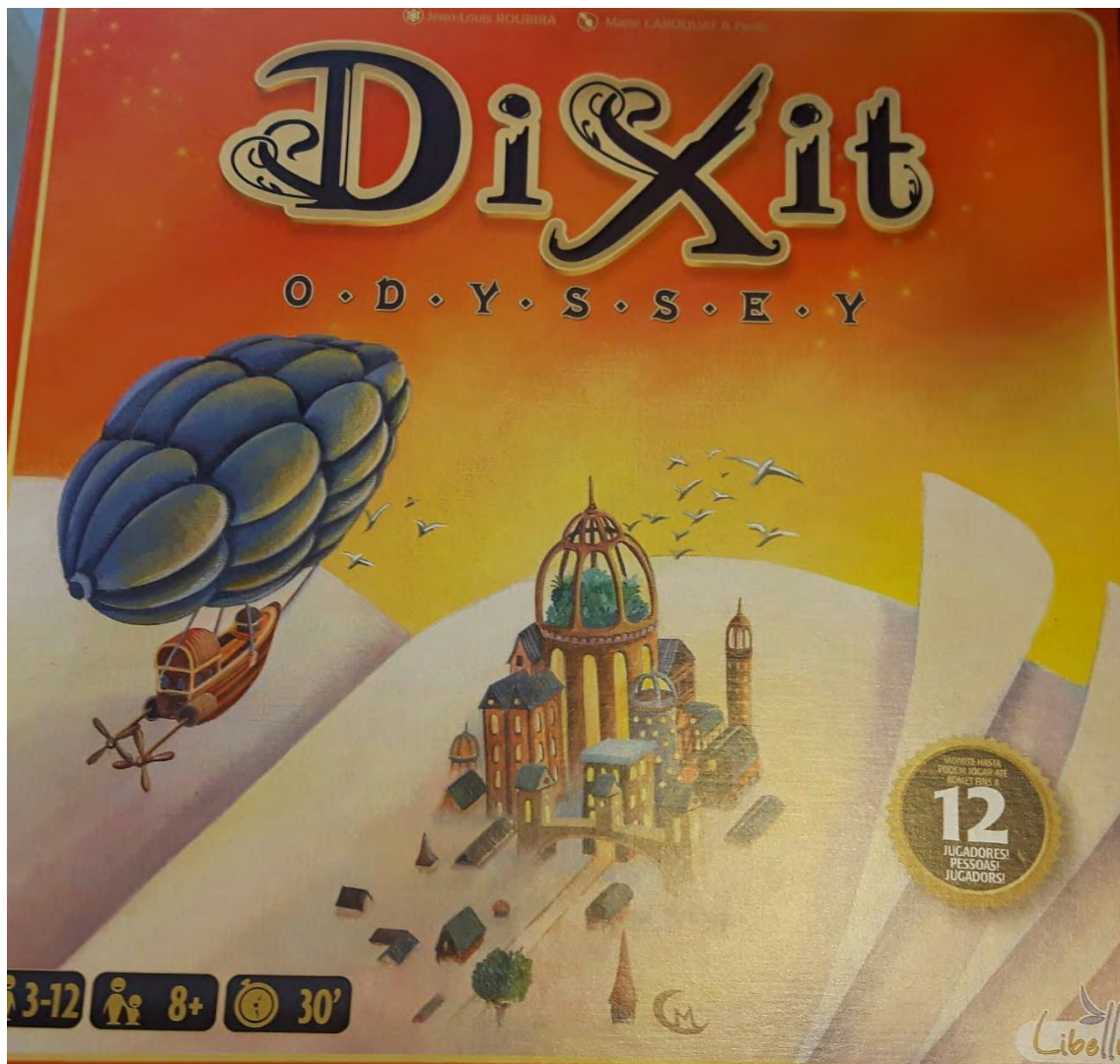
¿CÓMO SE JUEGA?

- 2 o más jugadores/as
- El primer jugador/a toma una tarjeta y gira el reloj de arena. Durante ese tiempo deberá estudiar las ilustraciones de la tarjeta escogida
- Cuando se agota el tiempo, entrega la tarjeta al otro jugador/a y tira el dado
- La puntuación obtenida en el dado marca la pregunta (escrita en el reverso de la tarjeta) que debe responder
- Si la respuesta es correcta, se entrega la tarjeta al primer jugador/a, sino la carta será devuelta junto al resto de tarjetas.
- El turno pasa al otro jugador/a
- Gana el jugador/a que mayor número de cartas haya obtenido durante diez minutos



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



DIXIT

Guía para el profesor



LENGUA



EDAD: 1º Y 2º ESO, OTROS NIVELES SUPERIORES

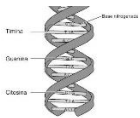


OBJETIVOS CURRICULARES:

- Generar textos orales partiendo de imágenes dadas.
- Asociar textos orales a representaciones o imágenes visuales dadas.
- Trabajar la comunicación oral.
- Favorecer la creación de textos propios.
- Potenciar el uso de la imaginación y la creatividad.

OTROS OBJETIVOS VINCULADOS AL APRENDIZAJE:

- Fomentar la capacidad de observación.
- Potenciar funciones ejecutivas: atención, planificación, velocidad de procesamiento y memoria.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.



¿CÓMO SE JUEGA?

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES ENCONTRAR LA CARTA QUE USA EL CUENTACUENTOS PARA FORMAR SU FRASE Y ALCANZAR LA MÁXIMA PUNTUACIÓN

- Se preparan: las 84 cartas ilustradas barajeadas boca abajo en un montón, los 12 tableros de voto, los 24 marcadores de voto, los 12 conejos de madera y el tablero de puntuación ensamblado.
- Cada jugador escoge un tablero de voto y coloca el conejo del color correspondiente en la casilla inicial del tablero de puntuación (tablero de voto azul, conejo azul, por ejemplo).
- Se reparten 6 cartas a cada jugador. El resto de cartas forman el mazo de robo (las cartas de la mano no pueden mostrarse al resto de jugadores).
- Uno de los jugadores hace de "cuentacuentos". Observa las 6 cartas de su mano y a partir de una de ellas, debe construir una frase y decirla en voz alta (sin mostrar la carta al resto de jugadores). La frase puede estar formada por una o más palabras o resumirse en un sonido. Puede ser inventada o tomarse prestada de una obra existente (fragmentos de poesía, canción, refrán, etc).
- El resto de los jugadores selecciona de entre sus cartas la que mejor se adapte a lo expresado por el cuentacuentos y la entrega al cuentacuentos sin que los demás puedan verla. El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido del resto de jugadores y las coloca, aleatoriamente y boca arriba, numerándolas para poder puntuarlas en el tablero de puntuación.
- Cada jugador vota en secreto la carta que cree que pertenece al cuentacuentos (él no puede votar) utilizando el tablero de voto. Una vez todos han votado, el cuentacuentos revela cuál es su carta.
- Puntuación: si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ninguno acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos obtienen 2 puntos. En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que aciertan ganan 3 puntos. Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos ganan 1 punto por cada voto que recibe su carta (hasta un máximo de 3 puntos).
- Cambio de turno: cada jugador roba cartas hasta tener 6 en su mano. Si no hay suficientes cartas, se barajan los descartes, que pasarán a formar parte del mazo de robo. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos y se continúa en el sentido de las agujas del reloj para los turnos siguientes.
- Final del juego: el juego termina cuando algún jugador llega a 30 puntos.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



DOBBLE Y DOBBLE KIDS

Guía para el profesor



LENGUA Y ATENCIÓN



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE EP



OBJETIVOS CURRICULARES:

Ejercitar funciones ejecutivas:

- Atención y concentración
- Memoria visual
- Orientación espacial
- Memoria de trabajo

Lengua castellana y literatura:

- Ampliación de vocabulario
- Escribir frases con las parejas encontradas
- Inventarse textos con las palabras encontradas



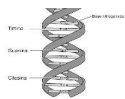
OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar las normas básicas de funcionamiento de un juego
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de los compañeros
- Divertirse



MATERIALES

- 55 tarjetas circulares con elementos comunes entre ellas. Cada una con 8 objetos dibujados



¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de encontrar los objetos comunes entre las tarjetas de los participantes en el juego.

Se puede jugar de 5 maneras diferentes (5 mini-juegos), pero siempre manteniendo un objetivo: los jugadores deben buscar el objeto común entre dos cartas y nombrarlo.

Los 5 mini-juegos son estos:

1. **La torre infernal**: cada jugador se queda una carta y al centro de la mesa se ponen todas las otras apiladas boca arriba. Cada jugador debe buscar el objeto común entre su carta y la primera de la pila. El primero que diga su objeto se queda la carta de la torre. Se acaba el juego cuando no quedan más cartas a la torre y gana quien tenga más.

2. **El foso**: prácticamente es a la inversa de "la torre infernal". Al centro de la mesa se pone una carta y se dividen las cartas restantes entre los jugadores. Cada jugador tiene que buscar el objeto común entre su carta y la primera de la pila. El primero que se quede sin cartas gana.

3. **La patata caliente**: cada jugador pone una carta sobre la palma de la mano y se muestran a la vez. Cuando un jugador encuentra el objeto en común entre una carta y otra pone su propia carta sobre la carta del otro jugador. Aquí no hay ganador, si no perdedor, que es aquel que se quede con todas las cartas al final.

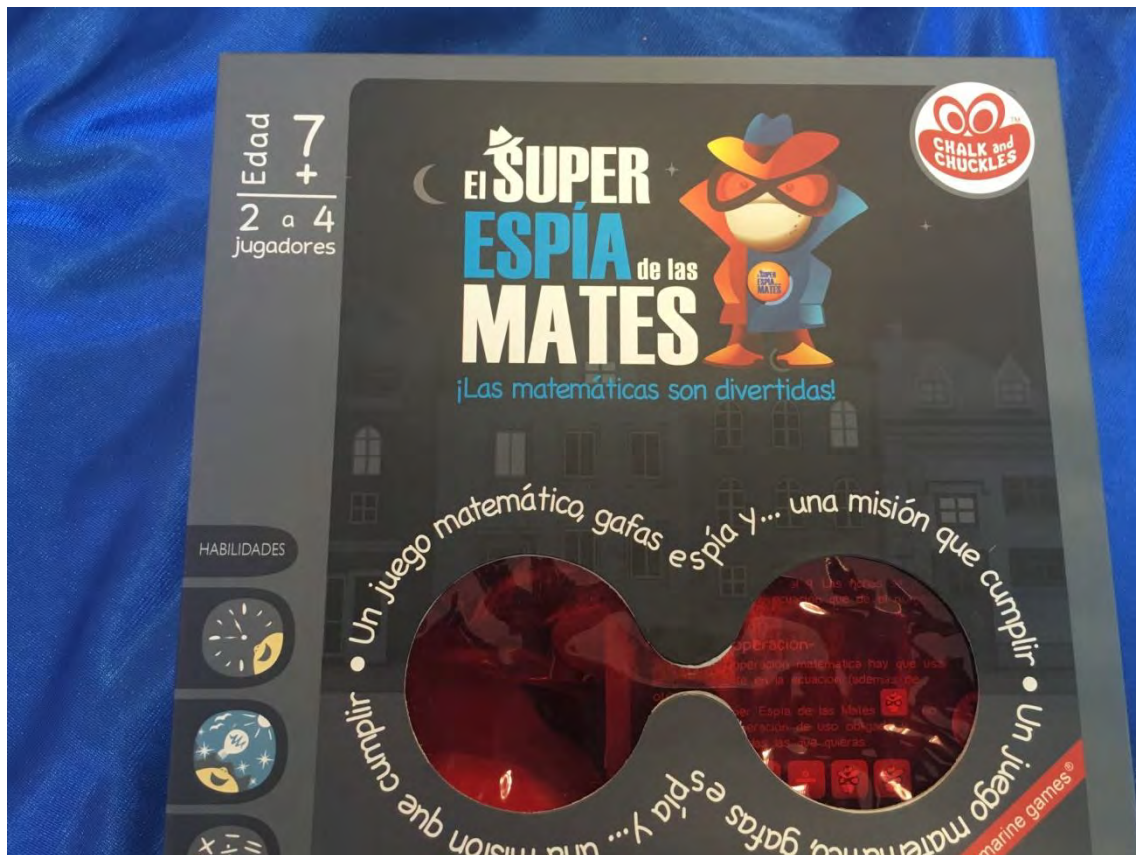
4. **¡A por todas!**: al centro de la mesa se coloca una carta cara arriba. Los jugadores tienen una carta cara abajo, la giran a la vez y tienen que tratar de encontrar el objeto común entre cualquier de las cartas de los jugadores y la del centro. Cuando alguien encuentra el objeto común, se queda la carta del jugador y puede continuar buscando el objeto común de otra carta. Esto se repite hasta que ya no queden cartas. Gana quien tenga más cartas.

5. **El regalo envenenado**: cada jugador tiene cara abajo una carta y se coloca el resto de cartas cara arriba al centro de la mesa. Cada jugador tiene que buscar el objeto común entre la carta del centro y la carta de cualquier jugador (menos la propia). Cuando ha encontrado el objeto, da la carta central al jugador a quien pertenezca la carta en la que ha encontrado el objeto común.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general

El Súper Espía de las Mates



Guía del profesor/a



MATEMÁTICAS,



EDAD: PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA. Con variaciones para cada ciclo. Y para alumnado con perfil de alta capacidad intelectual

EL SUPER ESPÍA DE LAS MATES



OBJETIVOS CURRICULARES:

MATEMÁTICAS:

- Operaciones de cálculo mental de suma, resta, multiplicación y división.
- Tablas de multiplicar



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Edad recomendada: a partir de 7 años.
- Pueden jugar de 2 a 4 jugadores
- Cada jugador se pone las gafas de espía para poder ver las fichas de huella
- Se esparcen las " fichas huella" en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.
- Se reparten 5 cartas a cada jugador, y se sitúan en un montón boca abajo
- Todos los jugadores juegan a la vez la partida
- Un espía tira el "dado de operación" que indicará la operación que hay que utilizar al menos una vez en tu misión.
- Cuando ya sabes que ha salido en el dado, todos los jugadores dan la vuelta a la primera carta de misión de su montón y comienza la carrera para resolverla.
- El primero en resolver la misión grita: ¡Misión cumplida!, separa su carta del montón y se lo explica a sus compañeros.
- Los demás espías, como no han cumplido su misión, deben poner su "carta misión" debajo de su montón (ya lo intentarán resolver más adelante)
- Se devuelven todas las huellas al centro de la mesa y se vuelve a tirar el dado.
- El juego continúa hasta que un espía resuelva sus 5 misiones y no le queden cartas. Él será el Súper Espía de las Mates"
- Si un espía no dice "Misión cumplida" bien claro y no es capaz de explicar las operaciones que ha realizado, deberá coger una carta del montón central.

OBJETIVO DEL JUEGO: Cumplir la misión encomendada.

Ser el primero en resolver las misiones y conseguir ser el súper Espía de las Mates.

Para cumplir la misión tienes que llegar al número escrito en la Carta Misión usando los números que aparecen en las Fichas Huella. Para ellos hay que hacer una ecuación de 1 a 4 pasos con las operaciones de suma, resta, multiplicación y/o división.

La única regla es que la operación que diga el dado debe usarse al menos una vez para resolver la misión. Puedes usar más de una vez cada operación.

Cada espía puede usar todas las Fichas Huella que necesite, pero debe ser rápido en encontrar la que busca u otro espía podría cogerla antes.

ELEMENTOS DEL JUEGO:

- Cartas Misión: son cartas numeradas del 1 al 100 y son las misiones que hay que cumplir. El número que hay que conseguir haciendo las operaciones pertinentes.
- Fichas Huella: tienen números del 1 al 9. Las fichas se usan para hacer las operaciones pertinentes que nos permitan conseguir el número que aparece en la carta misión.
- Dado de operaciones: indica qué operación matemática hay que usar obligatoriamente (además de otras) para poder conseguir y cumplir la misión.
Si sale en el dado el súper espía de las mates, no hay ninguna operación de uso obligado y puedes usar todas las que quieras.
- Gafas Espía: ayuda a los jugadores a ver los números de las huellas.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



HOLIDAYS

Guía para el profesor



MATEMÁTICAS, FUNCIONES EJECUTIVAS



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO DE PRIMARIA, ESO

HOLIDAYS



OBJETIVOS CURRICULARES:

- **Ejercitar funciones ejecutivas:**
 - o La memoria de trabajo
 - o La memoria visual y auditiva
 - o Atención sostenida
 - o Funciones de turno y respuesta
- **Lenguaje**
 - o Desarrollar campos semánticos
- **Matemáticas:**
 - o Manejo de cantidades
 - o Operaciones básicas sencillas: sumas, restas, multiplicaciones o divisiones
 - o Cálculo mental



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



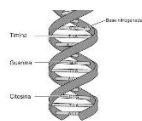
MATERIALES:

- 56 Cartas: 8 de temas; 32 de actividades; 16 especiales: 4 cartas SOL, 4 cartas COMPRA, 4 cartas PUJAS y 4 IMPUESTOS
- 47 Billetes: 9 billetes de 20; 13 billetes de 10 y 25 billetes de 5 “Soles”



DURACIÓN:

Aproximadamente, 10 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

■ 2-4 jugadores/as

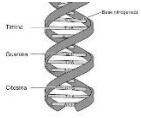
■ Preparación:

- o Cada jugador/a recibe 100 “Soles” repartidos del siguiente modo: 2 billetes de 20, 3 billetes de 10 y 6 billetes de 5 soles. El resto de billetes se deja junto al montón de robar.
- o Se descubren 5 cartas de temas.
- o El paquete de cartas se coloca con la cara oculta en el centro.

■ El jugador/a más joven da la vuelta a una carta del montón

■ Si es una actividad puede:

- Comprar: paga el importe indicado en la carta al banco y coge la carta de la actividad que coloca con la cara visible delante de él y le toca el turno al siguiente jugador/a.
- No comprar y le toca al siguiente jugador/A descubrir una carta del montón de robar.



¿CÓMO SE JUEGA? (Continuación)

- Si es una actividad puede:
 - Comprar: paga el importe indicado en la carta al banco y coge la carta de la actividad que coloca con la cara visible delante de él y le toca el turno al siguiente jugador/a.
 - No comprar y le toca al siguiente jugador/a descubrir una carta del montón de robar.
- Si es una carta especial:
 - CARTA SOL: El banco devuelve al jugador/a el importe marcado en la carta
 - CARTA COMPRA: El jugador/a debe comprar a uno de sus adversarios la carta de actividad que desee al precio indicado en la carta de actividad. El jugador/a paga el importe al vendedor
 - CARTA PUJAS: El jugador/a debe poner en venta la actividad que desee, el precio de salida es de 5 “soles” independientemente del precio de la actividad.
Si el siguiente jugador/a está interesado dirá “5” y si el siguiente jugador también la quiere deberá subir 5 “soles” sobre la puja anterior y así sucesivamente.
Si no hay nadie interesado el banco compra la actividad por 5 “soles”
 - CARTA IMPUESTOS o TASAS: El jugador/a debe pagar al banco 5 “soles” por cada carta que tenga.
Si no puede pagar deberá vender alguna actividad a algún jugador o al banco.
- Gana el jugador/a que ha logrado reunir las 5 actividades prioritarias y posee más actividades que sus oponentes.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



KALEIDOS Junior

Guía para el profesor/a



LENGUA, ATENCIÓN



EDAD: INFANTIL. PRIMER, SEGUNDO y TERCER CICLO



KALEIDOS Junior



OBJETIVOS CURRICULARES:

Ejercitar funciones ejecutivas:

- Atención y concentración
- Visión espacial
- Memoria visual
- Memoria de trabajo

Lectoescritura:

- Afianzar el uso y aprendizaje de letras y palabras.
- Evocar palabras según unos criterios lingüísticos: "palabras que empiecen por ...",
- Potenciar el desarrollo de campos semánticos
- Reforzar la escritura de palabras
- Generar mayor riqueza de vocabulario



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar normas básicas de funcionamiento de un juego
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



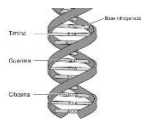
MATERIALES:

- 16 tableros
- Reloj de arena
- 80 fichas: 20 rojas, 20 moradas, 20 amarillas y 20 verdes
- 1 ruleta



DURACIÓN:

Aproximadamente, 10- 20 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- 2-12 jugadores/as
- Preparación para el nivel 1 y 2: Los jugadores se colocan alrededor de la ilustración y reciben fichas en función de su edad
 - INFANTIL: 10 fichas
 - 1º, 2º, 3º PRIMARIA: 15 fichas
 - Resto de niveles: 20 fichas
 - Las fichas restantes no se utilizan

NIVEL 1. OBJETOS

- Un jugador/a gira la ruleta y determina la **categoría** de objetos a buscar
- Se gira el reloj de arena y durante ese tiempo los jugadores/as deberán encontrar el mayor número posible de objetos pertenecientes a la categoría seleccionada y poner una ficha sobre cada artículo.
- Por turnos cada jugador/a explica el objeto encontrado y lo justifica
- Las fichas utilizadas correctamente se devuelven a la caja. Los jugadores/as continúan con las fichas que no han utilizado
- Se inicia de nuevo el juego con otra ilustración
- Gana el jugador/a que antes se quede sin fichas

¿CÓMO SE JUEGA? (Continuación)

NIVEL 2: LETRAS

- Un jugador/a gira la ruleta y determina la **letra** por la que deben comenzar los objetos a buscar
- Se gira el reloj de arena y durante ese tiempo los jugadores/as deberán encontrar el mayor número posible de objetos que comiencen por la letra seleccionada y poner una ficha sobre cada artículo.
- Por turnos cada jugador/a dice en voz alta los elementos encontrados.
(Si hay varios objetos con el mismo nombre solo se puede poner una ficha sobre uno de ellos)
- Las fichas utilizadas correctamente se devuelven a la caja. Los jugadores/as continúan con las fichas que no han utilizado
- Se inicia de nuevo el juego con otra ilustración
- Gana el jugador/a que antes se quede sin fichas

NIVEL 3. LÁPIZ Y PAPEL

- Preparación: Los jugadores/as se colocan frente a sí la misma ilustración. Cada jugador/a coge un lápiz y un papel
- Un jugador/a gira la ruleta y determina la **letra** por la que deben comenzar los objetos a buscar
- Se gira el reloj de arena y durante dos minutos (dos vueltas de reloj) los jugadores/as deberán encontrar el mayor número posible de objetos que comiencen por la letra seleccionada y escribirlos en su papel
- Por turnos cada jugador/a dice en voz alta los elementos encontrados y se puntúan
 - 1 punto por cada elemento que tenga en común con uno o más oponentes
 - 3 puntos por cada elemento que solamente haya encontrado el(ella)
- Los jugadores/as suman sus puntos y los anotan
- Se inicia de nuevo el juego con otra ilustración
- Gana el jugador/a que al final de la quinta ronda haya acumulado más puntos.

PALABRAS VÁLIDAS:

1. *Todos los elementos que se puedan identificar claramente en la ilustración*
2. *Un mismo objeto puede incluir diferentes partes: una "bicicleta", también puede ser visto como "asiento", "rueda", "manillar", etc.*
3. *Cada elemento solo puede ser utilizado una vez, no se puede repetir en singular y en plural*
4. *Si la misma palabra se aplica a varios objetos diferentes en una ilustración se puede usar varias veces (usar la palabra "banco" para referirse a un asiento y también a un edificio)*
5. *Cualquier palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores/as están de acuerdo*



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



LETRA A LETRA

Guía para el profesor



LENGUA



EDAD: PRIMER, SEGUNDO, TERCER CICLO DE PRIMARIA

JUEGO LETRA A LETRA



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura:

- Consolidar el aprendizaje de las mayúsculas
- Reforzar la utilización de minúsculas.
- Consolidar la correspondencia entre mayúsculas y minúsculas
- Afianzar el uso y aprendizaje de letras, sílabas directas, trabadas, inversas,...
- Aprender el significado de palabras nuevas o desconocidas para ellos (Semántica).
- Reforzar la escritura de palabras y frases.
- Creación de textos propios.
- Escribir palabras en mayúsculas y minúsculas
- Contar e identificar sílabas en las palabras encontradas

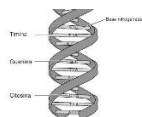
Matemáticas:

- Contar palabras
- Contar letras



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.
- Reforzar la concentración y la atención en la tarea.



OBJETIVO DEL JUEGO: El reto de **LetraALetra** es descubrir rápidamente dónde empieza la palabra y leerla en voz alta antes que los demás jugadores. Ser el primero en lograr diez cartas con palabras adivinadas. Se consigue la carta o la tarjeta si eres el primero en leer la palabra indicada.

EDAD PARA LA QUE SE RECOMIENDA: El juego se recomienda para a partir de 10 años pero con las variaciones que incluimos y dependiendo del nivel de lecto-escritura del alumnado se puede utilizar desde los seis años.

PREPARACIÓN:

Instrucciones del juego: + de 2 jugadores

Preparación:

1. Se mezclan las cartas y se colocan en un único montón, boca arriba, en el centro de la zona de juego. El montón debe quedar a la vista de todos los jugadores.
2. El jugador que haya mezclado las cartas y colocado montón, debe tapar con su mano la primera carta para que nadie la vea. Cuando todos los jugadores estén listos, quita la mano y el juego comienza.

JUEGO LETRA A LETRA

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Todos los jugadores miran la carta encima del montón y compiten por leer y decir correctamente la palabra escrita en el círculo negro (palabra más larga)
2. El primer jugador que identifique y sea capaz de leer la palabra correctamente gana la carta.
3. Cuando un jugador consigue una carta, la pone boca debajo delante de él. El reverso de la carta tendrá uno de los tres colores (negro, rojo o azul, que corresponde con la dificultad de la palabra y la longitud de la misma), éste indica en qué círculo hay que buscar la palabra de la siguiente carta, que ha quedado descubierta en el montón.

VARIACIONES:

- Empezar en los primeros cursos, en 1º, leyendo sólo las palabras que estén escritas en el fondo azul, ya que son las más cortas y las más sencillas.
- Escribir las palabras leídas en mayúsculas y en minúsculas
- Escribir frases que contengan las palabras leídas correctamente y que han permitido ganar tarjetas.
- Puntuar las palabras negras con tres puntos, las rojas con dos puntos y las azules con un punto. Y hacer un recuento global de los puntos obtenidos a partir de las palabras encontradas.
- Separar las palabras encontradas en sílabas.
- Elaborar textos breves o cuentos que contengan las palabras encontradas
- Describir el significado de las palabras encontradas y/o desconocidas con sus palabras, y hacer un diccionario de aula.
- Hacer un listado de las palabras encontradas acompañado de fotos o pictogramas que las representen

PUNTUACIÓN (Evaluación)

Cada grupo de alumnos/as tendrá una hoja de puntuaciones en el que quedarán recogidos sus avances. Esta hoja se puede utilizar como hoja de registro para valorar los distintos aspectos trabajados.

- **DOS PUNTOS:** Palabra acertada
- **UN PUNTO** para cada uno: Palabra prestada.
- **UN PUNTO** por frases realizada.
- **TRES PUNTOS** para cada uno por texto, si están incluidas más de DIEZ palabras.
- **DOS PUNTOS** para cada uno por texto, si están incluidas más de CINCO palabras.
- **TRES PUNTOS** para cada uno por texto, si están incluidas más de TRES palabras.



MI PRIMER JUEGO DE PALABRAS

Guía del profesro/a



LENGUA, CC. NATURALES



EDAD: PRIMER, SEGUNDO y TERCER CICLO DE PRIMARIA



MI PRIMER JUEGO DE PALABRAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

- **Ejercitar funciones ejecutivas:**
 - o La memoria de trabajo
 - o La memoria visual y auditiva
 - o Atención sostenida
 - o Asociación
 - o Razonamiento
 - o Discriminación visual
 - o Organización espacial
 - o Estructuración rítmica
 - o Capacidad de anticipación
- **Lectoescritura:**
 - o Estructuración del lenguaje
 - o Afianzar el uso y aprendizaje de letras, sílabas directas, trabadas, inversas, ...
 - o Evocar palabras según unos criterios lingüísticos: “palabras que empiecen por ...”, palabras que contengan la sílaba...” (Semántica).
 - o Expresión oral
 - o Reforzar la escritura de palabra
 - o Lectura



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse

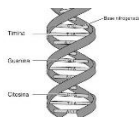


MATERIALES:

- Un tablero
- 100 fichas de letras
- 22 tarjetas de dibujos con nombres y puntos



DURACIÓN: Entre 15 y 30 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

JUEGO FORMAPALABRAS

- 2-4 jugadores
- **Preparación:** Se colocan las 100 fichas boca abajo sobre la mesa y cada jugador/a **coge 7** que pone boca arriba frente a él.
- Empieza el jugador/a que saque la letra “A” cogiendo una ficha del montón
- Un jugador/a trata de formar una palabra formada por una, por dos, por tres o por cuatro sílabas completando de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo ordenadamente. Cada jugador podrá poner como máximo dos fichas en cada turno y cogerá el mismo número del conjunto de fichas para poner y le pasa el turno.

¿CÓMO SE JUEGA? (Continuación)

- Si un jugador/a completa alguna de las palabras del tablero, cogerá la tarjeta con dicha palabra y se anotará los puntos que tenga esa tarjeta.
- Si el jugador/a a quién le toca el turno no tiene fichas que poner, le pasa el turno al siguiente.
- Gana quién más puntos ha obtenido cuando ya no se puedan poner más fichas



JUEGO: IDENTIFICANDO

- 3-6 jugadores
- Preparación: Se barajan todas las tarjetas y se colocan boca abajo en un montón. Empieza el jugador/a cuyo nombre contenga más letras.
- Se roba una tarjeta del montón, dice lo que es, busca las letras que necesita para formar palabras y la forma en el tablero. Y así lo mismo con el siguiente jugador/a
- Gana el jugador/a que consiga formar el mayor número de palabras

VARIANTE: Al robar la tarjeta, se cuenta el número de sílabas y se marcan con palmadas.

JUEGO: DEFINICIONES

- 2-3 jugadores/as
- Preparación: Se nombra un director/a que será el encargado de leer las definiciones. Se reparten las tarjetas por la mesa boca arriba (no se usan las fichas de letras)
- Los jugadores/as deben adivinar la definición que ha leído el director. Si lo aciertan y dicen bien el nombre, ese jugador/a se queda con la tarjeta.
- Gana quien más tarjetas tenga al acabarse estas.



DEFINICIONES:

1. Alberga plantas (6 letras)
2. Alimento (3 letras)
3. Animal con el cuello muy largo (6 letras)
4. animal marino (8 letras)
5. Animal que maúlla (4 letras)
6. Animal que empieza por A (5 letras)
7. Animal que empieza por F (4 letras)
8. Animal que relincha (5 letras)
9. Animal que vive en el mar (6 letras)
10. Árbol que da dátiles (7 letras)
11. En él nos ponemos los zapatos (3 letras)
12. En é viven personas y empieza por E (8 letras)
13. Sirve para alumbrar (7 letras)
14. Sirve para escribir (5 letras)
15. Sirve para escribir (9 letras)
16. Sirve para jugar y empieza por B (5 letras)
17. Sirve para mirar (3 letras)
18. Sirve para regar plantas (8 letras)
19. Sirve para sentarse (5 letras)
20. Sirve para viajar (4 letras)
21. Vamos en verano (5 letras)
22. Vive en le mar (3 letras)

JUEGO: PARA MÍ

- 2-6 jugadores/as
- **Preparación:** Se cogen 22 trozos de papel para escribir en cada uno de ellos cada una de las palabras que aparecen en las tarjetas de juego. Estos papeles se colocan en el centro de mesa boca abajo. Las tarjetas con dibujos se reparten por la mesa boca arriba y se nombra un director/a de juego. Empieza el jugador/a que está a la derecha del director/a.
- El jugador/a que empieza levanta un papel del montón y lee lo que está escrito. Entonces, todos los jugadores/as han de buscar a la vez lo que dice la tarjeta. El primero que lo encuentra dice “mía” y se lo queda. Y así sucesivamente.
- Gana quien más tarjetas tenga al acabarse estas.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



MIMIC

Guía para el profesor



LENGUA, EDUCACIÓN FÍSICA, INGLÉS Y FRANCÉS



EDAD: SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA, Y PRIMER CICLO DE ESO

MIMIC



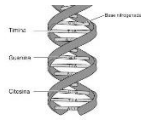
OBJETIVOS CURRICULARES:

- Construir frases, oraciones y pequeños textos de manera correcta
- Fomentar la expresión escrita y la expresión corporal
- Representar dramáticamente palabras y textos sencillos empleando recursos corporales (cuerpo, movimiento y voz)
- Dramatizar escenas recurriendo a la mímica



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- ✓ Respetar los turnos y tiempos de espera
- ✓ Solicitar y prestar ayuda
- ✓ Aceptar la derrota
- ✓ Festejar el triunfo ajeno.



OBJETIVO DEL JUEGO

Es un juego de mímica en el que hay que representar hasta tres palabras para que los compañeros y compañeras del equipo las adivinen, y formen con ellas una frase, por absurda que sea.

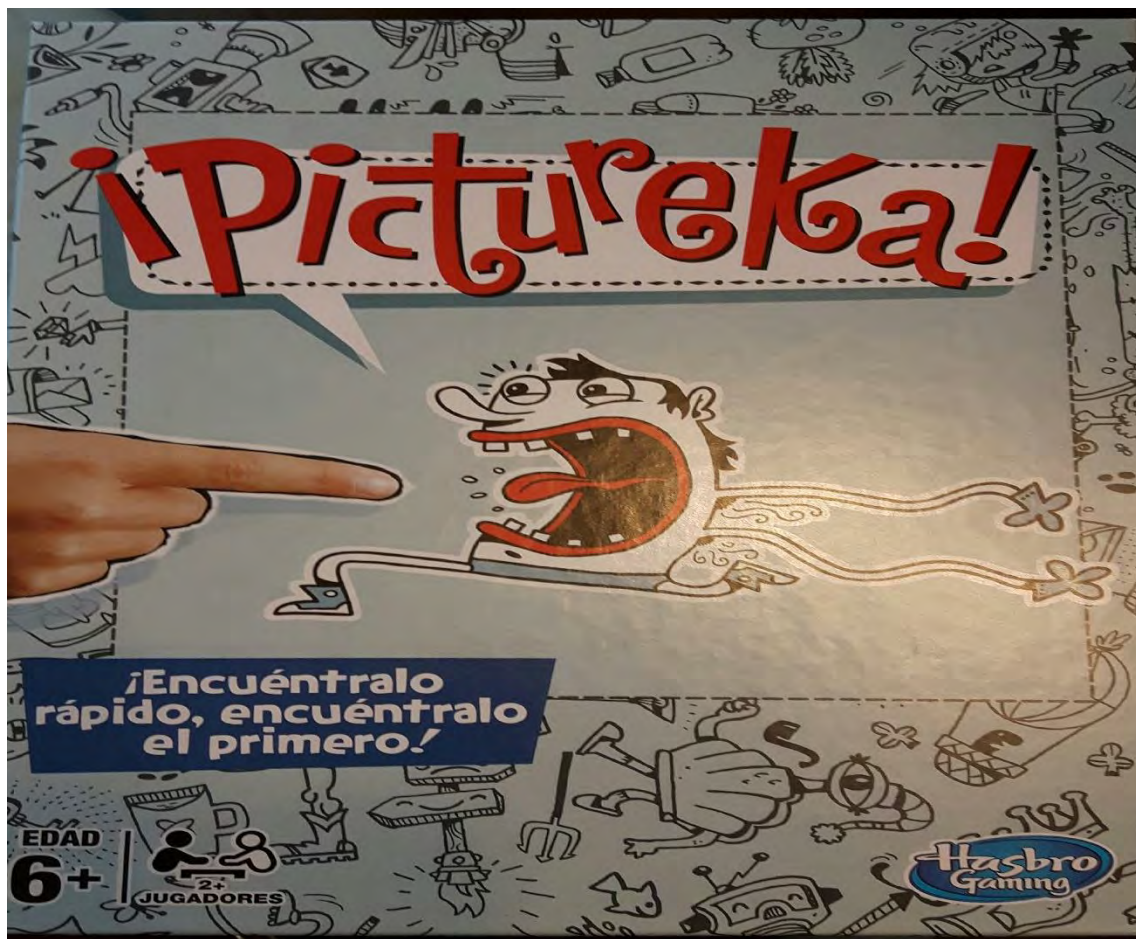
Si se consigue se pueden arriesgar a tirar el dado y seguir jugando para formar nuevas frases, pero cuidado, si se acaba el tiempo antes de encontrar la solución correcta se perderán tantas cartas como marque el dado.

Si juegan dos o tres equipos, la partida acaba cuando se hayan jugado tres rondas. Si son cuatro o más equipos se hacen dos rondas.

Al final de la partida el equipo que haya conseguido más cartas será el ganador.

¿CÓMO SE JUEGA?

- ✚ Se mezclan y se colocan las cartas formando tres pilas, una por cada categoría, y a su lado se pone el dado y el reloj de arena.
- ✚ Se forman equipos con el mismo número de jugadores aproximadamente y se sortea quién jugará primero.
- ✚ Cuando le toque jugar a un equipo se gira el reloj de arena y se tira el dado. El jugador que hace la mímica debe coger tantas cartas como le indique el dado.
- ✚ Después de leer las cartas, deberá representarlas una a una. Para ello puede hacer sonidos o tararear canciones pero no puede hablar.
- ✚ Sus compañeros de equipo pueden dar tantas respuestas como quieran hasta que las adivinen todas o hasta que se acabe el tiempo
- ✚ Una vez que las adivinen todas, el equipo debe formar una frase que las contenga para ganar las tarjetas definitivamente.
- ✚ No es necesario que las frases sean verosímiles, pero si deben contener todas las palabras representadas y ser utilizadas de forma correcta.



¡PINTUREKA!

Guía para el profesor



FUNCIONES EJECUTIVAS



EDAD: PRIMARIA, ESO



OBJETIVOS CURRICULARES:

- Evocar palabras de distintos campos léxicos y semánticos.
- Asociar vocabulario a categorías léxicas y semánticas.
- Trabajar la comunicación oral.
- Potenciar la creatividad.

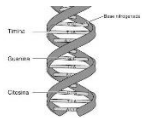
OTROS OBJETIVOS VINCULADOS AL APRENDIZAJE:

- Potenciar funciones ejecutivas: atención, planificación, velocidad de procesamiento y memoria.
- Favorecer el trabajo de estrategias visoperceptivas.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Potenciar y desarrollar actitudes de cooperación y ayuda cuando se utilizan variantes de “equipo”.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



¿CÓMO SE JUEGA?

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES CONSEGUIR TODAS LAS CARTAS POSIBLES O 6 DE ELLAS”)

- Se preparan las 9 baldosas del juego formando un cuadrado de 3x3, el dado, el reloj de arena y las 55 cartas de “misión”.
- Se separan las cartas de “misión” en montones del mismo color (azul, verde y rojo) y se colocan boca abajo bien barajados.
- Para las cartas verdes y rojas, se decide qué “misión” se jugará (se decide categoría según palabra superior, central o inferior elegida). Se observará la flecha dibujada en algunas cartas, pues para jugar hay que seguir su orientación (doble flecha a los lados permite intercambiar el sitio de dos baldosas y fecha girada indica que se puede dar la vuelta a cualquier baldosa).
- Se decide también quién comenzará el juego, pues se continuará hacia la izquierda.

Hay dos formas de jugar:

1. Rondas y rondas: Se juegan unas cuantas rondas de cada color de misión (se acuerdan las rondas a jugar: de 2 a 3 jugadores juegan 3; de 4 a 5 juegan 2 y 6 o más juegan 1). Se empieza por las cartas azules, después verdes y finalmente rojas. Se coge la carta de arriba y se tienen en cuenta las instrucciones para cada color: AZULES (“Encuéntralo primero”. Juega todo el mundo. Se pone la carta boca arriba a la vista de todos, aparece un dibujo que se encuentra sólo una vez en las baldosas. Buscan todos a la vez. Quien lo encuentre grita ¡pictureka! Y se queda con la carta). VERDES (“Personal”. Juega uno solo. Tira el dado y busca a contrarreloj. Se coge la carta y se lee la misión elegida, se tira el dado y se dispone el reloj de arena. Han de encontrarse tantos elementos de esa categoría como el número obtenido en el dado. Si se encuentran los elementos correspondientes antes de que se termine el tiempo -un compañero puede avisar del tiempo disponible-, se queda con la carta. Si no se ha conseguido, la carta se coloca al final del montón. ROJAS (“Mi baldosa”. Encuentras dibujos en tus propias baldosas. Juega todo el mundo. Cada uno elige una baldosa y se la coloca delante, si hay 4 jugadores o menos, se cogen dos baldosas para cada uno. Se levanta la primera carta del montón y se lee en voz alta la categoría elegida. Se coloca en el centro para que la vea todo el mundo y se cuenta “3, 2, 1...YA”. Se da la vuelta a las baldosas y se empieza a buscar. Se grita ¡pictureka! Se señala con el dedo y se queda con la carta).

SE PUEDEN JUGAR MENOS RONDAS PARA UN JUEGO MÁS RÁPIDO

2. Cajón desastre: En el turno se tira el dado. Según el color que salga (azul, verde o rojo) así se toma la carta (recordar seguir las indicaciones de la carta en caso necesario, doble flecha o flecha girada). Quien gane la “misión” se queda con la carta y termina su turno. Continúa el jugador de la izquierda. El primer jugador que consiga 6 cartas gana el juego.

SE PUEDE ESTABLECER UN N° MAYOR O MENOR DE CARTAS PARA GANAR

SI GRITAS ¡PICTUREKA! ANTES DE TIEMPO O SEÑALAS UN DIBUJO QUE NO CORRESPONDE LOS DEMÁS JUGADORES ESTABLECERÁN UN “CASTIGO” PARA TI (PERDER UNA CARTA O REALIZAR UNA PRUEBA DIVERTIDA...)

PUEDEN APLICARSE LAS DOS FORMAS DE JUEGO ESTABLECIENDO EQUIPOS PARA DESARROLLAR LAS MISIONES, FAVORECIENDO LA CAPACIDAD DE AYUDA EN LA RESOLUCIÓN DE LA TAREA.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



RUSHHOUR SHIFT- RETO ATASCO

Guía para el profesor



Juego de lógica



EDAD: SEGUNDO Y TERCER CICLO PRIMARIA

RUSHHOUR SHIFT-RETO ATASCO



- Juego de lógica y de estrategia.
- Trabaja la atención y la concentración.



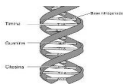
OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



ELEMENTOS DEL JUEGO:

- Tablero
- 12 vehículos bloqueadores
- 2 coches adversarios
- 32 cartas
- Instrucciones con 10 posiciones de inicio
- Bolsa de viaje



OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en sacar tu coche por el lado opuesto del tablero

PREPARACIÓN: 2 jugadores

1. Colocar las tres partes del tablero para que las tres secciones queden perfectamente alineadas, formando un rectángulo de 6x14 cuadrados.
2. Se elige una de las posiciones de inicio del juego (ver página 23 de las instrucciones) y se colocan los vehículos en el tablero como indica la ilustración.
3. Se mezclan las cartas y se reparten cuatro boca abajo a cada jugador. Se dejan las cartas que sobren en un montón boca abajo para robar.
4. Decidir qué jugador usará el coche dorado y cuál el coche plateado.

¿CÓMO SE JUEGA?

- El primer jugador elige una de las cuatro cartas de su mano y la juega poniéndola boca arriba al lado del montón de robar, formando un montón de descartes.
- Luego mueve los vehículos y/o el tablero, siguiendo las reglas de la carta jugada (ver página 11 de las instrucciones para conocer las reglas de las cartas)
- Después roba una nueva carta del montón de robar.
- El segundo jugador elige una de sus cuatro cartas, la deja en el montón de descartes y hace su jugada. Luego roba una nueva carta.
- El juego continúa así hasta que el coche de uno de los jugadores cruza la salida en el lado opuesto del tablero.

REGLAS DE MOVIMIENTO DE LOS VEHÍCULOS:

- Los jugadores pueden mover cualquier vehículo en el tablero excepto el coche de su adversario.
- Los vehículos sólo pueden deslizarse hacia delante o hacia atrás, no de lado.
- Los vehículos no pueden levantarse de la superficie del tablero.
- Los únicos vehículos que pueden salir del tablero son el coche dorado y el plateado. Todos los vehículos bloqueadores deben estar completamente dentro del tablero en todo momento.



SENTIMAGE

Guía para el profesor/a



EMOCIONES, LENGUAJE



EDAD: PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA, ESO



SENTIMAGE



OBJETIVOS CURRICULARES:

- Ejercitar la atención y la concentración
- Desarrollar el razonamiento lógico
- Ampliar vocabulario
- Potenciar la expresión oral
- Crear diálogos y dramatizar historias
- Elaborar narraciones orales



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Desarrollar el sentido de la responsabilidad social
- Reconocer y denominar sentimientos y sus matices
- Trabajar la empatía



MATERIALES:

- 144 Tarjetas
- Cuadernillo de instrucciones con el índice de historias y los sentimientos



DURACIÓN:

Aproximadamente, 10 minutos



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- Individual o grupal
- Preparación: se escogen las cartas que representan una misma historia (están identificadas con un número) y se exponen sobre una mesa
- Trabajo con retratos:
 - El jugador/a debe reconocer, denominar e imitar los sentimientos representados
 - Imaginar situaciones que provoquen sentimientos similares
 - Inventar historias donde aparezcan esas emociones.
 - Imitar y representar esos sentimientos (gestos, posturas, sonidos, palabras...)
 - Buscar aquellas expresiones que muestran sentimientos similares.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO (Continuación)

- Trabajo con retratos y sucesos:
 - Ordenar las cartas y después contar la historia
 - Adivinar los sentimientos y emociones
 - Escenificar una historia lo más emotiva posible cuidando la mímica, los gestos y la posición del cuerpo
 - Narrar reacciones similares
- No es un juego competitivo. No habrá un ganador/a sobre los demás jugadores/as



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general



STORY CUBES

Guía para el profesor



LENGUA



EDAD: PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO PRIMARIA

STORY CUBES ACTIONS



OBJETIVOS CURRICULARES:

Comunicación oral: hablar y escuchar

Primer ciclo:

1º de EP:

- Expresión de textos orales de distinto tipo
- Narrar siguiendo un orden cronológico
- Comprende el sentido global de mensajes orales de la vida cotidiana

2º de EP

- Expresión y producción de textos orales: narraciones, descripciones sencillas y breves exposiciones
- Comprensión de textos orales

Segundo ciclo:

- Producción y expresión de diversos tipos de textos orales. Narraciones, descripciones sencillas y breves exposiciones

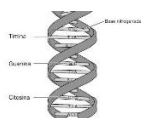
Comunicación escrita:

- Reforzar la escritura de frases y textos cortos.
- Creación de textos propios.
- Fomentar la creatividad la expresión escrita en general



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

“Erase una vez...”

En cada turno, un nuevo narrador tirará los 9 dados y comenzando con la frase “Erase una vez.....” tendrá que contar una historia que una las nueve imágenes resultantes.

Se comienza con la primera imagen que llame la atención. Podemos utilizar tres dados para el principio, tres dados para el desarrollo, y tres para el final de la historia.

Solamente hay una regla, no hay respuestas erróneas.

“Mi héroe”

Tira tres dados y utilízalos para crear un personaje. Después tira los nueve dados y cuenta una historia con el héroe o el personaje que has imaginado

“Historias épicas”

El primer jugador tira los nueve dados e inventa un capítulo de introducción. Por turnos, cada jugador irá añadiendo un capítulo a la historia. El último jugador debe atar todos los cabos sueltos y llevar la historia a un final épico.



TABÚ

Guía para el profesor/a



LENGUAJE, ATENCIÓN



EDAD: TERCER CICLO DE PRIMARIA. ESO

TABÚ



OBJETIVOS CURRICULARES:

Ejercitar funciones ejecutivas:

- Atención y concentración
- Memoria de trabajo
- Autocontrol

Lenguaje:

- Potenciar el desarrollo de campos semánticos
- Generar mayor riqueza de vocabulario
- Inhibir información y rescatar la importante



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Manejo del estrés
- Divertirse



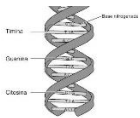
MATERIALES:

- Tarjetas y soporte
- Dado
- Reloj de arena
- Bocina
- Papel para anotar



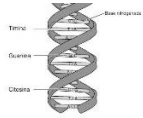
DURACIÓN:

Aproximadamente, 20 minutos



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- 4 o más jugadores/as
- **Preparación:** Los jugadores/as se dividen en dos equipos y se ordenan las cartas:
 - Se elige el color de las palabras para jugar esta partida
 - Se comprueba que todas las cartas estén en la misma dirección
 - Se coloca un montón de cartas en el soporte con el color elegido mirando hacia abajo.
- Se elige un jugador/a de un equipo para que describa las palabras Clave.
- Este jugador/a debe lograr que su equipo adivine la palabra clave a través de la descripción que él haga sin utilizar ninguna de las palabras Tabú que aparecen en la carta. Puede coger varias cartas mientras dure el tiempo de juego.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO (Continuación)

- El otro equipo pondrá en marcha el reloj y vigilará que no se usa ninguna de las palabras Tabú. En ese caso hará sonar la bocina y se contará como error.

Se hará sonar la bocina cuando se rompe alguna de las siguientes normas:

- No se puede usar ninguna de las palabras de la carta
- No se pueden hacer gestos
- No se puede decir que la palabra Clave “suena como” o “rima con”
- No se pueden usar abreviaturas
- Cuando se acabe el tiempo, se hace un registro de las puntuaciones:
 - 1 punto por cada palabra a acertada
 - Se da un punto al otro equipo por cada fallo o carta que se haya saltado.

- Gana el equipo que haya conseguido más puntos una vez que todos los jugadores/as hayan tenido el mismo número de turnos para describir una palabra.



USO DEL DADO CAMBIA-JUEGO

- UN ADIVINADOR. Se elige solo a un compañero para que adivine
- TIEMPO DOBLE: Se dispone de dos vueltas del reloj para adivinar
- ESTATUA: No puede moverte ni para girar las cartas
- TODOS JUEGAN: Los dos equipos intentan adivinar la palabra que se describe
- JUEGO CLÁSICO: Reglas básicas



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



TOP TABLES

Guía para el profesor/a



MATEMÁTICAS, INGLÉS



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO DE PRIMARIA



TOP TABLES



OBJETIVOS CURRICULARES:

Funciones ejecutivas:

- Atención y concentración
- Razonamiento
- Organización espacial

Matemáticas:

- Aprendizaje de las tablas de multiplicar
- Cálculo mental
- Problemas matemáticos



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse



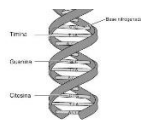
MATERIALES:

- Base del juego e estadio de fútbol
- 7 láminas de juego de dos caras
- 24 tarjetas para puntuar de dos caras (SCORE CARD) divididas en 4 niveles de dificultad
- 12 tarjetas para pasar de dos caras (PASS CARD)
- 6 jugadores
- 1 ruleta
- 6 fichas de gol



DURACIÓN:

Aproximadamente, 15 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

■ 2 jugadores/as

■ Preparación:

- Se selecciona una lámina de juego correspondiente a la tabla de multiplicar a practicar

DIFICULTAD	FACTOR	COLOR
BAJA	2, 5, 10	ROJO
MEDIA	3, 4, 8	AMARILLO
ALTA	6, 7, 9, 11, 12	AZUL
DOMINIO	13, 14	MORADO

¿CÓMO SE JUEGA? (Continuación)

- El jugador/a más joven inicia el juego girando la ruleta
- El número señalado en la ruleta se multiplica por la cifra que aparece en la lámina de juego (encuadrada en color en el centro del campo)
- Puede elegir moverla para acercarse al área de gol, bloquear a un oponente, defenderse de un posible gol con movimientos verticales, horizontales y diagonales.
- Si puede moverse, deberá decir el resultado en voz alta y mover su ficha-jugador hacia la casilla del campo que represente el resultado de la multiplicación.
- Si no puede moverse cogerá una tarjeta para pasar (PASS CARD) y seguirá las indicaciones que recoja la tarjeta.
- El juego continúa alternado los turnos.
- Cuando una ficha-jugador llegue al área de gol, deberá coger una tarjeta para puntuar (SCORE CARD) y sustituir el espacio en blanco que aparece en el enunciado de la tarjeta por la cifra representada en la lámina de juego (encuadrada en color en el centro del campo) y resolver el problema. Si la respuesta es correcta, marca un gol y obtiene un balón de fútbol. La ficha-jugador retrocede al espacio central.
- Gana el primero en conseguir un “triplete”, recoger tres fichas de gol.

SIMBOLOS DE LA RULETA:

- *PENALTI: Mueve la ficha-jugador dentro del área de gol y se coge una tarjeta para puntuar (SCORE CARD)*
- *CORNER: Mueve una ficha-jugador a una de las esquinas del campo. Gira la ruleta y si sale un número que se encuentra dentro del área del gol, mueve la ficha-jugador y coge una tarjeta para puntuar (SCORE CARD)*
- *FUERA DE JUEGO O POSICIÓN ADELANTADA: Se pierde turno y se retrocede una fila*
- *FALTA O TARJETA: Se pierde turno y se retrocede una fila*



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general

**FICHAS DE
MATERIALES DIDÁCTICOS
ELABORADOS**



A, E, I, O, U LA IMAGEN LA PONER TÚ

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: INFANTIL, PRIMER CICLO



A,E,I,O,U LA IMAGEN LA PONES TÚ



OBJETIVOS CURRICULARES:

HABILIDADES FONOLÓGICAS:

- Identificación de fonemas vocálicos al inicio de palabra.
- Asociar sonido con grafema.
- Lectura global y fonológica en mayúsculas



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos
- Cooperación

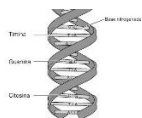


MATERIALES:

- Cinco paneles con cada una de las vocales
- Tarjetas con imágenes cuyos nombres empiezan por cada una de las vocales



DURACIÓN: Aproximadamente, 20 minutos



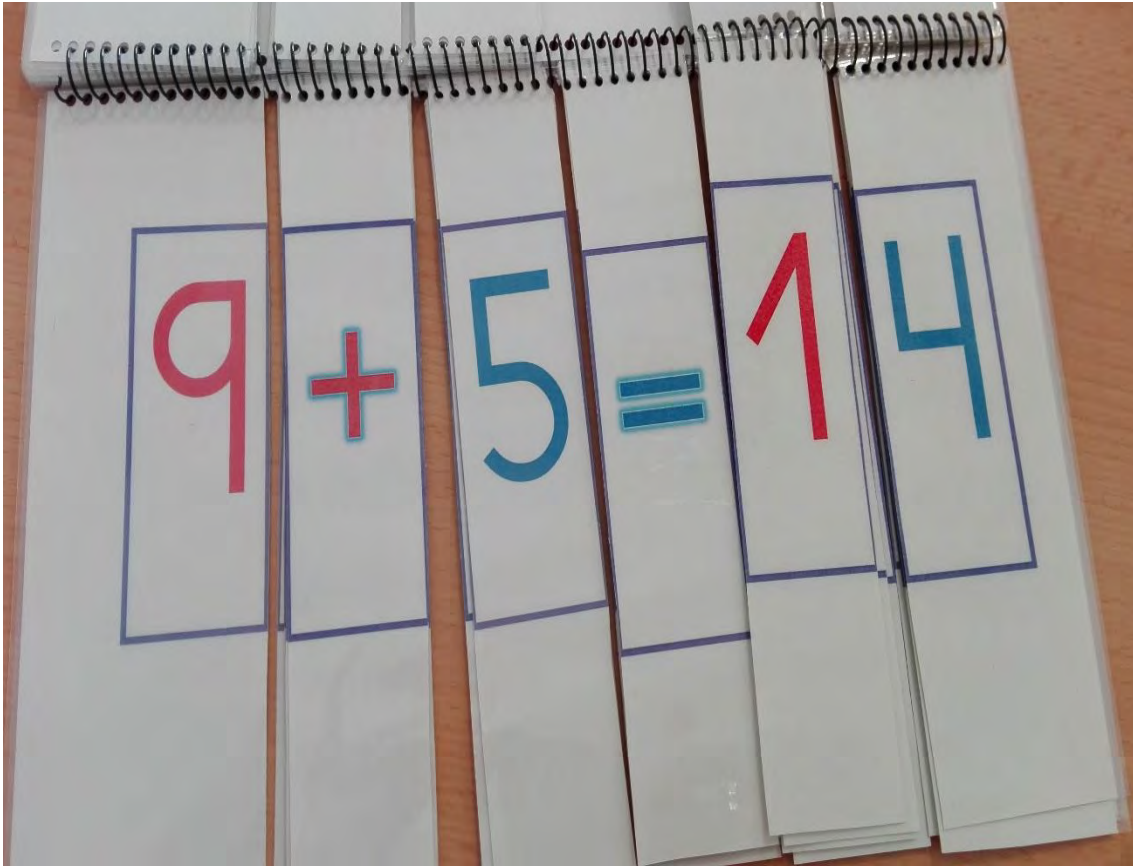
¿CÓMO SE JUEGA?

- 2-4 jugadores o individual
- Se colocan los cinco paneles extendidos en distintos soportes: pared o mesas
- Se reparten las tarjetas entre los distintos alumnos/as
- Por turnos van diciendo la palabra de cada imagen y colocándola en el panel correspondiente.
- Después se reparten las tarjetas con las palabras escritas en mayúsculas y por turnos las van colocando en las distintas tarjetas.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



¡A PENSAR! CÁLCULO MENTAL

Guía para el profesor/a



MATEMÁTICAS



Edad: 1ER, 2º Y 3ER CICLO DE PRIMARIA

LIBRO MÓVIL DE LOS NÚMEROS



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS.

- Trabajar el cálculo mental de las operaciones básicas.
- Desarrollar la capacidad de concentración y atención.
- Aumentar la fluidez y rapidez al realizar cálculos matemáticos.
- Explorar diferentes vías para calcular sin utilizar técnicas de cálculo escrito.
- Trabajar la correcta aplicación de las propiedades conmutativas, asociativas y distributivas de las matemáticas.

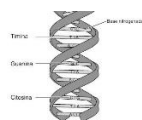
OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS.

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Aceptar la derrota.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



MATERIALES:

- Libro móvil de Cálculo Mental,
- pizarras individuales con veledas o tizas (una para cada jugador).



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.
- Rincones.

■ Individual:

- ✓ Dar al alumno el libro móvil de Cálculo Mental para que juegue y opere mentalmente.

Se puede emplear cuando un alumno ya ha acabado una actividad.

■ Parejas:

- ✓ Uno emite verbalmente una primera cifra, un algoritmo numérico y otra cifra para que el otro compañero lo realice en el libro móvil de Cálculo Mental (intercambiándose los roles por turnos). Ambos alumnos cotejan el resultado.
- ✓ De manera aleatoria (moviendo las hojas del cuaderno) o elegidas por consenso eligen una cifra, un algoritmo y una segunda cifra para calcular mentalmente. Ambos discuten el resultado.

■ Rincones (grupo).

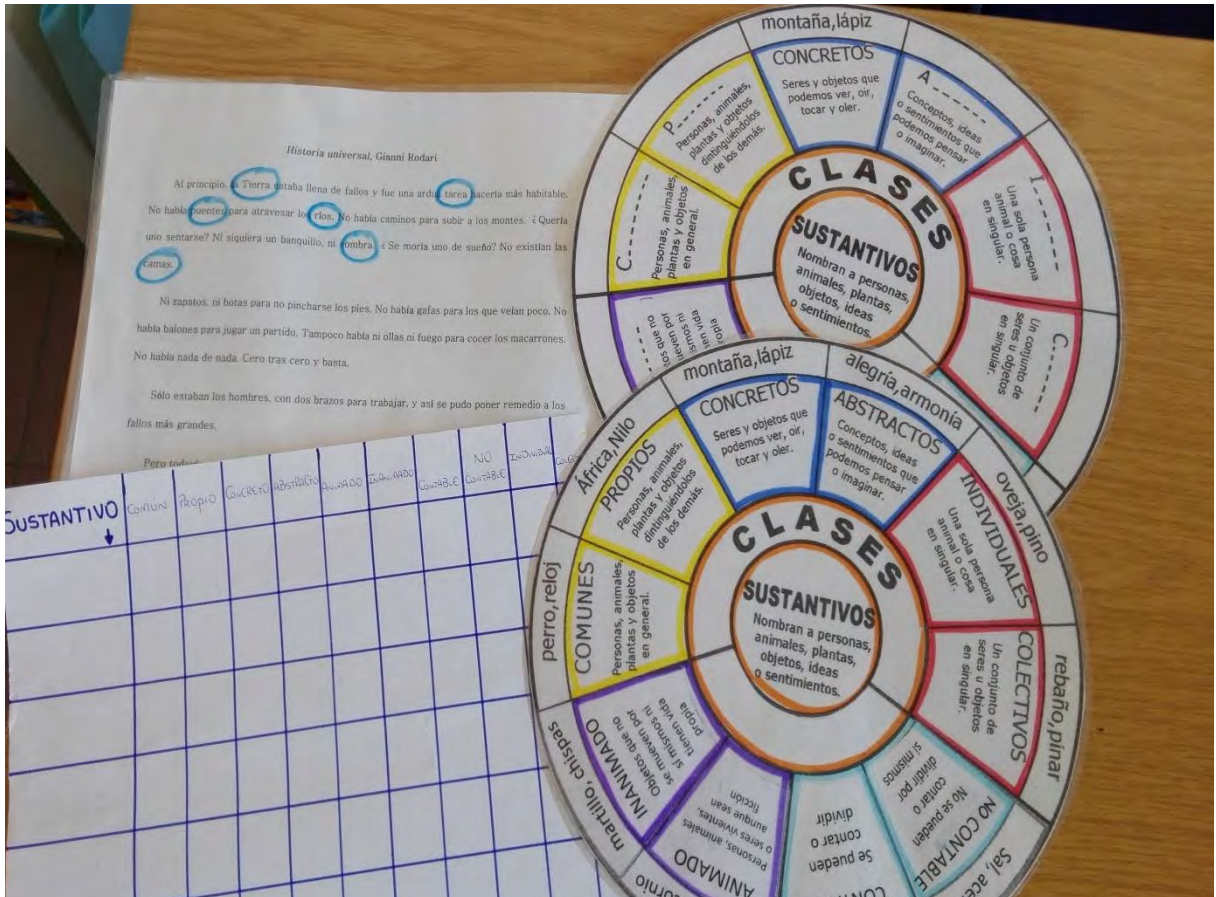
Uno de los compañeros asume el rol de “moderador” de la actividad estando en posesión del libro móvil de Cálculo Mental. Este rol irá intercambiándose por turnos.

El moderador elegirá las 2 cifras y el algoritmo matemático del libro móvil de Cálculo Mental y los demás compañeros tendrán que:

- ✓ Realizar el cálculo mental de manera individual.
- ✓ Cotejar con su compañero de hombro el resultado.
- ✓ Escribir en una pizarra Veleda o pizarra pequeña con tiza el resultado.
- ✓ Cuando todos los compañeros hayan cotejado la solución, levantan la pizarra para que el moderador pueda observar si el resultado es correcto.
- ✓ Si el resultado de las parejas es correcto → obtienen un refuerzo positivo simple (tick, carita contenta, asterisco...) el moderador se encarga de esta función.
- ✓ Si el resultado de todo el grupo es correcto → obtienen otro refuerzo positivo (el mismo de las parejas).
- ✓ Gana la pareja que más reforzadores hayan conseguido.
- ✓ En caso de empate, se realizará una “ronda relámpago” por turnos, donde cada alumno emitirá una operación matemática y de manera individual el resto de compañeros tendrán que escribir y mostrar su pizarra con el resultado. El que se equivoque queda eliminada su pareja para conseguir una pareja ganadora.
- ✓ Si hay tiempo, la pareja eliminada y el moderador seguirán haciendo la “ronda relámpago” a la pareja ganadora hasta que uno de ellos falle y proclamar un solo ganador.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general



APRENDEMOS LOS SUSTANTIVOS

Guía para el profesor.



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



3er CICLO DE ED. PRIMARIA Y 1er CICLO DE ESO

APRENDEMOS LOS SUSTANTIVOS



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS LINGÜÍSTICOS:

- Trabajar los sustantivos.
- Reconocer e identificar sustantivos en un texto.
- Aprender las diferentes clases de sustantivos.
- Ubicar un sustantivo dentro de las diferentes clases.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

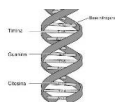
- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.



MATERIALES:

El juego se compone de:

- Ruleta de sustantivos completa.
- Ruleta de sustantivos para completar las clases de sustantivos y ejemplos.
- Texto plastificado para localizar sustantivos.
- Tabla DIN A-3 para escribir los sustantivos del texto y ubicarlos en las diferentes clases.
- Se necesitan rotuladores VELEDA.



¿CÓMO SE JUEGA?

Los alumnos se colocan en grupos de 4 o 5 personas. Se cuenta con el mismo número de materiales para cada grupo.

El juego se compone de 4 fases.

1. Se muestra la **ruleta de los sustantivos** a toda la clase. Se puede dejar de apoyo visual esta ruleta o ubicarla cerca de algún alumno. Es un activador de conocimientos.
2. **Ruleta sin completar.** Se entrega una ruleta a cada grupo para que los alumnos, de manera cooperativa, lean la definición de sustantivo y de las diferentes clases con el fin de completarla empleando tanto los ejemplos como las clases de sustantivos hasta que quede igual que la ruleta completa.
3. **Texto plastificado para localizar sustantivos.** Se entrega un texto plastificado por grupos. Por turnos o eligiendo un portavoz lector, se va leyendo la lectura en voz alta y de manera cooperativa todos los miembros de un grupo van localizando los sustantivos y rodeándolos empleando rotuladores borrables (veledas). Se necesita una segunda lectura realizada por otro componente del grupo.
4. **Tabla DIN A-3** con tantas celdas como sustantivos hay en el texto. Se entrega una tabla a cada grupo para que de manera cooperativa los alumnos escriban el sustantivo e indiquen que clase de sustantivo es.
5. **Corrección general:** Para finalizar la actividad, cada grupo entrega la tabla al grupo que tiene al lado para discutir los sustantivos que han puesto los compañeros del otro grupo, poniendo un asterisco en las palabras que consideren que pueden no ser un sustantivo. A continuación, un portavoz de cada grupo leerá primero las palabras de las que están seguros y con ayuda del profesor y del resto de los grupos solventarán las posibles dudas sobre la categoría gramatical.



Buscamos el número que falta. (Sumas y restas)

Guía para el profesor



MATEMÁTICAS



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO

BUSCAMOS EL NÚMERO QUE FALTA. SUMAS Y RESTAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

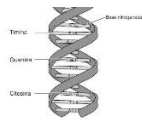
Contenidos lógico-matemáticos.

- Afianzar la adquisición de sumas y restas.
- Identificar uno de los dos sumandos o el sustraendo y no solo la solución.
- Reforzar el cálculo mental.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.
- Trabajar la lectura global de números.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.

El juego se compone de depresores y pinzas numéricas.

- Sumas: Los depresores son de color amarillo y las pinzas pueden tener el número o la escritura global del mismo.
- Restas: Los depresores son de color naranja (dificultad baja) y roja (mayor dificultad). Por un lado del depresor falta el sustraendo (está el minuendo y la solución) al dar la vuelta al depresor está la misma operación pero en este caso solo falta la solución. De esta manera pueden autoevaluarse solos (dando la vuelta al depresor) o el compañero puede ayudarle a evaluarse.

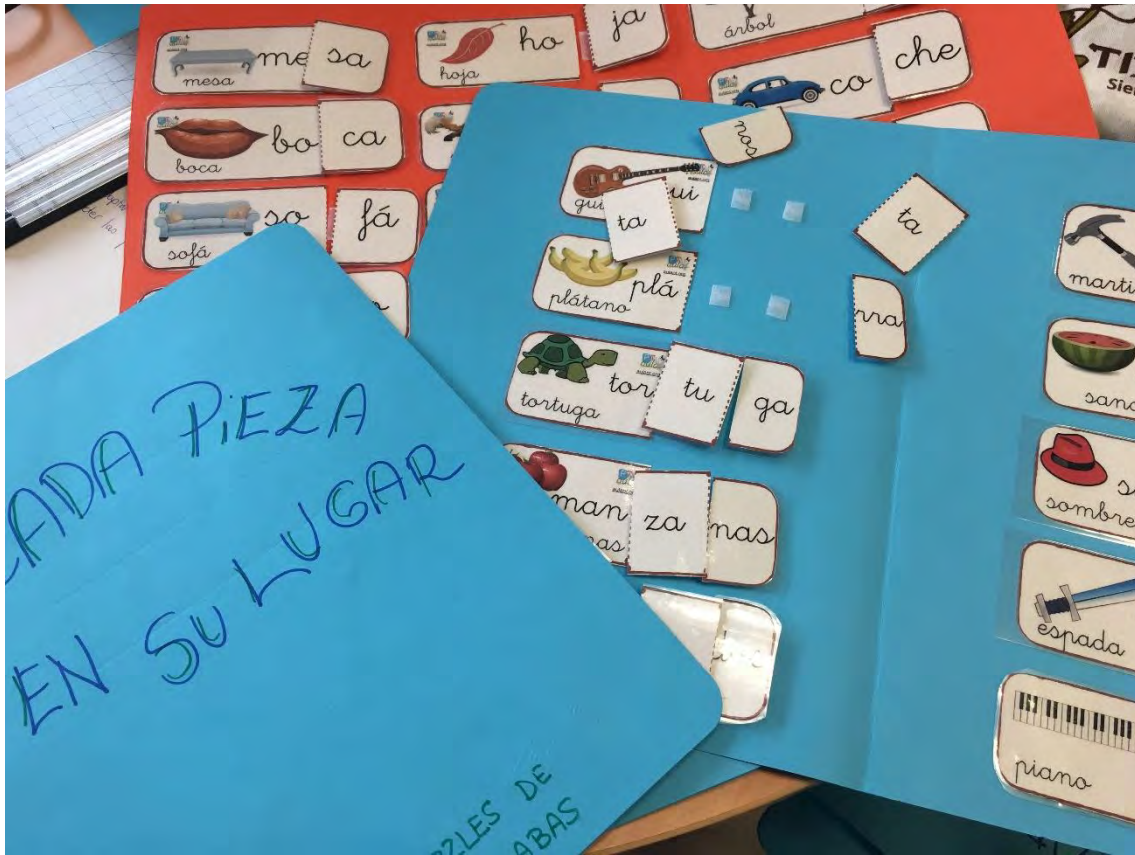
Cada jugador o pareja, tendrá un número concreto de depresores y las pinzas numéricas se colocarán en el centro de la mesa. Los alumnos por turnos deberán colocar los números en los depresores y entregárselos al compañero para que coteje que las operaciones son correctas.

- Cálculo mental: Los alumnos pueden hacer las operaciones mentalmente.
- Apoyo manipulativo: Los alumnos pueden apoyarse con garbanzos para colocarlos debajo de los números escritos en el depresor.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



CADA PIEZA EN SU LUGAR

Guía para el profesor/a



LENGUAJE



EDAD: PRIMER CICLO

RECURSO ELABORADO A PARTIR DE MATERIAL DEL BLOG: [aulapt](http://aulapt.com)

CADA PIEZA EN SU LUGAR



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura:

- Consolidar el conocimiento de la cursiva
- Afianzar el uso y aprendizaje de sílabas y palabras
- Reforzar la escritura de palabras y frases.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Ayudar al compañero/a si lo necesita
- Divertirse

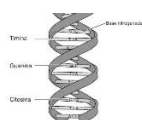


MATERIALES:

- 6 carpetas con juegos de palabras:
 - o 2 carpetas bisílabas
 - o 4 carpetas trisílabas



DURACIÓN: Aproximadamente, 10 o 15 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- 2-4 jugadores
- Preparación: se colocan las sílabas sobre la mesa de forma desordenada
- Por turnos, cada jugador/a coge una sílaba y trata de colocarla en el lugar correcto para formar la palabra que genera el dibujo
- Gana el jugador/a que primero adivine tres cartas correctamente



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



COLGADOS POR LOS NÚMEROS

Guía para el profesor.



MATEMÁTICAS



PRIMER CICLO DE PRIMARIA

COLGADOS POR LOS NÚMEROS



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS.

- Realizar la recta numérica.
- Realizar la recta numérica de manera ascendente con cadencia 1.
- Realizar la recta numérica de manera descendente con cadencia 1.
- Realizar la recta numérica de manera ascendente o descendente con cadencia 2, 3...
- Colgar los números pares.
- Colgar los números impares.
- Colgar números que solo contengan unidades.
- Colgar números que contengan unidades y decenas.
- Colgar los números que empiecen por una decena concreta.
- Identificar el número anterior y posterior.
- Asociar la lectoescritura numérica con el número.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.

FUNCION EJECUTIVA MEMORIA VISUAL O AUDITIVA.

- Colocar 1, 2, 3, 4 pinzas (dependiendo de la capacidad del alumno) para memorizar y escribir esos números.
- Enumerar verbalmente 1, 2, 3, 4... números para que el alumno coloque las pinzas en la percha.

OBJETIVOS PSICOMOTRICES.

- Mejorar la pinza digital.
- Trabajar la coordinación óculo-manual.



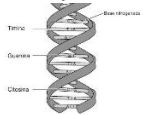
OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Aceptar la derrota.
- Festejar el triunfo ajeno.



MATERIALES:

El juego se compone de una percha y de pinzas de la ropa con números. Las unidades se escriben de color azul y las decenas de rojo.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.
- Rincones.

Cada jugador, pareja o rincón tendrá una percha y las pinzas se colocarán en el centro de la mesa. Los alumnos tendrán que colocar las pinzas dentro de la percha dependiendo del objetivo a alcanzar. Los alumnos colocarán las pinzas por turnos o uno será el encargado (rotando ese rol cada vez que se use este material) ayudado por el resto de compañeros.

Asociar lectura global con el número.

- ❖ Se le dota al alumno de un folio donde están escritos los números de manera secuencial. Los alumnos tendrán que colocar las pinzas dentro de la percha siguiendo el mismo orden.

Función ejecutiva: Memoria visual y auditiva.

- ❖ Un miembro de la pareja o un miembro del grupo elige al azar un número estipulado de pinzas (dependiendo de la capacidad del alumnado). Le muestra una vez leyendo los números en voz alta, esconde en su espalda la percha y vuelve a mostrarla (esta vez sin leerlas en voz alta). A continuación, lo vuelve a esconder y el resto de compañeros han de escribir esos números en un papel o pizarra velada. Se mostrarán y los alumnos se autoevaluarán teniendo como modelo la percha con las pinzas.
- ❖ Un miembro de la pareja o un miembro del grupo dice oralmente una secuencia de números. El resto de compañeros deberán de buscar y colocar las pinzas en la percha en el mismo orden que han sido enunciados.



CAMPOS SEMANTICOS

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER CICLO

RECURSO ELABORADO A PARTIR DE MATERIAL DEL BLOG: [aulapt](http://aulapt.org)

CAMPOS SEMÁNTICOS



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA:

- Establecer categorías semánticas
- Acceder a vocabulario del mismo y distintos campos semánticos
- Comprensión lectora
- Escritura de palabras



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Esperar
- Colaborar con los compañeros de equipo
- Aprender a trabajar en equipo

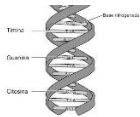


MATERIALES:

- Tarjetas de campos semánticos de Aula PT (<http://www.aulapt.org>)
- Dados



DURACIÓN: De 20 a 25 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- Grupos de cuatro o cinco jugadores
- Se coloca el mazo de cartas en el centro de la mesa
- Entre todos y mirando las imágenes deciden a qué campo semántico pertenecen
- Escriben con rotulador veleda en nombre en la carta.
- Se da la vuelta a la carta y por turnos tiran el dado. Cada jugador responderá según el número que le toque en el dado.
- En una ficha se pueden escribir las respuestas de cada alumno.
- No hay ganadores ni perdedores. Todos ganan



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



¿Cómo se hace? Escribir textos instructivos

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA

RECURSO ELABORADO A PARTIR DEL BLOG [aulapt](http://aulapt.com)

¿COMO SE HACE...? TEXTOS INSTRUCTIVOS



LENGUA.

EXPRESIÓN ORAL

- Organizar el discurso en pasos.
- Establecer secuencias de acción
- Utilizar conectores temporales
- Uso de verbos impersonales
- Uso del se

COMPOSICIÓN ESCRITA

- Ordenar textos instructivos
- Aprender a escribir textos instructivos sobre actividades cotidianas.

FUNCIONES EJECUTIVAS:

- Planificación: Segmentar acciones en pasos
- Memoria sostenida
- Memoria de trabajo



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Favorecer estrategias de trabajo conjunto
- Respetar los turnos
- Aceptar las ideas de otro
- Escucha activa
- Desarrollo de la función fática del lenguaje



MATERIALES:

- Baraja de cartas de AulaPT para escribir textos instructivos.
- Textos completos escritos como modelo.
- Frases de los textos cortadas en tiras individuales.



DURACIÓN: Aproximadamente, de 10 a 20 minutos por ficha



¿CÓMO SE REALIZAN?

- Por parejas o individual
- Por parejas. Para trabajar la **expresión oral**: uno de los miembros de la pareja coge una de las cartas, el otro el texto correspondiente a dicha carta. El que tiene el texto lo tapa para que no lo vea el compañero, este va contando de forma oral los pasos para realizar la actividad que se propone. El que tiene el texto supervisa si están todos los pasos, si falta algo o si los pasos están desordenados y le evalúa y asesora. Una vez terminado se cambian los papeles.
- Para trabajar la **composición escrita**. Con las tiras de pasos para realizar las acciones, se dan a la pareja de forma desordenada, las ordenan. Se puede complicar más dando tiras de dos o más acciones, para que separen las que pertenecen a cada una y luego las ordenen.
- O sin darles los pasos escriben por parejas el texto y luego lo comparan con el modelo.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general





¿CÓMO SE SIENTE? EL JUEGO DE LA EMPATIA

Guía para el profesor/a



EMPATÍA, COMPRENSIÓN LECTORA, INTELIGENCIA INTERPERSONAL



PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA

RECURSO ELABORADO A PARTIR DEL BLOG: aulapt

¿CÓMO SE SIENTE? EL JUEGO DE LA EMPATÍA.



OBJETIVOS CURRICULARES:

- Comprender la oración que leen.
- Trabajar la expresión oral ante la situación planteada.
- Reflexionar sobre cómo creen que se sentirán las personas.
- Inventar ejemplos donde sientan la misma emoción de la situación planteada.
- Trabajar las emociones de 2º nivel: aburrimiento, culpa, asco, dolor...) positivas y negativas.
- Identificar las emociones ajenas y las emociones que se dan ante determinadas situaciones.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Fomentar la escucha activa.
- Ayudar al compañero si él lo pide.
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse

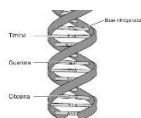


MATERIALES:

- 24 tarjetas con un breve texto y una imagen acompañando.
- Folio grupal o individual para escribir su nombre y dibujar los reforzadores.



DURACIÓN: Aproximadamente 30 minutos (dependiendo de la edad del jugador).



¿CÓMO SE JUEGA?

■ PAREJAS / RINCONES

- **Preparación:** Se coloca todas las tarjetas boca abajo en el centro de la mesa. Empieza a jugar el jugador que por consenso elijan ellos sin poder elegirse a ellos mismo y continúa jugando el jugador que se encuentre a su derecha.
- Cada uno coge una tarjeta, la muestra y la lee en voz alta al resto de compañeros.
- El jugador describe cómo cree que se siente el personaje de la situación planteada, si el resto de compañeros consideran de manera consensuada que ha mostrado empatía, gana un reforzador (carita contenta, tick, asterisco...).
- El jugador debe inventarse una historia breve/situación donde el protagonista sienta la misma emoción a la situación planteada. Si lo realiza, gana otro reforzador. En el caso de que no imagine otra situación:
- Puede pedir ayuda a un compañero para que entre los dos la inventen o la describan. Si lo realizan correctamente, el jugador que ha pedido ayuda decidirá si el compañero que le ha ayudado se merece tener un refuerzo positivo.
- Gana el jugador/a que tenga el mayor número de reforzadores.

CUENTOS ADAPTADOS



Guía para el profesor



LENGUA



EDAD: INFANTIL, PRIMER, SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

RECURSO ELABORADO A PARTIR DEL BLOG: www.pictocuentos.com y www.aprendicesvisuales.org

Cuentos adaptados



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA.

- Lectura de narraciones breves
- Escritura adaptada con imágenes
- Respuesta a preguntas tipo Q

OTROS OBJETIVOS:

- Secuenciación y planificación
- Atención
- Identificación de sentimientos

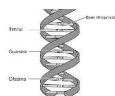


OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Compartir narraciones



MATERIALES: Cuatro cuentos con pictos para leer y manipular poniendo los pictos en su lugar adecuado según la secuencia: El patito feo, Jose está en el parque, Jose está triste y Jose en su cumpleaños



¿CÓMO SE JUEGA?

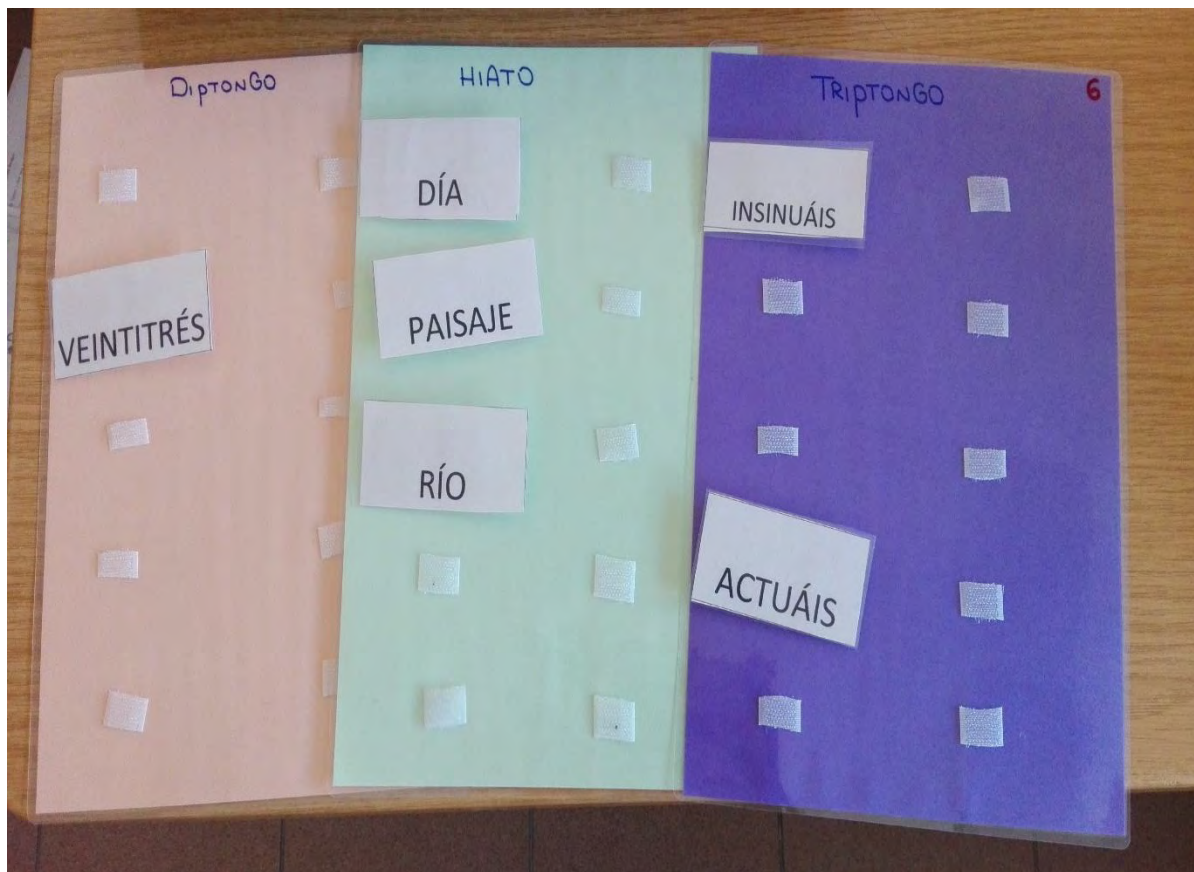
Este recurso está elaborado para que accedan a la lectura alumnos y alumnas con pequeños o con algunas dificultades en el lenguaje.

En parejas o con el profesor, se lee el cuento a alumnos/a siguiendo bien la secuencia de imágenes y luego se le pide que él coloque los pictos en la secuencia adecuada. Durante la lectura se realizan preguntas de ¿Quién? ¿Qué? ¿Cómo? Ayudándoles para la respuesta con los pictos o imágenes que ayudan a responder.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



DIPTONGOS, HIATOS Y TRIPTONGOS.

Guía para el profesor/a



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



TERCER CICLO DE ED. PRIMARIA Y 1er CICLO DE ESO

DIPTONGOS, HIATOS Y TRIPTONGOS



OBJETIVOS CURRICULARES:

Análisis de la propia lengua.

- Conocer los diptongos, hiatos y triptongos.
- Diferenciar que palabras son diptongos, hiatos y triptongos.
- Inventar palabras con diptongos, hiatos y triptongos.
- Inventar oraciones con estas palabras.

OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

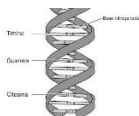
- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



MATERIALES:

El juego se compone de:

- Diferentes palabras que contienen diptongos, hiatos y triptongos.
- 3 folios de diferentes colores cada uno con un título (diptongos, hiatos y triptongos) para pegar con velcro las diferentes palabras. Cada folio lleva un número concreto de trozos de velcro para que los alumnos sepan cuantas palabras hay que pegar en cada folio.
- Fichas plastificadas para inventar una o dos palabras de cada categoría.



¿CÓMO SE JUEGA?

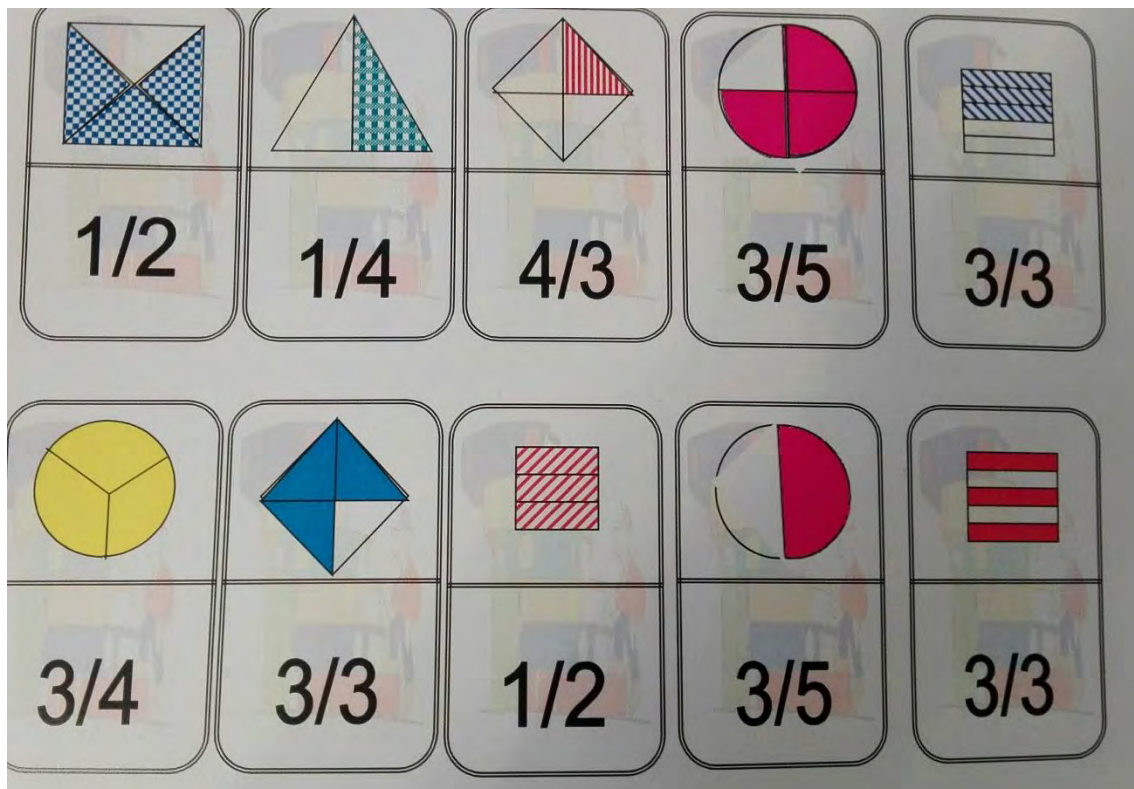
Los alumnos se colocan en grupos de 4 o 5 personas. Se cuenta con el mismo número de materiales para cada grupo.

El juego se compone de 3 fases.

6. Se muestra a los alumnos un breve esquema sobre los diptongos, hiatos y triptongos. Se puede dejar de apoyo visual o ubicarlo cerca de algún alumno concreto.
7. Se le da a cada grupo **3 fichas plastificadas de diferentes colores con su título: hiato, diptongo y triptongo** y una batería de palabras también plastificadas para colocar en cada ficha. Por turnos o eligiendo un portavoz para colocar, se van leyendo en voz alta las palabras y colocándolas.
8. Cuando terminan, se les da una **minificha en blanco** plastificada para escribir una o dos palabras que contengan diptongos, hiatos y triptongos respectivamente.
9. Para terminar, de manera grupal pero escribiéndolo cada uno en su cuaderno, elaboraran una **oración inventada** con el mayor número de diptongos/hiatos/triptongos que puedan.
- 10. Corrección general:** Para finalizar la actividad, cada grupo entrega las 3 fichas plastificadas al grupo que tiene al lado para discutir si las palabras están bien dispuestas en cada categoría y ponen un asterisco en las palabras que puedan tener dudas. A continuación, un portavoz de cada grupo leerá primero las palabras de las que están seguros y con ayuda del profesor y del resto de los grupos solventarán las posibles dudas.
- 11. Lectura en voz alta de las oraciones inventadas.**

Todos los grupos estarán numerados y escritos en la pizarra. Cada vez que un grupo complete la fase 2, 3 y 4 pondrá una X debajo de su número. El primer y segundo grupo que termine conseguirá un refuerzo positivo pactado anteriormente con el profesor (nota positiva en la agenda, un positivo en la asignatura...)

El grupo con la oración inventada con el mayor número de diptongos/triptongos/hiatos conseguirá un punto extra.



DOMINOS FRACCIONES

GUÍA DEL PROFESOR



MATEMÁTICAS



2º Y 3º CICLO DE PRIMARIA Y 1º ESO y 2ºESO.

RECURSO ELABORADO A PARTIR DE MATERIALES DEL BLOG:

www.aulapt.org

DOMINÓ DE FRACCIONES



OBJETIVOS CURRICULARES:

Objetivos lógico matemáticos:

- Trabajar las fracciones.
- Asociar la fracción numérica con su representación visual.
- Realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de las fracciones del dominó.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas.
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as.
- Divertirse.

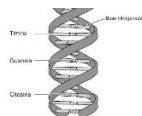


MATERIALES:

- Dominó de fracciones.
- Dado con las operaciones matemáticas (suma, resta, multiplicación y división)



DURACIÓN: Versión 1. Aproximadamente 30 minutos.
Versión 2: Aproximadamente 60 minutos.



¿CÓMO SE JUEGA?

■ VERSIÓN 1: DOMINÓ DE FRACCIONES

- Se juega de manera similar al Dominó tradicional: Empieza el jugador que tenga la ficha de dominó con un círculo rojo que representa $\frac{3}{4}$. A continuación, seguirá jugando el jugador que se encuentra a su derecha.
- Gana el jugador/a que se quede sin fichas de dominó.

■ VERSIÓN 2: CALCULAR SUMAS RESTAS MULTIPLICACIONES O DIVISIONES .

- Se colocan en rincones.
- Se colocan 7 tarjetas boca abajo en el centro de la mesa.
 1. Cada **pareja** levantará una tarjeta y realizará una suma/resta/multiplicación/división de las fracciones que se ven en la tarjeta.
La pareja que termine antes conseguirá 1 punto.
 2. Todo el **grupo** levantará otra tarjeta y en grupo realizará la operación.
Competirán contra los otros grupos.
Si acaban primero ganan 1 punto todos los miembros del grupo.
 3. Cada **miembro del grupo** levantará una tarjeta y realizará la operación.
Gana 1 punto el componente del grupo que acabe primero.

Se puede usar un dado con las operaciones (+ -- X /) para lanzarlo y hacer la operación que indique el dado.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver anexo.



EL DOMINO DE LAS MULTIPLICACIONES

Guía para el profesor/a



MATEMÁTICAS



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO



DOMINÓ DE MULTIPLICACIONES



OBJETIVOS CURRICULARES:

Objetivos lógico matemáticos:

- Afianzar el uso de las tablas de multiplicar.
- Encontrar el resultado correcto de las tablas de multiplicar.
- Relacionar un número (resultado) con la multiplicación de dos cifras.
- Trabajar múltiplos y divisores.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas.
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as.
- Divertirse.

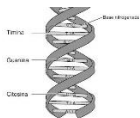


MATERIALES:

- Dominó de las tablas de multiplicar desde el número 2 hasta el 9.



DURACIÓN: Aproximadamente 30 minutos.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Parejas/Rincones:
- Se juega de manera similar al Dominó tradicional: Empieza el jugador que tenga la ficha de dominó con el 2x2. A continuación, seguirá jugando el jugador que se encuentra a su derecha.
- Gana el jugador/a que se quede sin fichas de dominó.

DOMINÓS GRAMATICALES



Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA

RECURSO ELABORADO A PARTIR DEL BLOG: [elblogdesami](http://elblogdesami.com)



DOMINÓS GRAMATICALES



OBJETIVOS CURRICULARES: LENGUA.

- Practicar distintos contenidos gramaticales:
 - Nombres comunes y propios.
 - Nombres individuales y colectivos.
 - Antónimos
 - Conjugaciones verbales
 - Acentuación



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Favorecer estrategias de trabajo conjunto
- Respetar los turnos



MATERIALES:

- Dominós gramaticales del blogdesami



DURACIÓN: Aproximadamente, de 10 a 20 minutos por dominó



¿CÓMO SE REALIZAN?

Se juega como cualquier dominó. Se reparten los juegos de dominó por cada uno de los grupos, se puede repartir el mismo tipo de dominó en cada grupo si se quiere trabajar un único contenido; o a modo de repaso entregar distintos dominós entre los equipos y se van rotando.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



EL BAÚL DE LAS PALABRAS

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA



EL BAÚL DE LAS PALABRAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura:

- Afianzar el uso y aprendizaje de sílabas trabadas
- Reforzar la escritura de palabras y frases.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse

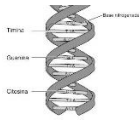


MATERIALES:

- Carpetas con dibujos de baúles y las distintas sílabas trabadas pegadas en cada uno de ellos: /br/, /bl/, /cl/, /cr/, /dr/, /fl/, /fr/, /gl/, /gr/, /pl/, /pr/, /tr/.
- Imágenes cuyos nombres contienen sílabas trabadas. Por ejemplo: BRAZO, BLUSA, CLAVEL, IGLÚ,..



DURACIÓN: Aproximadamente de 15 a 20 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- Con toda la clase:
 - Se reparten las distintas cartulinas con los baúles por toda la clase
 - Se van repartiendo a los alumnos individualmente o por parejas las fichas con distintas imágenes
 - Cada uno/a tendrán que ir recorriendo el aula y buscando el baúl al que corresponde la imagen. Una vez encontrado irán a por otra tarjeta.



ENCUENTRA LA PALABRA ESCONDIDA

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO

ENCUENTRA LA PALABRA ESCONDIDA



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura:

- Componer palabras de distintas sílabas a partir de unas letras dadas
- Evocar vocabulario
- Crear vocabulario nuevo



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Cooperación y planificación conjunta
- Organizarse y esperar turnos
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as
- Divertirse

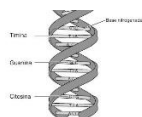


MATERIALES:

- Sobres con fichas de letras. En cada sobre están las letras que forman palabras de cuatro y cinco sílabas
- Papel para registrar



DURACIÓN: De 20 a 25 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- Grupos de cuatro o cinco jugadores
- Se reparte un sobre con las fichas a cada grupo.
- Objetivo: encontrar la palabra secreta utilizando todas las fichas del sobre. Encontrar otras palabras con las mismas fichas.
- Puntuaciones:
 - Si se encuentra la palabra secreta 6 puntos
 - Palabras formadas por algunas de las fichas 2 puntos
 - Palabras en inglés 3 puntos
 - Palabras inventadas con definición 4 puntos
- Gana el equipo que consigue más puntos



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



JUEGO DE LA OCA DE LAS MULTIPLICACIONES

Guía para el profesor/a



MATEMÁTICAS



EDAD: SEGUNDO y TERCER CICLO y 1º ESO

RECURSO SACADO A PARTIR DE MATERIALES DEL BLOG:

www.familiaycole.com

JUEGO DE LA OCA DE LAS MULTIPLICACIONES



OBJETIVOS CURRICULARES:

Objetivos lógico matemáticos:

- Afianzar el uso de las tablas de multiplicar.
- Encontrar el resultado correcto de las tablas de multiplicar.
- Trabajar números primos o compuestos.
- Buscar los divisores de los números compuestos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Tolerar la frustración ante pequeñas derrotas.
- Compartir los triunfos de otros compañeros/as.
- Divertirse.

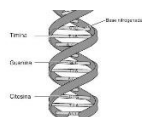


MATERIALES:

- Ocas de las tablas de multiplicar desde el número 2 hasta el 9.
- Dados y fichas.



DURACIÓN: Aproximadamente 30 minutos.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Parejas/Rincones:
- Se juega de manera similar a la OCA. Los jugadores se sitúan en la casilla de salida. Todos tiran el dado y el jugador que tenga el número más alto sale el primero, el siguiente será el que esté situado a su derecha. En caso de empate, se seguirá tirando el dado hasta que salga el número más alto.
- En cada casilla hay una multiplicación que deben de resolver mentalmente y un número que deben de decir si es "primo o compuesto" en caso de que sea un número compuesto tendrá que decir al menos dos divisores del mismo.
- Al caer en la Oca vuelve a tirar "de oca a oca y tiro porque me toca".
- Gana el jugador/a que primero llegue a la casilla final.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general.



JUGAMOS CON LOS VERBOS IRREGULARES

Guía para el profesor



Inglés-English



3er CICLO DE ED.PRIMARIA Y 1er CICLO DE ESO. 1º de PMAR

JUGAMOS CON LOS VERBOS IRREGULARES



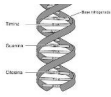
OBJETIVOS CURRICULARES:

- Trabajar el present-past de los verbos irregulares en inglés.
- Trabajar el present-past-participle de los verbos irregulares en inglés.
- Emplear material manipulativo como elemento lúdico y de mayor abstracción de conceptos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



¿CÓMO SE JUEGA? → Rincones (grupos).

- ❖ Los alumnos se colocan en grupos de 4 o 5 personas.
- ❖ 2 grupos trabajarán un mismo juego (Cada 2 grupos tendrán un juego diferente para jugar todos juntos en una misma sesión).

La sesión consta de 3 o 4 juegos diferentes.

1. Dominó de verbos irregulares (PRESENT-PAST).
2. Oca de verbos irregulares. (fichas de distintos colores y dados)
3. Memory o Lotto de verbos irregulares (imagen del verbo y el PRESENT-PAST-P.PARTICIPLE del verbo).
4. Memory de verbos irregulares (cada pieza tiene un tiempo verbal PRESENT-PAST)

1. DOMINÓ DE VERBOS IRREGULARES:

Se juega como el típico dominó.

Se reparten las 36 fichas del dominó entre los jugadores. Empieza a jugar (por ejemplo el que tenga el presente del verbo ser/estar) y después jugará el que esté a la derecha del que ha iniciado el juego. Cuando asocien el present con el past, han de decir en voz alta el p.participle.

Si no aciertan a decir correctamente el Past Participle, pueden mirarlo en el libro/apuntes.

Gana el primer jugador que se quede sin fichas.

2. OCAS DE VERBOS IRREGULARES:

Se juega como la típica oca.

Cada jugador elige una ficha de un color concreto. Todos los jugadores tiran el dado y el jugador con el número más alto es el que empieza. En caso de empate, vuelven a tirar hasta desempatar.

Se colocan todas las fichas en el START. Empieza el jugador que ha sacado el número más alto y continúa el jugador de su derecha.

Cuando se cae en una casilla se lee un verbo en presente, el jugador debe de decir oralmente el pasado y el p.participle (también pueden escribirlo). Si no acierta, puede mirar en el libro/apuntes durante 10 segundos y volver a intentar cuando le toque el turno.

Hay que hacer caso a las flechas que aparecen en el tablero que te hacen adelantar o retroceder de casilla.

Gana el jugador que antes llegue a "FINISH".

3. MEMORY/LOTTO:

El juego tiene tarjetas con imágenes de diferentes acciones y tarjetas con los verbos irregulares en Present-Past Simple-Past Participle.

Se puede jugar de 2 maneras distintas:

- Memory → Se colocarán todas las tarjetas boca-abajo y por turnos los jugadores van levantando 2 tarjetas y las vuelven a colocar en el mismo sitio boca abajo.

El objetivo es que los jugadores encuentren 2 tarjetas relacionadas (imagen+verbo). Cuando la encuentran se guardan esas 2 tarjetas.

Gana el jugador que tenga el mayor número de tarjetas.

- Lotto → Se reparten las tarjetas con los verbos entre los jugadores.

Se elige dentro del grupo a un "portavoz" que irá diciendo en castellano los diferentes verbos que están en el tablero.

Cada jugador coloca sobre la imagen el verbo dicho.

Gana el jugador que se quede sin tarjetas.

4. MEMORY:

El juego tiene tarjetas con imágenes de los verbos (una escrita en presente y otra en pasado).

Se juega igual que el Memory anteriormente descrito.

Como es un objetivo que se aborda durante todo el año, se pueden programar sesiones quincenales o mensuales para jugar y reforzar estos conceptos.

También se puede usar como refuerzo positivo ante un buen comportamiento, ante un trabajo bien hecho o un día donde los alumnos presenten un alto nivel de fatiga.

JUEGOS DE LECTURAS GRADUADAS



Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

RECURSO ELABORADO A PARTIR DEL BLOG: [aulapt](#) y de [orientacionandujar](#)



JUEGOS DE LECTURAS GRADUADAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA. COMPRENSIÓN LECTORA:

- Favorecer estrategias de comprensión lectora de diferentes tipos de textos:
 - o Lectura de imágenes
 - o Textos narrativos sencillo
 - o Textos inferenciales
 - o Textos cotidianos
 - o Textos discontinuos
 - o Textos publicitarios



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Favorecer estrategias de trabajo conjunto
- Respetar los turnos
- Aceptar las ideas de otro

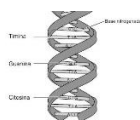


MATERIALES:

- Carpetas de lecturas graduadas en color organizadas dentro de plásticos



DURACIÓN: Aproximadamente, de 10 a 20 minutos por lectura



¿CÓMO SE REALIZAN?

- Por parejas o individual
- Cada pareja coge una de las lecturas y después de leerlas realiza las actividades en las fichas dentro de los plásticos con rotuladores velleda, de esta forma pueden corregir cuanto necesiten.
- Una vez que una pareja termina una ficha se la pasa a la pareja de compañeros que la corregirán y devolverán a la pareja original para que conozca sus fallos
- Las lecturas se pueden utilizar tantas veces como se necesiten y con distintos alumnos y alumnas sin tener que hacer fotocopias y motivándolos más ya que es un formato que no suelen utilizar tanto.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general

La Chistera de las palabras



Guía para el profesor/a



LENGUAJE



EDAD: PRIMER CICLO

La Chistera de las Palabras



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura: Habilidades fonológicas:

- Adición de sílaba final



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Ayudar al compañero/a si lo necesita
- Divertirse

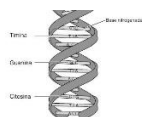


MATERIALES:

- o 14 tarjetas que conforman una palabra



DURACIÓN: Aproximadamente, 5 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

Es un juego colectivo para trabajar con toda la clase. El profesor/a o por parejas dos alumnos/as enseñan cada una de las tarjetas, con la pestaña de la interrogación bien tapada, y preguntan: ¿En qué palabra se convierte XXXXX Si le añado XX? Por ejemplo: En que se convierte **PELO** si le añado **TA**. Se espera la respuesta de los compañeros/as y tocando con la barita mágica abrimos la pestaña para ver la palabra que queda, en este caso PELOTA.

Después de la actividad conjunta por parejas hacen la ficha basada en el juego en la que tendrán que recortar y pegar las nuevas palabras que se forman al hacer las adicciones.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general

BARAJA DE LOS MUEBLES



Guía para el profesor



LENGUA, ATENCIÓN Y PLANIFICACIÓN



EDAD: PRIMER CICLO

BARAJA DE LOS MUEBLES



OBJETIVOS CURRICULARES:

BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL: HABLAR Y ESCUCHAR

- Utilización adecuada del lenguaje.
- Ampliación del vocabulario.
- Utilizar el lenguaje para establecer categorías.

FUNCIONES EJECUTIVAS:

- Atención
- Planificación
- Memoria

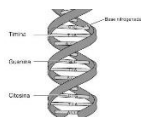


OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



MATERIALES: Baraja de cartas



¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide la clase en grupos de 5. Cada grupo dispondrá de un juego con las 40 cartas de “la baraja de los muebles” y repartirá al azar 8 cartas a cada jugador. En cada grupo, ganará el juego el jugador que primero consiga reunir 2 “palos” completos de cartas (cada “palo” viene marcado por un color).

Para ello, por turnos, los jugadores deberán mantener conversaciones con el jugador del grupo que ellos elijan del tipo:

- ¿Me das las cortinas? / ¿Podrías darme las cortinas, por favor?
- No, no te las doy, no las tengo. / Sí, te las doy, tómalas.

Reglas del juego

1. Cuando el jugador consiga reunir un “palo” completo, puede descartarse de él y continuar jugando sólo con las 4 cartas restantes.
2. Si un jugador tiene la carta por la que es preguntado, siempre debe cederla a su compañero a fin de no entorpecer el juego.
3. Cuando un jugador recibe de otro la carta deseada, éste debe dar al compañero del que la recibió una de sus cartas, a fin de que en todo momento cada jugador disponga de 8 cartas.

Nota Se puede dividir la clase en grupos de menor tamaño y escoger las cartas que se van a jugar (siempre 8 para cada jugador) en función del vocabulario que se quiera trabajar.



EVALUACIÓN: Ver ficha general



LIBRO MÓVIL DE LOS NÚMEROS

Guía para el profesor/a



MATEMÁTICAS



Edad: Toda la Etapa de primaria.

LIBRO MÓVIL DE LOS NÚMEROS



OBJETIVOS CURRICULARES:

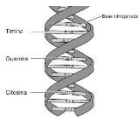
OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS.

- Trabajar la numeración desde números de una cifra hasta números de 7 cifras.
- Abordar el concepto de unidad, decena, centena, unidad de millar, decena de millar, centena de millar, unidad de millón.
- Trabajar la lectura de números de hasta 7 cifras.
- Trabajar la escritura de números de hasta 7 cifras.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS.

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.
- Rincones.

■ Individual:

- ✓ Dar un listado de números escritos con letra para que los busque en su libro móvil de los números.
- ✓ Entregar al alumno la descomposición de un número de manera no consecutiva y tiene que componer el número en el libro móvil.

Se puede emplear cuando un alumno ya ha acabado una actividad.

■ Parejas:

- ✓ Uno emite verbalmente un número y el otro lo realiza en el libro móvil de los números (intercambiándose los roles por turnos). Ambos alumnos cotejan el resultado.
- ✓ Uno escribe un número y el otro lo busca en el libro móvil de los números (intercambiándose los roles por turnos). Ambos cotejan el resultado.
- ✓ De manera aleatoria (moviendo las hojas del cuaderno) encuentran una cifra y ambos la escriben o ambos la leen y se corrigen.

■ Rincones (grupo).

Uno de los compañeros asume el rol de “moderador” de la actividad estando en posesión del libro móvil de los números. Este rol irá intercambiándose cuando se realicen todas las actividades. El moderador estará en posesión de un listado de cifras escritas con letra.

El moderador mostrará una cifra apoyándose del libro móvil de los números y los demás compañeros tendrán que:

- ✓ Hacer una lectura en voz alta (por turnos) del número expuesto.
- ✓ Con el listado de números escritos con letra, sin que el resto de compañeros puedan verlo, el moderador elegirá un número, lo compondrá en el libro móvil y lo emitirá verbalmente. En pizarras plastificadas con un rotulador borrable los compañeros escriben el número. A continuación, se mostrarán las pizarras al mediador que cotejará y verá si la escritura es correcta. En el caso de que algún alumno haya tenido algún error, se ha de repetir la actividad sin que nadie sepa quién es el compañero que ha tenido el error. Si el alumno que tiene el fallo lo repite en varias ocasiones, el mediador le ayudará a escribir correctamente el número.
- ✓ El mediador elegirá otro número y sin que el resto de compañeros lo vean realizará oralmente la descomposición del mismo (dependiendo del nivel puede hacerlo de manera consecutiva empezando por las unidades o por el contrario de manera aleatoria). El resto de compañeros lo irán anotando en su pizarra veleda. A la vez mostrarán todos sus pizarras y el libro móvil y cotejarán el resultado.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



LOTOS FONOLÓGICOS

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: INFANTIL Y PRIMER CICLO

RECURSO ELABORADO A PARTIR DE MATERIAL SACADO DE SHILDESHARE

LOTOS FONOLÓGICOS



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA: HABILIDADES FONOLÓGICAS

- Identificación de sílabas iniciales
- Identificación de fonemas iniciales
- Prerrequisitos para la lectura



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Compartir información
- Esperar
- Ayuda entre iguales
- Divertirse

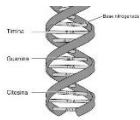


MATERIALES:

- Tableros con imágenes cuyos nombres empiezan por una determinada sílaba: /ba/, /ko/, /ze/
- Tableros con imágenes cuyos nombres empiezan por un determinado fonema: /m/, /t/,...
- Tableros con sílabas trabadas: /br/, /cr/,...
- Tarjetas con las palabras



DURACIÓN: En torno a 40 minutos si se juega con toda la clase. Alrededor de 20 minutos si se juega en grupos.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Toda la clase
 - Se reparten los tableros entre los grupos o parejas de alumnos/as
 - La profesora va sacando las fichas con las palabras.
 - Cuando el grupo identifica que tiene esa imagen en su tablero lo tapa.
 - Gana el primer grupo que complete su tablero.
- En grupos:
 - Idem pero cada alumno tiene un tablero y van sacando las palabras al azar.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



LOTOS Y BINGOS SEMANTICOS

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER CICLO

LOTOS Y BINGOS SEMANTICOS



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA: LECTURA Y VOCABULARIO

- Identificar palabras e imágenes pertenecientes al mismo campo semántico.
- Aprender vocabulario nuevo
- Relacionar imagen con palabra
- Afianzar la lectura de minúsculas.

FUNCIONES EJECUTIVAS:

- Atención focalizada
- Memoria verbal y espacial
- Planificación



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Comunicar necesidades y deseos
- Disfrutar con los triunfos propios y ajenos
- General lazos emocionales
- Divertirse

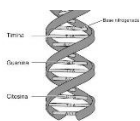


MATERIALES:

- 14 tableros de distintos campos semánticos: prendas de vestir, animales, cosas de aseo, partes del cuerpo, ...(bingos)
- 2 parejas de tarjetas con el mismo vocabulario de los tableros (lotos)



DURACIÓN: 50 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

■ LOTOS:

- Se juega por grupos de cuatro o cinco alumnos/as
- Se reparten dos juegos de tarjetas de los mismos o distintos campos semánticos por toda la mesa.
- Por turnos, los alumnos levantan dos tarjetas si coinciden la misma imagen se las lleva sino las pone en el mismo sitio. Y pasa el turno al alumno siguiente.
- Gana el que consigue más parejas.

■ MEMORIS:

- Se puede jugar por grupos o con toda la clase.
- Se reparten por pareja un tablero.
- En el centro de la mesa se ponen las tarjetas boca abajo y por turnos se van volviendo.
- El alumno que tiene la misma imagen en su tablero se la queda.
- Gana la pareja que primero completa su tablero



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general

OCAS SILÁBICAS



Guía para el profesor/a



Lengua



EDAD: PRIMER CICLO DE PRIMARIA

OCAS SILABICAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

Lectoescritura:

- Habilidades fonológicas: Evocar palabras que empiezan por una sílaba determinada
- Afianzar el uso y aprendizaje de letras, sílabas directas, trabadas, inversas,...
- Evocar palabras según unos criterios lingüísticos: "palabras que empiecen por ...", palabras que contengan la sílaba..." (Semántica).
- Reforzar la escritura de palabras y frases.
- Creación de textos propios.

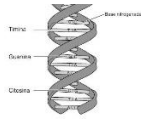


OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



MATERIALES: tableros de ocas, dados, fichas de respuesta



¿CÓMO SE JUEGA?

Las mismas reglas de una oca normal. Pero ADEMÁS...

- Si te equivocas o no encuentras una palabra por esa sílaba, puedes:
 - PEDIR AYUDA: El compañero/a que sepa una palabra te la puede PRESTAR. Para ello dirá: ¡PRESTO PALABRA! Si aceptas el préstamo de tu amigo/a le darás uno de tus puntos, así que tú retrocedes una casilla y él o ella adelanta una.
 - Si no quieres préstamo o ningún otro compañero/a sabe la palabra vuelves a la casilla donde estabas.
- Cada jugador escribe su palabra en las pizarritas individuales Al terminar el juego cada jugador escribe una frase con cada palabra.
- Al terminar las frases todo el grupo escribe un texto intentando incluir la mayor cantidad de palabras de cada una de las pizarritas.

PUNTUACIÓN

Cada grupo de alumnos/as tendrá una hoja de puntuaciones en el que quedarán recogidos sus avances. Esta hoja se puede utilizar como hoja de registro para valorar los distintos aspectos trabajados.

- DOS PUNTOS: Palabra acertada
- UN PUNTO para cada uno: Palabra prestada.
- UN PUNTO por frases realizada.
- TRES PUNTOS para cada uno por texto, si están incluidas más de DIEZ palabras.
- DOS PUNTOS para cada uno por texto, si están incluidas más de CINCO palabras.
- UN PUNTO para cada uno por texto, si están incluidas más de TRES palabras.



EVALUACIÓN: Ver ficha general

PALABRAS POR UN TUBO



Guía para el profesor



LENGUA



EDAD: PRIMER, SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA

RECURSO SACADO DEL BLOG: profedelee.es

Palabras por un tubo



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA.

- Aumentar el vocabulario propio de distintos campos semánticos.
- Mejorar la fluidez para evocar vocabulario adquirido.
- Acceder al vocabulario propio de un campo semántico e inhibir aquel vocabulario no adecuado al tema solicitado.

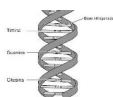


OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Alegrarse de los triunfos ajenos
- Controlas la frustración



MATERIALES: 84 fichas divididas en dos categorías para poder elegir entre una u otra, es decir, en total son 168 categorías. En tres colores distintos para diferenciar distintos niveles de dificultad



¿CÓMO SE JUEGA?

Se pueden proponer distintos tipos de juegos

- **Palabras clave:** Hay unas palabras clave que tienen que ser descubiertas. Por ejemplo, se saca la ficha de «frutas» y las palabras clave son «plátano», «fresa» y «naranja».
- **Palabra tabú:** En lugar de encontrar una serie de palabras, se han de evitar. Por ejemplo, el primero que diga la palabra «plátano» está eliminado.
- **Palabras entrecruzadas:** Hemos preparado este tablero para jugar. Se saca una ficha y se escribe la primera palabra donde está la flecha. Después con la misma categoría o con otra, se van formando palabras entrecruzadas. En el tablero hemos puesto unas estrellas para darle más emoción. Se puede jugar a ver quién recoge más estrellas o que esta sea algún tipo de premio como, por ejemplo, doble puntuación.
- **¿Quién da más?:** Se saca una ficha y se comprueba a ver cuántas palabras se saben de esa categoría. Se puede hacer por turnos o por tiempo.
- **Ahorcado:** La categoría es la pista para adivinar la palabra jugando al clásico juego del ahorcado.
- **Adivina la categoría:** A cada equipo se da una ficha. El equipo tiene que decir una cantidad de palabras de una categoría y cuando terminen les dan sus palabras a otro equipo que tendrá que adivinar la categoría viendo solo el listado que le han pasado.
- **Localiza el intruso:** Esta propuesta es muy parecida a la anterior. Solamente se tendría que añadir una palabra intrusa, es decir, una palabra que no tenga que ver con las demás y luego otro equipo tendría que descifrar cuál es y justificarlo.
- **Palabras por un tubo:** Si se prefiere, se puede jugar a las categorías en equipos con este juego con tablero y fichas. Puede ser muy divertido y solo hace falta unas fichas y una cuenta atrás.
- **Patata caliente:** En un minuto tienen que decir todo tipo de palabras de una categoría por turnos pasándose una pelota u otro objeto. Quien se quede con la pelota cuando termine el tiempo, pierde.
- **Redacciones locas:** Las categorías pueden servir de base para sacar las palabras con las que crear una redacción. Por ejemplo, una redacción que contenga «baloncesto» (deporte), «abeja» (insectos) y «Valencia» (ciudades de España).



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general



PARA ENCONTRAR MI PAREJA...

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMER Y SEGUNDO CICLO



PARA ENCONTRAR MI PAREJA...



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA: HABILIDADES FONOLÓGICAS

- Sustitución de fonemas al inicio y final de palabra.
- Discriminación auditiva de pares fonológicos semejantes.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Escuchar, pensar, contestar

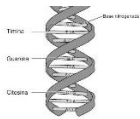


MATERIALES:

- Más de treinta tarjetas verdes grandes con pares fonológicos.



DURACIÓN: 50 minutos



¿CÓMO SE JUEGA?

- Se juega con toda la clase.
- El profesor/a tiene el juego de tarjetas verdes donde está fija una imagen de uno de los pares fonológicos (ej, lata/rata). La otra imagen del par está repartida entre todos los alumnos. Cada alumno tiene dos o más tarjetas.
- El profesor/a inicia el juego diciendo: "Dice la lata para encontrar mi pareja cambia la /l/ por la /r/". El alumno/a que tenga la rata se acerca para unir a la pareja en la tarjeta verde.
- También se puede jugar por equipos, repartiendo las tarjetas entre los alumnos/as. En el centro del grupo se ponen boca abajo las tarjetas pequeñas, por turnos se van sacando las tarjetas pequeñas y cada uno tendrá que ir viendo a qué tarjeta verde de las repartidas entre los alumnos/as pertenece.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



PARES E IMPARES

Guía del profesor



MATEMÁTICAS



PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

PARES E IMPARES



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS

- Iniciar el reconocimiento de números pares e impares.
- Asociar el número par/impar con un modelo.
- Diferenciar, gracias a diferentes colores, los números pares e impares.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.



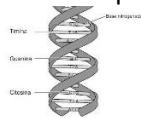
OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda
- Aceptar la derrota
- Festejar el triunfo ajeno.



MATERIALES:

El juego se compone de depresores numéricos de 2 colores, rollos de papel con un número de dos colores y vasos de plástico con los números del 1 al 10.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.
- Toda la clase como apoyo visual que sirve de modelo.

Se puede usar para **iniciar el contenido matemático**:

1. Cada jugador o pareja, tendrá todos los depresores numéricos y los rollos de papel. Los alumnos deberán colocar cada depresor dentro del rollo de papel (modelo) repitiendo la actividad por turnos.
2. Utilizando el modelo, agrupar los vasos de plástico en dos zonas (pares e impares).
3. Meter garbanzos o cualquier material tangible dentro de los vasos de plástico asociando número con cantidad (en el vaso con el número 2 meter dos garbanzos...)
4. Insertar los vasos de plástico transparentes y agruparlos en las dos zonas.

Para **afianzar el contenido**:

- ❖ Se usarán depresores numéricos sin color y rollos de papel sin color para insertar el depresor dentro del rollo de papel sin apoyo cromático y se agruparán en dos grupos: Pares/impares.
- ❖ Los vasos de plástico con los números del 1 al 10 se agruparán en dos grupos: Pares/impares.

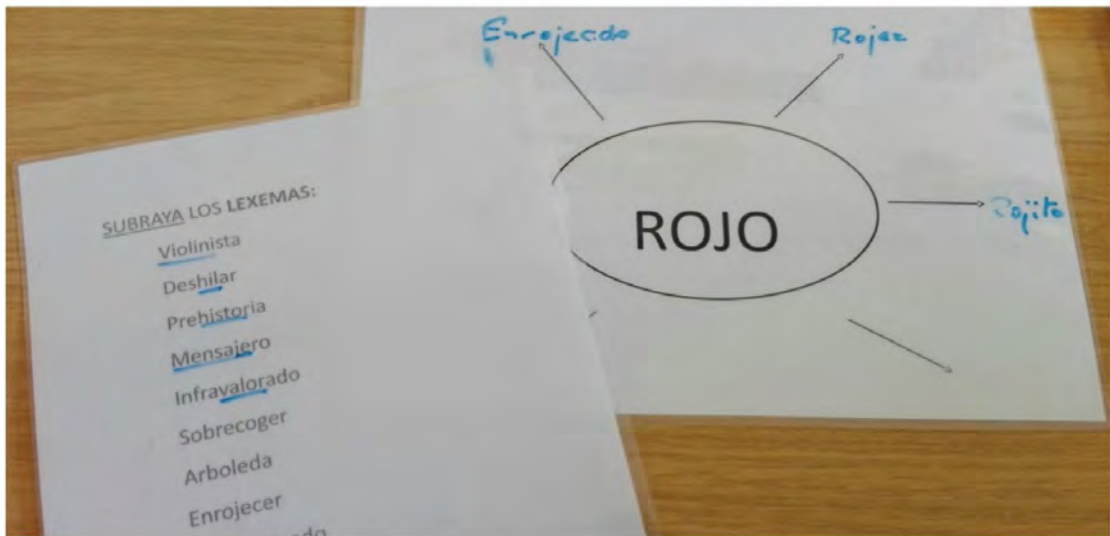
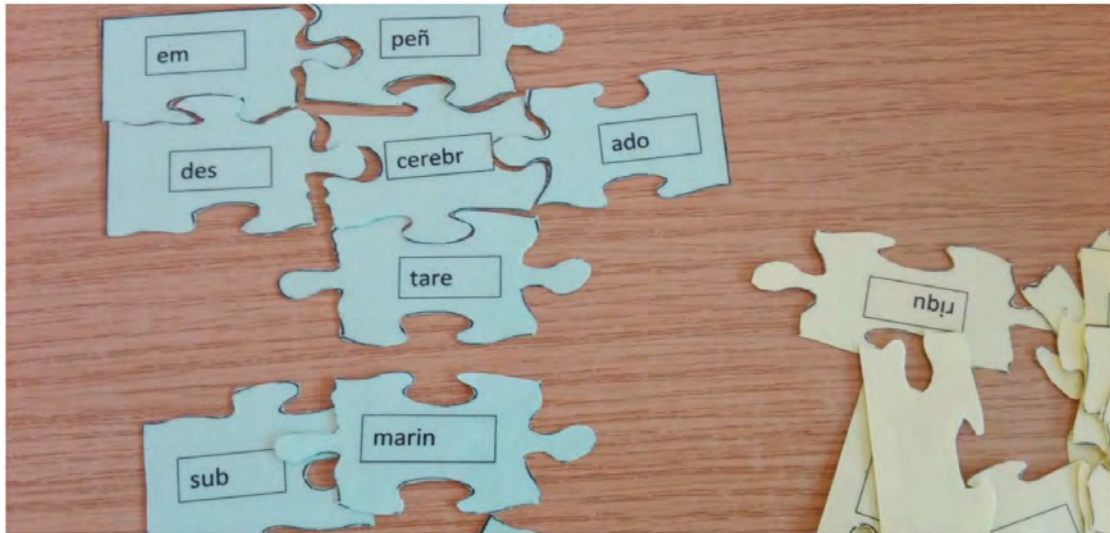
Como **apoyo visual**:

- ❖ Durante la asimilación del contenido se puede tener montando en clase para que los alumnos lo empleen como apoyo.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



PUZZLES MORFEMAS Y LEXEMAS

Guía para el profesor/a



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



3er CICLO DE ED. PRIMARIA Y 1er CICLO DE ESO

PUZLES MORFEMAS Y LEXEMAS



OBJETIVOS CURRICULARES:

Análisis de la propia lengua.

- Trabajar sobre el léxico: morfema y lexema.
- Vivenciar la descomposición de las palabras en lexemas, prefijo y sufijos.
- Ampliar el léxico.
- Buscar palabras derivadas a una dada.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.

OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

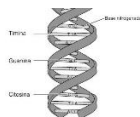
- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



MATERIALES:

El juego se compone de:

- 2 puzzles de diferentes colores (verde y amarillo) con palabras descompuestas en 3 piezas: lexema, sufijo y prefijo.
- Listado de palabras en un folio plastificado para subrayar el lexema (raíz) de cada palabra.
- Dos palabras en sendos folios plastificados para buscar palabras derivadas de la misma.
- Se necesitan rotuladores VELEDA.



¿CÓMO SE JUEGA?

Los alumnos se colocan en grupos de 4 o 5 personas. Se cuenta con el mismo número de materiales para cada grupo.

El juego se compone de 4 fases:

12. Se muestra a los alumnos un breve esquema sobre lexema y morfemas (sufijo y prefijo). Se puede dejar de apoyo visual o ubicarlo cerca de algún alumno concreto.
13. **Puzles de lexemas y morfemas.** A cada grupo se le entrega 2 puzzles para formar palabras. Es aprendizaje sin error ya que cada pieza encaja únicamente con el lexema correcto.
14. **Texto plastificado con palabras para subrayar los lexemas.** Se entrega un texto plastificado por grupos. Por turnos o eligiendo un portavoz para subrayar, se van leyendo en voz alta las palabras y de manera cooperativa todos los miembros del grupo van localizando los lexemas y subrayándolos con rotuladores borrables (veledas).
15. **Palabras para formar derivadas.** A cada grupo se le entregan dos folios plastificados con una palabra en cada folio. Cada miembro del grupo deberá escribir una palabra derivada siempre que haya consenso entre todo el grupo.
16. **Corrección general:** Para finalizar la actividad, cada grupo entrega las dos últimas actividades al grupo que tiene al lado para discutir las palabras derivadas y los lexemas que han puesto los compañeros del otro grupo, poniendo un asterisco en las palabras que puedan tener dudas. A continuación, un portavoz de cada grupo leerá primero las palabras de las que están seguros y con ayuda del profesor y del resto de los grupos solventarán las posibles dudas.

Todos los grupos estarán numerados y escritos en la pizarra. Cada vez que un grupo complete la fase 2, 3 y 4 pondrá una X debajo de su número. El primer y segundo grupo que termine conseguirá un refuerzo positivo pactado anteriormente con el profesor (nota positiva en la agenda, un positivo en la asignatura...)



¿QUÉ HORA ES? LIBRO MÓVIL DE LAS HORAS

Guía para el profesor.



MATEMÁTICAS



Edad: 1º Y 2º CICLO DE PRIMARIA

LIBRO MÓVIL DE LOS NÚMEROS



OBJETIVOS CURRICULARES:

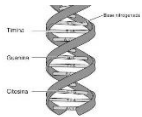
OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS.

- Trabajar las horas y el reloj.
- Saber poner y entender las horas en un reloj analógico y en uno digital.
- Trabajar las horas con un material manipulativo.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS.

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera
- Solicitar y prestar ayuda.
- Aceptar la derrota.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar de forma:

- Individual.
- Parejas.
- Rincones.

Se puede usar como complemento a una explicación sobre las horas o como apoyo para problemas matemáticos de este contenido.

■ Individual:

- ✓ Dar un listado de horas en formato digital para que el alumno lo transforme a formato analógico en el reloj.
- ✓ Dar un listado de horas en formato digital para que el alumno tenga que buscar su lectura en formato analógico.
- ✓ Dar un listado de horas en formato analógico para que el alumno tenga que buscar cómo se lee en formato digital y analógico.
- ✓ Entregar al alumno la lectura analógica o digital de una hora concreta y transformarlo.

Se puede emplear cuando un alumno ya ha acabado una actividad.

■ Parejas:

- ✓ Uno emite verbalmente una hora (primero analógico y luego digital) y el otro lo realiza en el libro móvil de las horas (intercambiándose los roles por turnos). Ambos alumnos cotejan el resultado.

Al terminar, se intercambian los dibujos y los que han dibujado o escrito las horas en formato analógico, buscarán las horas en el formato digital, en el libro móvil de las horas, y viceversa.

Los resultados lo cotejarán entre todos los miembros del grupo.

Cada pareja tendrá sus nombres escritos en un folio, pizarra Veleda.... Y cuando acierten la hora dibujada o escrita por su pareja contrincante, se apuntarán debajo de su nombre una carita contenta, un tick, una X... lo mismo hará la pareja rival.

Ganará la pareja que tenga un mayor número de aciertos.

En caso de empate, ambas parejas harán una "ronda relámpago" (por turnos) de manera oral, diciendo horas (tanto analógicas como digitales) a su pareja contrincante, la cual tendrá que buscar adecuadamente en el Libro móvil de las horas.

Gana el que no tenga ningún fallo cuando la otra pareja falle.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general



RINCONES: APRENDEMOS DECIMALES

Guía para el profesor.



MATEMÁTICAS



Edad: 2º Y 3º ESO. 1º Y 2º PMAR.

APRENDEMOS DECIMALES



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS LÓGICO-MATEMÁTICOS.

❖ RINCÓN 1.

- Realizar sumas y restas de cifras decimales.
- Realizar sumas y restas con número decimales y números enteros.
"Saber colocar la coma en el lugar correcto antes de operar (enteros por un lado y decimales por otro)".

❖ RINCÓN 2.

- Multiplicar números enteros o decimales por la unidad seguida de ceros.
"Mover la coma a la derecha".
- Dividir números enteros o decimales entre la unidad seguida de ceros.
"Mover la coma a la izquierda".
- Multiplicar números enteros o decimales por $0'...$ y la unidad $\rightarrow 21 \cdot 0'01 =$
"Mover la coma a la izquierda"
- Dividir números enteros o decimales entre $0'...$ y la unidad $\rightarrow 12 : 0'001 =$
"Mover la coma hacia la derecha"
- Realizar divisiones con el dividendo en forma decimal y el divisor siendo $0'..n^{\circ}$.
"Comprender que cuando el divisor es $0'n^{\circ}$ se ha de multiplicar el divisor por la unidad seguida de comas (correr la coma) hasta convertirlo en un número entero, multiplicando al dividendo por el mismo número".

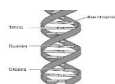
❖ RINCÓN 3.

- Multiplicar dos cifras (decimales o entero-decimal).
"Colocar la coma en el resultado tantos decimales haya en las cifras".
- Realizar divisiones entre dos cifras (entero-decimal o decimal-decimal).
"Conocer que cuando hay una coma en el divisor, éste se multiplica por la unidad seguida de ceros hasta que sea un número entero. Al dividendo se le multiplica por el mismo número"
"Trabajar que si la división no es exacta se coloca un 0 en el dividendo y una coma en el divisor".
- Dividir cuando el dividendo es menor que el divisor.
"Saber colocar un 0 en el dividendo y 0' en el divisor"



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS.

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Divertirse.



¿CÓMO SE JUEGA?

En rincones: Cada rincón cuenta con 5 depresores con decimales.

1. 2 depresores en PAREJA DE GEMELOS.
2. 2 depresores en GRUPO.
3. 1 depresor en INDIVIDUAL.

Se disponen los alumnos en grupos de 5 o 6 personas.

2 grupos realizarán el mismo rincón. Cuando terminen se intercambiarán los depresores con decimales hasta que todos los grupos hagan los 3 rincones.



TABLEROS CONCEPTOS ESPACIALES

Guía para el profesor/a



LENGUA



EDAD: PRIMERO, SEGUNDO CICLO

RECURSO ELABORADO A PARTIR DE MATERIAL DEL BLOG [aulapl](http://aulapl.org)

TABLERO CONCEPTOS ESPACIALES



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA: LECTURA

- Comprensión de oraciones y estructuras gramaticales



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Compartir información
- Esperar
- Ayuda entre iguales
- General lazos emocionales
- Divertirse

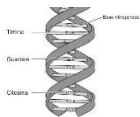


MATERIALES:

- Cuatro tableros con frases que hacen referencia a conceptos espaciales
- Tarjetas con las imágenes correspondientes



DURACIÓN: En torno a 10 o 15 minutos por cada tablero

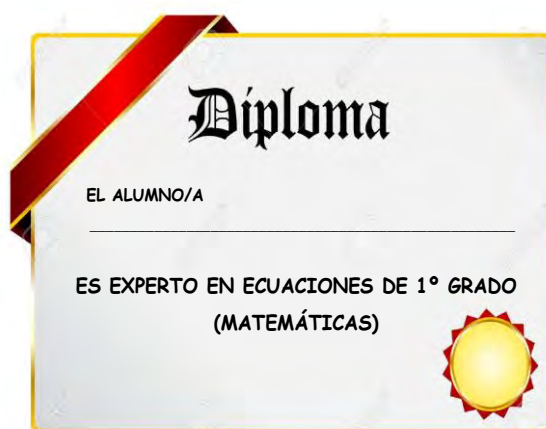
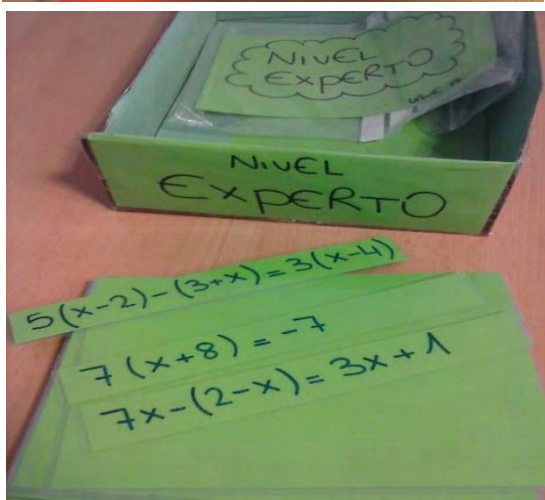
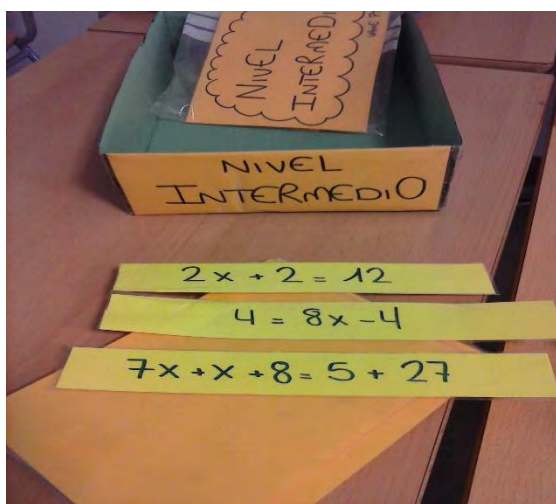
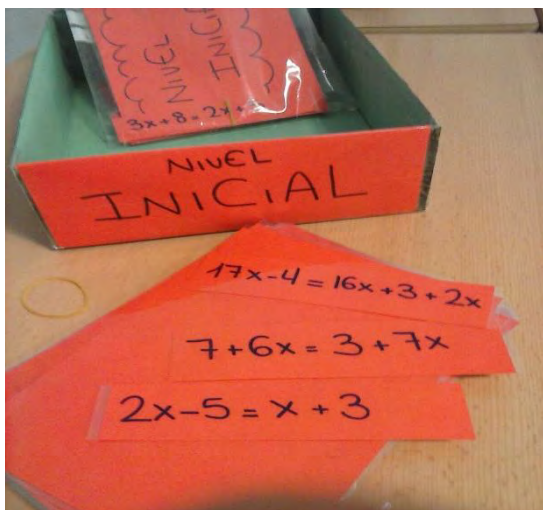


¿CÓMO SE JUEGA?

- Se puede jugar individualmente o por parejas
- Cada pareja tiene un tablero y el juego de las fichas correspondientes.
- Después de mirar las imágenes deberán de ir situándolas en las frases que las describan



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL: Ver ficha general



TALLER DE ECUACIONES DE 1º GRADO. Cómo hacernos súper expertos.

Guía para el profesor.



MATEMÁTICAS



1º y 2º de la ESO

TALLER DE ECUACIONES DE 1º GRADO.



OBJETIVOS CURRICULARES:

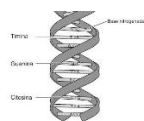
Objetivos lógico-matemáticos.

- Operar ecuaciones de primer grado con diferentes grados de dificultad.
- Operar con números enteros.
- Trabajar la propiedad distributiva.
- Reforzar la suma y resta de monomios.
- Trabajar la suma y resta de binomios.
- Reforzar el cálculo mental.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Trabajar la tolerancia a la frustración.
- Festejar el triunfo ajeno.

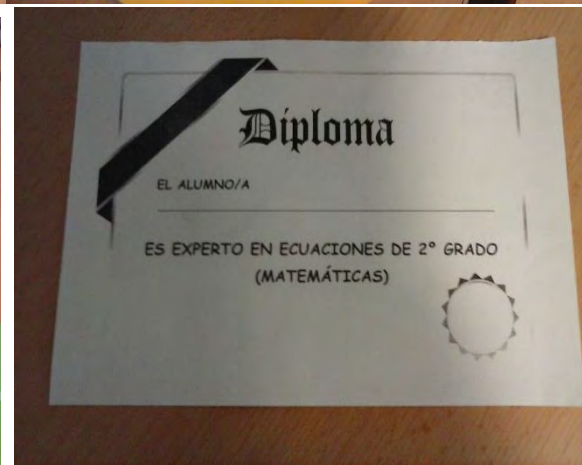
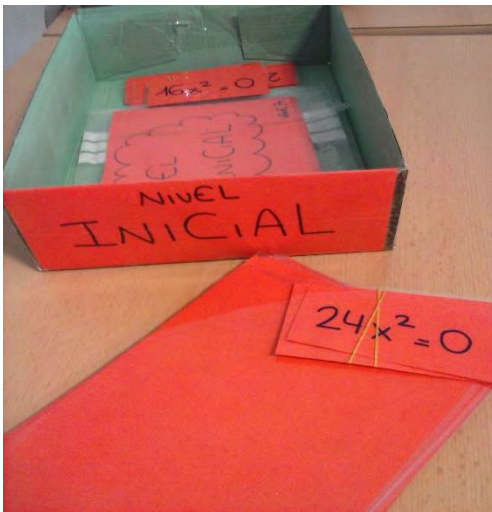


¿CÓMO SE JUEGA?

- Los alumnos tendrán ETIQUETAS con ECUACIONES DE 1º GRADO con diferentes niveles de dificultad y MINIPIZARRAS de colores y plastificadas para trabajar con rotus borrables (más divertido)
- Hay 4 niveles de dificultad, representado cada uno en un color.
 - **ROJO** (Nivel BÁSICO) con ecuaciones de 1º grado donde la X no tiene ningún número multiplicándole.
 - **AMARILLO** (Nivel INTERMEDIO): Ecuaciones de 1º grado con un número que le multiplique (que luego hay que pasar dividiendo)
 - **VERDE** (Nivel EXPERTO): Ecuaciones de 1º grado con PARENTESIS.
 - **AZUL** (Nivel SUPER-EXPERTO): (solo para 2º ESO) Ecuaciones con denominadores.
- Todos empezarán por el NIVEL BÁSICO e irán pasando de nivel **CUANDO ESTEMOS SEGUROS DE QUE TODOS LOS MIEMBROS DE CADA GRUPO SABEN HACERLO.**

METODOLOGÍA

- Se dispone a los alumnos en 6 GRUPOS.
- Trabajarán con las etiquetas primero en PAREJAS, luego en INDIVIDUAL y después en GRUPO (una Etiqueta diferente cada vez).
- Cuando finalicen cada NIVEL, se les hará una “mini-prueba” en INDIVIDUAL y se corregirá para ver si saben hacer lo establecido en el nivel.
- CUANDO TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SEPAN HACERLO, PASAN AL SIGUIENTE NIVEL (si un solo miembro no lo ha hecho bien, vuelven a repetirlo todos).
- Los alumnos que alcancen todos los niveles y terminen la “mini-prueba final” obtendrán un DIPLOMA para corroborar que son EXPERTOS y fomentar su motivación.
- El nivel AMARILLO corresponde a los OBJETIVOS MÍNIMOS del área.



TALLER DE ECUACIONES DE 2º GRADO. CÓMO HACERSE UN SUPER-EXPERTO



MATEMÁTICAS



2º ESO

TALLER DE ECUACIONES DE 2º GRADO.



OBJETIVOS CURRICULARES:

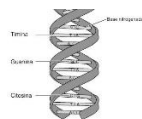
Objetivos lógico-matemáticos.

- Operar ecuaciones de segundo grado completas.
- Operar ecuaciones de segundo grado incompletas.
- Diferenciar las ecuaciones completas de las incompletas.
- Afianzar y aprender la fórmula de las ecuaciones de 2º grado completa.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Trabajar la tolerancia a la frustración.
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

Los alumnos tendrán ETIQUETAS con ECUACIONES DE 2º GRADO con diferentes niveles de dificultad y MINIPIZARRAS de colores y plastificadas para trabajar con rotus borrables (mas divertido)

Hay 3 niveles de dificultad, representado cada uno en un color.

ROJO (Nivel BÁSICO) Ecuaciones de 2º grado INCOMPLETAS :

$$4x^2=0$$

AMARILLO (Nivel INTERMEDIO): Ecuaciones de 2º grado INCOMPLETAS: $5x^2 - 100 = 0$

VERDE (Nivel EXPERTO): Ecuaciones de 2º grado con COMPLETAS.

$$2x^2 + 3x + 18 = 0$$

c) Todos empezarán por el NIVEL BÁSICO e irán pasando de nivel CUANDO ESTEMOS SEGUROS DE QUE TODOS LOS MIEMBROS DE CADA GRUPO SABEN HACERLO.

METODOLOGÍA:

Se dispone a los alumnos en 6 GRUPOS.

Trabajarán con las etiquetas primero en PAREJAS y luego en INDIVIDUAL (una Etiqueta diferente cada vez). Cuando finalicen cada NIVEL, se les hará una "mini-prueba" en INDIVIDUAL y se corregirá para ver si saben hacer lo establecido en el nivel.

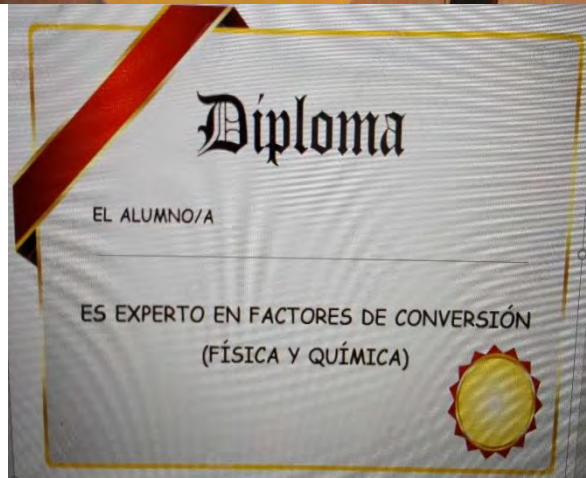
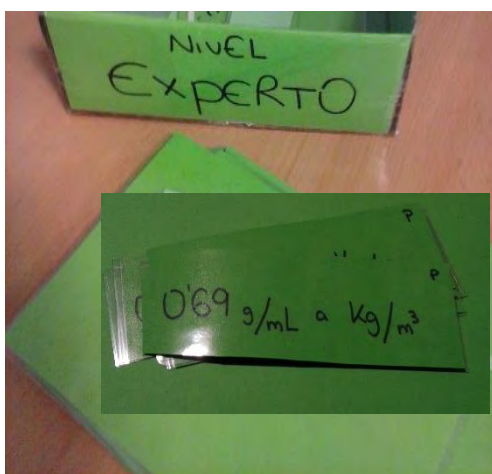
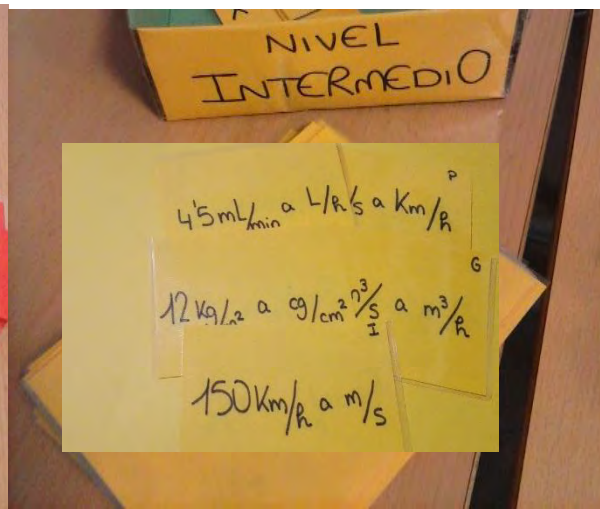
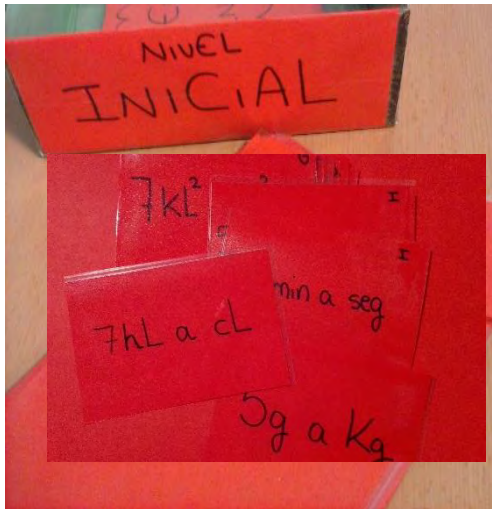
CUANDO TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SEPAN HACERLO, PASAN AL SIGUIENTE NIVEL (si un solo miembro no lo ha hecho bien, vuelven a repetirlo todos).

Los alumnos que alcancen todos los niveles y terminen la "mini-prueba final" obtendrán un DIPLOMA para corroborar que son EXPERTOS y fomentar su motivación.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL :

Ver ficha general



TALLER DE FACTORES DE CONVERSIÓN. CÓMO HACERSE UN SUPER-EXPERTO



FÍSICA Y QUÍMICA



2º ESO

TALLER FACTORES DE CONVERSIÓN.



OBJETIVOS CURRICULARES:

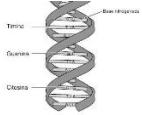
Objetivos lógico-matemáticos.

- Operar empleando factores de conversión.
- Saber cambiar unidades de la misma magnitud.
- Calcular la equivalencia entre los múltiplos y submúltiplos de una determinada unidad de medida.
- Saber expresar una medida de diferentes formas.
- Conocer los símbolos y el valor que implica.
- Trabajar la notación científica.
- Emplear material manipulativo como elemento de mayor abstracción de conceptos.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Trabajar la tolerancia a la frustración.
- Aumentar su autoestima y autoconcepto.
- Divertirse.
- Festejar el triunfo ajeno.



¿CÓMO SE JUEGA?

- c) Los alumnos tendrán ETIQUETAS con UNIDADES DE MEDIDA (FACTORES DE CONVERSIÓN) con diferentes niveles de dificultad y MINIPIZARRAS de colores y plastificadas para trabajar con rotuladores borrables (veledas).
- d) Hay 3 niveles de dificultad, representado cada uno en un color:
- **ROJO** (Nivel BÁSICO) → Calcular la equivalencia entre una unidad de medida y otra.
3dam a mm
 - **AMARILLO** (Nivel INTERMEDIO): Calcular la equivalencia entre dos unidades de medida con factores de conversión. **30m/s a Km/h**
 - **VERDE** (Nivel EXPERTO): Calcular la equivalencia entre dos unidades de medida con mayor dificultad. **0,69 g/ ml a Kg/m³**
- c) Todos empezarán por el **NIVEL BÁSICO** e irán subiendo de nivel **CUANDO ESTEMOS SEGUROS DE QUE TODOS LOS MIEMBROS DE CADA GRUPO SABEN HACERLO.**

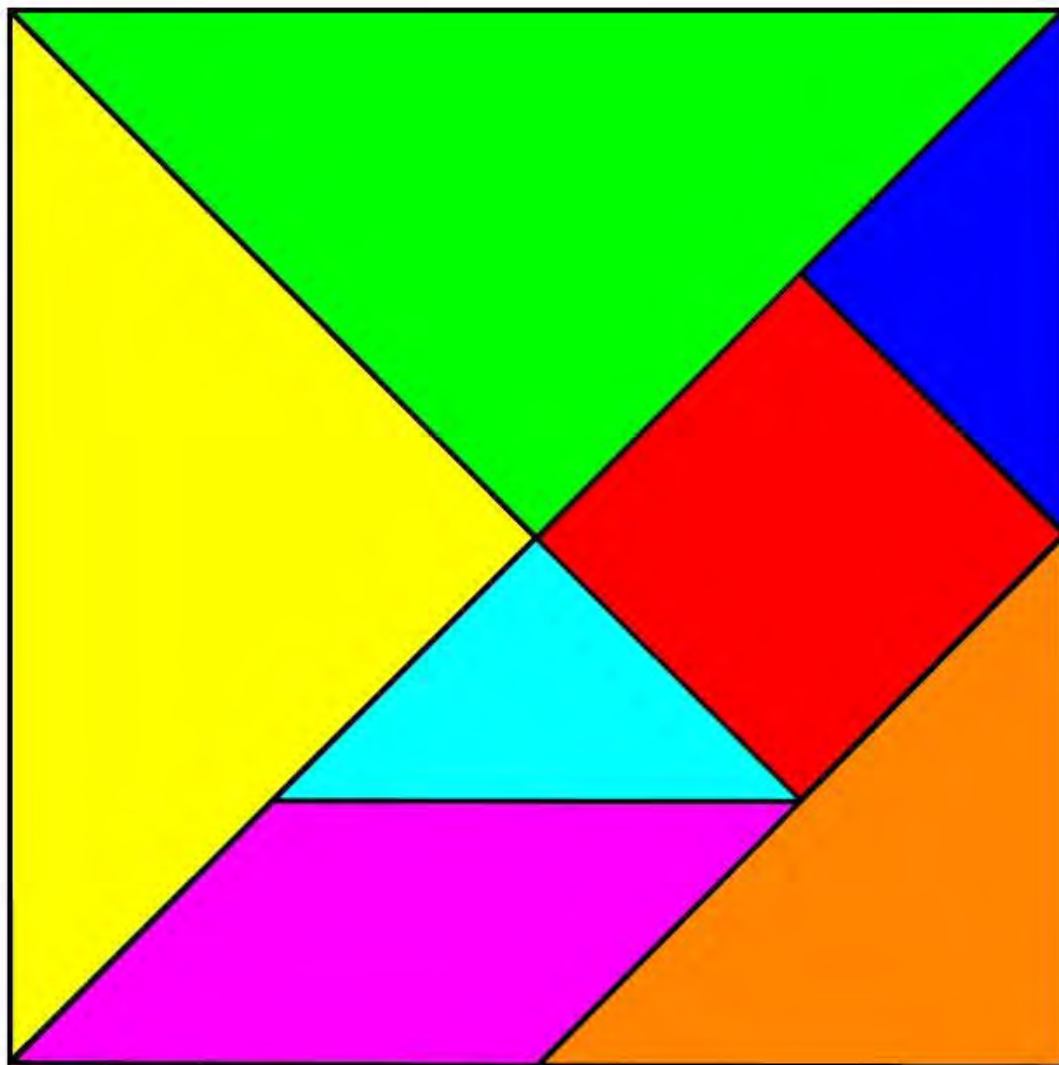
METODOLOGÍA

- Se dispone a los alumnos en 6 GRUPOS. (en PMAR en 4 GRUPOS)
- Trabajarán con las etiquetas primero en PAREJAS, después en GRUPO y después en INDIVIDUAL (una Etiqueta diferente cada vez por las dos caras).
- Cuando finalicen cada NIVEL, se les hará una “mini-prueba” en INDIVIDUAL y se corregirá para ver si saben hacer lo establecido en el nivel. (La “mini-prueba” se escribirá en la pizarra y los alumnos dispuestos de 1 en 1 la harán en su respectivo cuaderno).
- CUANDO TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SEPAN HACERLO, PASAN AL SIGUIENTE NIVEL (si un solo miembro no lo ha hecho bien, vuelven a repetirlo todos).
- Los alumnos que alcancen todos los niveles y terminen la “mini-prueba final” obtendrán un DIPLOMA para corroborar que son EXPERTOS y fomentar su motivación.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



TANGRAM

Guía del profesor/a



MATEMÁTICAS, FUNCIONES EJECUTIVAS



EDAD: PRIMARIA Y SECUNDARIA

TANGRAM



OBJETIVOS CURRICULARES:

- Mejora la concentración.
- Desarrolla la capacidad analítica.
- Entender la segmentación y síntesis de datos.
- Fomenta la creatividad.
- Trabajar habilidades mentales.

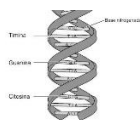
Habilidades lógico-matemáticas:

- Desarrollar la capacidad de resolución de problemas.
- Trabajar habilidades de pensamiento lógico.
- Trabajar conceptos matemáticos como: congruencia, simetría, área, perímetro y la geometría en general.
- Ver el puzzle desde diferentes ángulos y perspectivas.



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Aceptar la derrota.
- Festejar el triunfo ajeno.
- Divertirse.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se puede jugar e forma:

- Individual.
- Parejas.
- Rincones.

Individual → Se puede emplear el Tangram para cuando un alumno haya terminado su trabajo, como un complemento al aprendizaje.

Parejas → Hay un Tangram para cada pareja, donde cada alumno de manera cooperativa compondrá la figura estipulada.

Rincones → Hay un Tangram por rincón y todos los jugadores tendrán que formar la figura.

- ➔ Cada jugador o 2 jugadores de un rincón tendrá su Tangram para formar la figura. Ganará el jugador o pareja que termine su Tangram con mayor rapidez. Cuando acaben pueden ayudar al resto de compañeros hasta que todos los hayan completado.
Cuando todos tengan sus figuras, se cambiarán las imágenes con el compañero de la derecha.

NIVELES DE DIFICULTAD.

Nivel 1:

En el primer nivel, el alumno tiene el modelo a color y la plantilla gris. Sólo hay que colocar las piezas sobre las plantillas de diseño opaco (color gris). Se trata de adivinar el lugar que ocupa cada pieza, colocando cada una en su lugar correspondiente, encima de la figura gris, hasta completarla, para obtener la figura que se indica. Un barco.

Nivel 2:

En el nivel medio mostraremos al niño/a la figura en color del objeto y le pediremos que la forme, usando las siete piezas y teniendo como referencia visual. (Sin usar la plantilla gris).

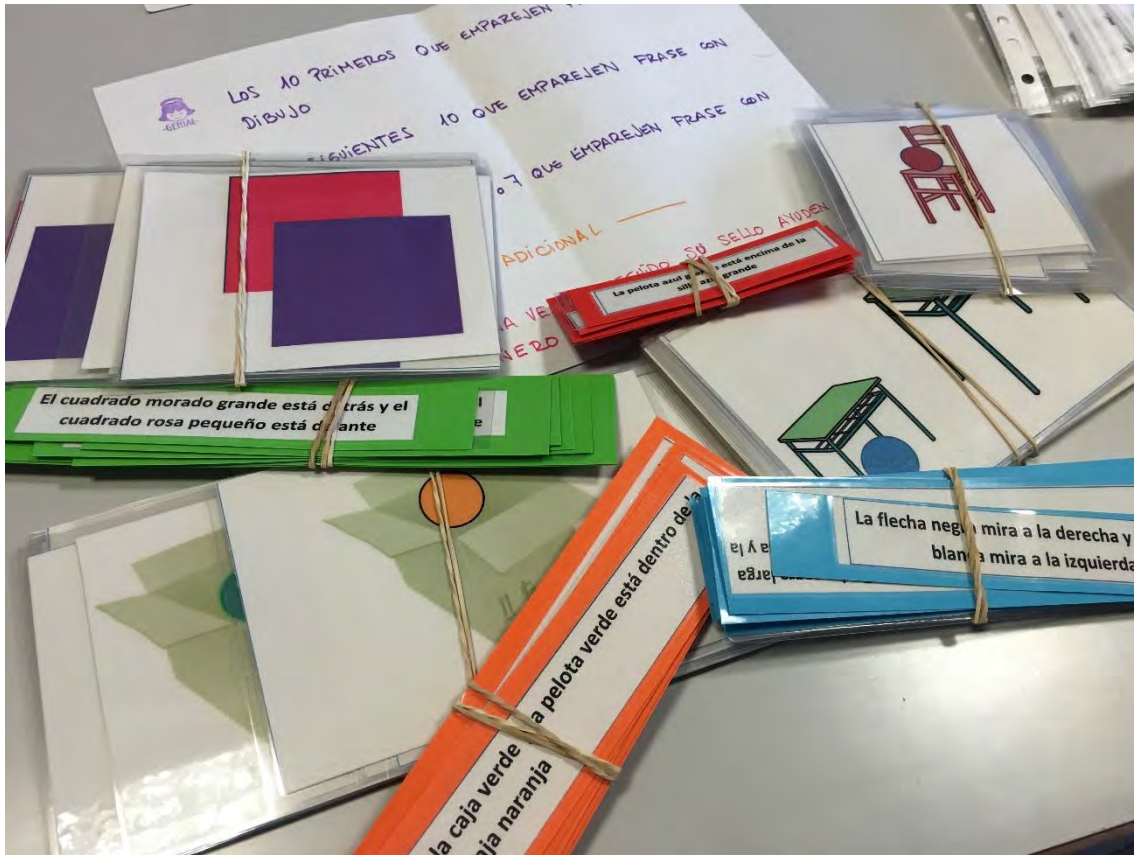
Nivel 3:

En el nivel más difícil, solo se muestra una silueta opaca del objeto y el niño/a tiene que volver a crearla utilizando el Tangram.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



¿TIENES TU MI FRASE?

GUÍA DEL PROFESOR



LENGUA



1ER, 2º Y 3ºER CICLO DE PRIMARIA



¿TIENES TÚ MI FRASE?



OBJETIVOS CURRICULARES:

LENGUA: LECTURA

- Comprensión de oraciones y estructuras gramaticales



OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Respetar turnos
- Compartir información
- Esperar
- Ayuda entre iguales
- General lazos emocionales
- Divertirse

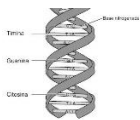


MATERIALES:

- Cuatro juegos de tarjetas con sus correspondientes imágenes de distintos niveles de dificultad:
 - Tarjetas rojas primer ciclo
 - Tarjetas azules y naranjas segundo ciclo
 - Tarjetas verdes tercer ciclo



DURACIÓN: En torno a 15 minutos si se juega con toda la clase. Alrededor de 20 minutos si se juega como loto



¿CÓMO SE JUEGA?

- A modo de lotos:
 - Se juega por grupos de cuatro o cinco alumnos/as
 - Se reparte un juego de frases e imágenes por toda la mesa.
 - Por turnos, los alumnos levantan una tarjeta de frases y otra de imágenes, si corresponden se las lleva sino las pone en el mismo sitio. Y pasa el turno al alumno siguiente.
 - Gana el que consigue más parejas de imágenes y frases.
- Con toda la clase:
 - Se reparten imágenes o frases aleatoriamente entre los alumnos a la señal se levantan y deambulando por el aula intentan encontrar su pareja.
 - Para motivar a los alumnos se dan incentivos: los cinco primeros que encuentren su pareja se llevan un sello de GENIAL, los siguientes cinco uno de MUY BIEN, el resto uno de bien. El alumno/a que después de conseguir su sello ayude a otros a conseguir el suyo se lleva además un sello de EXCELENTE.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Ver ficha general



TRIVIAL DE HABILIDADES SOCIALES

Guía para el profesor



LENGUA, VALORES



EDAD: PRIMER CICLO DE PRIMARIA Y ALUMNADO TEA

TRIVIAL DE HABILIDADES SOCIALES



OBJETIVOS CURRICULARES:

OBJETIVOS SOCIALES Y COMUNICATIVOS:

- Trabajar la cooperación entre iguales.
- Respetar los turnos y tiempos de espera.
- Solicitar y prestar ayuda.
- Aceptar la derrota.
- Festejar el triunfo ajeno.

BIEN o MAL: RECONOZCO Y ACLARO.

- Observar dos situaciones e identificar cuál de ellas **está bien y cual está mal**. Justificando la respuesta.
- Leer una situación (apoyado de una clave visual) e identificar si está bien o mal justificando la respuesta.

DOBLESENTIDO ¿ENTENDIDO?

- Trabajar:
 - ✓ Frases hechas.
 - ✓ Lenguaje figurativo.
 - ✓ Sentido figurado.
 - ✓ Bromas.
 - ✓ Refranes.
 - ✓ Chistes.
 - ✓ Doble sentidos
 - ✓ Identificar y comprender el doble sentido en un breve texto.

AUTONOMÍA: ¡PUEDO SOLITO!

- Trabajar:
 - ✓ Aseo e higiene personal.
 - ✓ Comida.
 - ✓ Comprar.
 - ✓ Situaciones de ocio.
 - ✓ Vestirse.
 - ✓ Hacer cosas de manera autónoma.
 - ✓ Buscar.
 - ✓ Mascotas.
 - ✓ Responsabilidad.
 - ✓ Peligros.
 - ✓ Cómo funciona...

EMOCIONES: ¡SIENTO Y REGULO!

- Conocer los propios sentimientos.
- Expresar los sentimientos y emociones.
- Comprender los sentimientos y emociones de los demás.
- Controlar y regular los sentimientos (autoregulación).

SOLUCIONANDO: PLANIFICACIÓN.

- Tengo cuidado.
 - ✓ Conocer y comprender como actuar ante determinadas situaciones peligrosas (desconocidos...)
- ¿Qué hacer si?...
 - ✓ Conocer cómo actuar ante determinadas situaciones de la vida diaria usando como facilitador del mensaje claves visuales.
 - ✓ Aprender cómo actuar ante determinadas situaciones de la vida diaria mediante pequeños textos.
 - ✓ Aprender cómo actuar ante determinadas situaciones de la vida diaria teniendo que elegir entre diferentes opciones y justificando la respuesta.
 - ✓ Imaginar una nueva solución ante una situación planteada.
- Trabajar la autorregulación emocional.
- Trabajar la planificación y temporalidad.

ACERTANDO

- Trabajar **absurdos** con diferentes niveles de dificultad.
- Trabajar las **adivanzas** con distintos niveles de dificultad.
 - ✓ Apoyadas en claves visuales.
 - ✓ Con pequeños textos.
 - ✓ Teniendo 3 soluciones a elegir una.
- Justificar la respuesta afirmativa o negativa a una pregunta dada.
- Abordar el aprendizaje de los **contrarios**.
- Aprender a realizar **rimas** con diferentes niveles de dificultad.
 - ✓ Rimas con la solución.
 - ✓ Rimas con un breve texto que te remite a la palabra que rima con el ejemplo.
- Trabajar los personajes de los cuentos populares.

BUSCAPALABRAS

- Relacionar y pensar una palabra o concepto con un texto o clave visuales.
- Relacionar y evocar varias palabras con un texto.
- Buscar la palabra escondida en un pequeño texto apoyado o no por 3 posibles soluciones.
- Nombrar palabras que:
 - ✓ Empiecen por una letra concreta.
 - ✓ Que estén incluidas dentro de una misma categoría (campo semántico).
 - ✓ A través de varias pistas.
- Trabajar campos semánticos.
- Trabajar adivanzas con diferentes niveles de dificultad.
- Leer trabalenguas.
- Aprender y asimilar buenos modales y fórmulas de cortesía asociadas a diferentes situaciones.

CREACONVERSA

- Crear una historia.
- Contar algo sobre una imagen.
- Inventar el final de una historia.
- Inventar el nombre de los personajes.
- Dar un tema y sobre ello narrar.
- Trabajar la escucha activa.
- Iniciar una conversación.
- Mantener una conversación.
- Formular una pregunta.
- Trabajar la presentación del alumno.
- Hacer cumplidos.

FICHA DE EVALUACIÓN PARA TODOS LOS JUEGOS



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD O DEL USO DEL MATERIAL:

Responde argumentando, evitando el SI/NO	PROFESOR/A	EQUIPOS
¿He trabajado contenidos propios de la asignatura? ¿Cuáles?		
¿Han participado todos los alumnos/as?		
¿Se han respetado los distintos niveles y estilos de aprendizaje? ¿Cómo?		
¿Ha servido para reforzar o consolidar aprendizajes? ¿Cuáles?		
¿Dónde han aparecido dificultades?		

