

Relación de juegos y sus proyecciones en el ámbito escolar:

JUEGO: *Desierto Prohibido*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Aprendizaje cooperativo, trabajo en equipo, planificación de estrategias, discriminación de pasos y prioridades, reconocer limitaciones en uno mismo y las cualidades en los demás. Gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento).

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Ciencias Naturales
- Tecnología y Pre-tecnología
- Historia
- Biología
- Ciencias Sociales
- Matemáticas

JUEGO: *Isla Prohibida*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Aprendizaje cooperativo, trabajo en equipo, planificación de estrategias, discriminación de pasos y prioridades, reconocer limitaciones en uno mismo y las cualidades en los demás. Gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento).

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Ciencias Naturales
- Tecnología y Pre-tecnología
- Historia
- Biología
- Ciencias Sociales
- Matemáticas

JUEGO: *Fantasma Blitz*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), percepción espacial, organización y control de impulsos

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Matemáticas.
- Comprensión lectora.
- Expresión Oral y escrita.
- Cualquier área.

JUEGO: *Fantasma Blitz:*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

12 menos 5

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), percepción espacial, organización y control de impulsos.

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Matemáticas.
- Comprensión lectora.
- Expresión Oral y escrita.
- Cualquier área.

JUEGO: *Unkognito*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Cálculo de distancias, Registro y Gestión de la información, historia de Europa, historia universal, desarrollo de la competencia comunicativa, planificación de estrategias, aprendizaje cooperativo, estrategias de cooperación-oposición, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Ciencias sociales
- Historia
- Lengua castellana / lenguas oficiales CCAA+literatura
- Matemáticas

JUEGO: *Fuga de Colditz*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Aprendizaje cooperativo, historia universal, historia de Europa (2ª guerra mundial), formación de equipos, planificación de estrategias, competencia lingüística, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia
- Ciencias sociales
- Matemáticas
- Lengua extranjera
- Lengua castellana / lenguas CCAA

JUEGO: *Carcassone*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Planificación y gestión de recursos, elaboración de estrategias a corto-medio y largo plazo, discriminación de prioridades, estrategias de oposición y negociación, limitaciones-oportunidades, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento).

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia medieval
- Ciencias sociales
- Ciencias naturales
- Matemáticas: áreas y cálculo mental

JUEGO: *Carcassone Junior*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Planificación y gestión de recursos, elaboración de estrategias a corto-medio y largo plazo, discriminación de prioridades, estrategias de oposición y negociación, limitaciones-oportunidades, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia medieval
- Ciencias sociales
- Ciencias naturales
- Matemáticas: áreas y cálculo mental

JUEGO: *Catan Junior*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Planificación y gestión de recursos, elaboración de estrategias a corto-medio y largo plazo, discriminación de prioridades, estrategias de oposición y negociación, limitaciones-oportunidades, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia medieval
- Ciencias sociales
- Ciencias naturales
- Matemáticas: áreas y cálculo mental

JUEGO: *Sherlock Holmes:
detective asesor.*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Registro y Gestión de la información, habilidades sociales, reconocimiento de limitaciones y capacidades propias y ajenas, orientación espacial, competencia lingüística, inducción y deducción, usos y costumbres de la sociedad en función e su momento histórico, organización urbana, transportes y su funcionamiento, el sentimiento de equipo y de pertenencia al grupo, la escucha y la atención como elementos fundamentales de la obtención de información, comprensión lectora: análisis de textos o elementos escritos, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento).

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Ciencias sociales
- Historia
- Lengua extranjera
- Literatura inglesa y su influencia en el género literario: la novela negra
- Matemáticas
- Educación artística y música
- Lengua castellana: habilidades de lecto-escritura

JUEGO: *Winter Tales*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

La expresión oral como elemento comunicativo imprescindible para las relaciones sociales, organización del discurso: elementos constitutivos, organización y producción, Competencia Lingüística: creatividad y desarrollo lingüístico, expresión artística (comprensión de imágenes e inferencia de significados), literatura y personajes de los cuentos clásicos: su influencia en los arquetipos literarios, definición de metas y habilidad para elaborar estrategias para conseguir objetivos individuales y grupales, aprendizaje cooperativo, desarrollo de la percepción de las propias capacidades y limitaciones, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia. Antagonistas en la literatura, la figura del héroe y del equipo, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), autores y su influencia en autores posteriores.

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y Literatura
- Competencia Lingüística
- Biografías y entorno cultural del/los personaje/s investigados
- La estereotipia en los cuentos populares
- Usos y costumbres: transferencia entre narración y realidad (los roles sociales y el uso del lenguaje)

JUEGO: *frase una vez*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

La expresión oral como elemento comunicativo imprescindible para las relaciones sociales, organización del discurso: elementos constitutivos, organización y producción, Competencia Lingüística: creatividad y desarrollo lingüístico, expresión artística (comprensión de imágenes e inferencia de significados), literatura y personajes de los cuentos clásicos: su influencia en los arquetipos literarios, definición de metas y habilidad para elaborar estrategias para conseguir objetivos individuales y grupales, aprendizaje cooperativo, desarrollo de la percepción de las propias capacidades y limitaciones, gestión del fracaso como elemento

natural y necesario de la experiencia. Antagonistas en la literatura, la figura del héroe y del equipo, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), autores y su influencia en autores posteriores, la no necesidad de ser ganador: participar en algo por el mero placer de formar parte del proceso o disfrutar con la narración de otras personas colaborando en el desarrollo de la historia aportando en lugar de entorpeciendo.

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y Literatura
- Competencia Lingüística
- Biografías y entorno cultural del/los personaje/s investigados
- La estereotipia en los cuentos populares
- Usos y costumbres: transferencia entre narración y realidad (los roles sociales y el uso del lenguaje)
- El Cine

JUEGO: *Si, señor Oscuro*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

La expresión oral como elemento comunicativo imprescindible para las relaciones sociales, organización del discurso: elementos constitutivos, organización y producción, Competencia Lingüística: creatividad y desarrollo lingüístico, expresión artística (comprensión de imágenes e inferencia de significados), literatura y personajes de los cuentos clásicos: su influencia en los arquetipos literarios, definición de metas y habilidad para elaborar estrategias para conseguir objetivos individuales y grupales, aprendizaje cooperativo, desarrollo de la percepción de las propias capacidades y limitaciones, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia. Antagonistas en la literatura, la figura del héroe y del equipo, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), autores y su influencia en autores posteriores, divertirse sin otro objetivo, dramatización de personajes

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y Literatura
- Competencia Lingüística

- Biografías y entorno cultural del/los personaje/s investigados
- La estereotipia en los cuentos populares
- Usos y costumbres: transferencia entre narración y realidad (los roles sociales y el uso del lenguaje)
- El Cine

JUEGO: *Pingüinos*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 7-8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, planificación y elaboración de estrategias, cálculo mental, atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Matemáticas: cálculo mental, geometría, organización espacial
- Atención y discriminación de objetivos
- Cine
- Ciencias Naturales

JUEGO: *Aventureros al tren*

EDITORIAL: EDGE

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Pensamiento estratégico, planificación a corto-medio-largo plazo, estrategias de oposición, capacidad de negociación, anticipación de acciones por parte de los otros jugadores y observación de sus estrategias, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia: la industrialización y la máquina de vapor
- Historia: por continentes

- Ciencias Sociales
- Ciencias Naturales
- Usos y costumbres en función del territorio y del momento histórico
- El comercio y el transporte de mercancías y pasajeros
- Matemáticas
- Geografía del mundo

JUEGO: *Timeline (Varios)*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Cronología y codificación temporal de sucesos, percepción y organización espacial: lateralidad, el paso del tiempo, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia Universal
- Lengua, lengua de las CCAA, lengua extranjera
- Ciencias Sociales
- Ciencias Naturales
- Educación Artística y Ed. Musical
- Lengua y Literatura
- Cine y Mass media

JUEGO: *StoryCubes (Varios)*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 7 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

La expresión oral como elemento comunicativo imprescindible para las relaciones sociales, organización del discurso: elementos constitutivos, organización y producción, Competencia Lingüística: creatividad y desarrollo lingüístico, expresión artística (comprensión de imágenes e inferencia de significados), aprendizaje cooperativo, desarrollo de la percepción de las propias capacidades y limitaciones, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), autores y su influencia en autores posteriores

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y Literatura
- Competencia Lingüística
- Creatividad y multidimensionalidad de respuestas: no hay respuestas equivocadas.
- Uso del lenguaje como herramienta del desarrollo coherente del discurso
- Cine

JUEGO: *Dobble*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 7 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), percepción espacial, organización y control de impulsos

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua
- Matemáticas
- Cualquier área

JUEGO: *The Island*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Pensamiento estratégico, planificación a corto-medio-largo plazo, estrategias de oposición, capacidad de negociación, anticipación de acciones por parte de los otros jugadores y observación de sus estrategias, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, colaboración indirecta para la consecución de objetivos, toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Conocimiento del medio
- Geografía+Ciencias Naturales
- Lengua y literatura
- Matemáticas
- Lengua Extranjera y Lenguas de las CCAA
- Cine

JUEGO: *Abalone*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 7 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, Pensamiento estratégico, planificación a corto-medio-largo plazo, estrategias de oposición atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento) toma de decisiones y sus consecuencias)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Matemáticas: geometría
- Lógica
- Aplicación de estrategias de planificación en la realización de tareas y proyectos en cualquier área

JUEGO: *Los hombres lobo de
Castro Negro*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Atención, toma de decisiones y sus consecuencias, Registro y Gestión de la información, deducción, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lógica
- Aplicación de estrategias de planificación en la realización de tareas y proyectos en cualquier área

JUEGO: *Colt Express*

EDITORIAL: Asmodee

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Pensamiento estratégico, Registro y Gestión de la información, planificación a corto-medio-largo plazo, estrategias de oposición toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Historia
- Lengua y literatura
- Cine
- Matemáticas



JUEGO: *Dixit*

EDITORIAL: Morapiaf

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

La expresión oral como elemento comunicativo imprescindible para las relaciones sociales, organización del discurso: elementos constitutivos, organización y producción, Competencia Lingüística: creatividad y desarrollo lingüístico, expresión artística (comprensión de imágenes e inferencia de significados), , aprendizaje cooperativo, desarrollo de la percepción de las propias capacidades y limitaciones, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), autores y su influencia en autores posteriores, toma de decisiones y sus consecuencias.

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y Literatura
- Competencia Lingüística
- Creatividad y multidimensionalidad de respuestas: no hay respuestas equivocadas.
- Uso del lenguaje como herramienta del desarrollo coherente del discurso
- Cine

JUEGO: *Panic Lab*

EDITORIAL: Morapiaf

EDAD: A partir de 8 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Discriminación, atención, velocidad de procesamiento, evaluación, diagnóstico y seguimiento del TDHA, gestión del fracaso como elemento natural y necesario de la experiencia, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento) comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), toma de decisiones y sus consecuencias

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lógica
- Aplicación de estrategias de planificación en la realización de tareas y proyectos en cualquier área
- Ciencias Naturales
- Matemáticas
- Competencia Lingüística

JUEGO: *10 Negritos*

EDITORIAL: Peka

EDAD: A partir de 10 años

APLICACIÓN EN EL AULA:

Registro y Gestión de la información, habilidades sociales, reconocimiento de limitaciones y capacidades propias y ajenas, orientación espacial, competencia lingüística, inducción y deducción, usos y costumbres de la sociedad en función e su momento histórico, el sentimiento de equipo y de pertenencia al grupo, la escucha y la atención como elementos fundamentales de la obtención de información, comprensión lectora: análisis de textos o elementos escritos, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento), toma de decisiones y sus consecuencias

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y literatura
- Lógica y mecanismos de deducción
- Historia
- Competencia Lingüística
- Proyectos de investigación: líneas del tiempo sobre Agatha Christie

JUEGO: *Los 3 cerditos*

EDITORIAL: DEVIR

EDAD: A partir de 7 años

(Fables and Games)

APLICACIÓN EN EL AULA:

Pensamiento estratégico, planificación a corto-medio-largo plazo, estrategias de oposición toma de decisiones y sus consecuencias, comprensión lectora (reglas y su funcionamiento)

ÁREAS CURRICULARES Y TRANSVERSALES:

- Lengua y literatura. Los cuentos clásicos
- Competencia Lingüística
- Matemáticas
- Ciencias Naturales
- Geografía

OJO: Hay juegos para aquí citados que con las convenientes adaptaciones pueden, sin ser específicamente para Ed. Infantil, adaptar uno o varios de los elementos constitutivos de los juegos anteriormente señalados, para su aplicación en 4 y 5 años

