

2020/2021

mgk

marcais guide kids 2

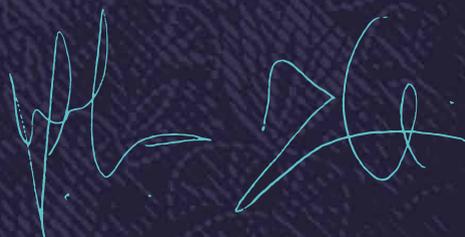


¡En clase **SÍ** se juega!

MarcAis



Como padres-madres,
docentes y fans número
uno de l@s más peques
de la casa, nos gustaría
que cualquier producto
desarrollado para ell@s
estimulase su creatividad,
co-educase y favoreciese
su desarrollo tanto a nivel
personal como emocional...
y no se nos ocurre mejor
forma de conseguirlo que
JUGANDO!





No queremos que leas esta guía,
queremos que la **JUEGUES**.

Bienvenido a

MGK

marcais guide kids 2

2020/2021



MarcAis

La escuela



índice



01 - ¿Qué es MarcAis?	6/7
02 - El equipo	8/9
03 - ¿Por qué MGK 2?	10/11
04 - Distintivo	12/13
05 - Simbología	14/15
06 - Educación Infantil	18/39
07 - Educación Primaria	40/105
08 - Educación Secundaria y Bachiller	108/141
09 - Educación Emocional	142/163
10 - Libros Infantiles	164/180
11 - Notas	181/188

01

¿Qué es
MarchAis?



¿Qué es MarcAis?

- Una Escuela de **Educación Emocional, Inteligencias Múltiples y Aprendizaje Basado en Juego**.
- **Un centro de actividades lúdico-educativas** en el que niñas y niños son exactamente eso, niñas y niños.
- Un **Toy-LAB en el que testeamos juegos y juguetes**, al tiempo que **participamos en el proceso de desarrollo de los mismos**.
- Un equipo multidisciplinar **generador de contenidos educativos para empresas del sector puericultura, juguete y juego**, tanto en blogs profesionales como RRSS.
- Un **creador de actividades de contenido curricular** cuyo objetivo es que niños y niñas aprendan mientras juegan.
- **Un catalizador de ideas** que da lugar a productos y experiencias para el desarrollo y disfrute de l@s más peques.

02

El equipo



El equipo

El equipo MarcAis lo conformamos Profes (infantil, primaria y secundaria), Expertos en Educación Emocional, Inteligencias Múltiples y ABJ, Coach Educativos, Integradores Sociales, Tasoc, Psicopedagogos y Terapeutas Ocupacionales...



... pero sobre todo, somos personas que compartimos la pasión por la educación y la diversión de niños y niñas mientras aprenden, ya sea en casa, en el cole, en el parque o en el campo...



03

¡Por qué
MGK 2?

¿Por qué MGK 2?

Tras los buenos resultados y comentarios obtenidos en la primera edición, a principios de Marzo de 2020 decidimos poner en marcha la segunda edición de MGK. Y esta vez el objetivo se ampliaba. Queríamos desarrollar clases también para los alumnos de secundaria y bachillerato, incluso hemos hecho testeo (sin ficha ABJ en la Guía) con alumnado de grados universitarios. Además, era importantísimo para nosotros, como Escuela de Educación Emocional, incluir actividades con las que trabajar y desarrollar las competencias emocionales de nuestros alumnos a través del Juego.

Estamos muy contentos con el resultado, y súper agradecidos a todas las empresas que han colaborado con nosotros en esta nueva edición. Esperamos el resultado sea de tu utilidad, y que, de no estar haciéndolo ya, te anime a introducir el Juego en tu aula.

Muchas gracias!



04

Distintivo

MGK



marcais guide kids 2

Recomendado en la GUÍA MGK
2020/21 por su valor pedagógico
y aplicabilidad en el aula como
recurso de aprendizaje.

L@s niñ@s de los años 70-80, además de ir al cole, teníamos otra escuela... la calle! Ese maravilloso lugar en el que con nuestros iguales surgían mil y una aventuras en forma de Juego con las que disfrutábamos tarde tras tarde... Los tiempos han cambiado, nuestra calle ya no se parece a la de antes, y las mil y una aventuras han pasado a vivirse en otros contextos...

El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración de niños y niñas por los siguientes motivos:

- **se sienten bien y se expresan con libertad.**
- **se relacionan socialmente con otros y en grupo.**
- **adquieren responsabilidades y capacidad de juicio.**
- **se integran en el mundo adulto.**
- **transforman la realidad y exploran el entorno que les rodea.**
- **desarrollan la imaginación y la creatividad.**

Revisando nuestra infancia quizás sea muy buena idea que el JUEGO entre por la puerta grande del cole y aporte a niños y niñas sus innumerables beneficios.

Así surge MGK y su distintivo, el cuál otorgamos a todo el producto que aparece en la Guía MGK 2020-2021 por su alto valor pedagógico y aplicabilidad en el aula como recurso de aprendizaje, teniendo en cuenta que:

- **Ha sido jugado en MarcAis por niños y niñas con la edad recomendada (o algo superior en algunos casos en función del contenido curricular trabajado) por el mismo Juego.**
- **Ha sido analizado, testado y comprobado por el equipo pedagógico de MarcAis en nuestras aulas, junto a la experiencia de docentes externos, tanto de Educación Infantil como de los 3 ciclos educativos de Primaria.**
- **Se puede adaptar a alumnado con NEE.**
- **No es para niños o para niñas, ES PARA JUGAR!**
- **Es original y fomenta la creatividad.**
- **Desarrolla habilidades y competencias sociales, cognitivas y emocionales.**
- **Es apto para ser Jugado en el aula, en casa, o en cualquier entorno que l@s niñ@s consideren oportuno.**



05 Simbología

Para facilitar el uso de de esta Guía hemos elaborado la siguiente simbología que acompaña la información que aparece en cada una de las fichas pedagógicas, siendo este su significado:



hace referencia al ciclo educativo sobre el que se ha desarrollado la ficha pedagógica. No obstante, y teniendo en cuenta la edad recomendada de cada Juego, la actividad se podrá llevar a cabo en diferentes ciclos educativos y con diferentes contenidos curriculares.



indica las Inteligencias Múltiples que desarrolla el juego, independientemente de que en la actividad trabajemos alguna adicional.

- **Lingüística:** referida a la capacidad de dominar el lenguaje y saber comunicarnos con los demás, bien de forma oral, bien escrita o a través del lenguaje no verbal.
- **Lógico-Matemática:** vinculada a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos.
- **Visual-espacial:** es la habilidad que nos permite observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas, pudiendo generar imágenes mentales, dibujar y detectar detalles.
- **Musical:** como capacidad y sensibilidad para producir y pensar en términos de ritmos, tonos o timbres de los sonidos, mostrando interés por una variedad de sonidos, disfrutando y buscando ocasiones para escuchar música o sonidos ambientales en el ámbito del aprendizaje.
- **Corporal:** es la capacidad de unir el cuerpo y el sistema nervioso para lograr el perfeccionamiento del desempeño físico. Comienza con el control de los movimientos automáticos y voluntarios y avanza hacia el empleo del cuerpo de manera altamente diferenciada y competente.
- **Intrapersonal:** referida a la facultad de comprender y gestionar de forma correcta el interior de un@ mism@ en lo referido al ámbito emocional.
- **Interpersonal:** que nos faculta para interpretar a los demás, permitiéndonos entender las circunstancias, situaciones, palabras o gestos más allá de las palabras, al tiempo que determina la capacidad propia de empatizar con el resto de personas.





- **Naturalista:** que nos permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados a nuestro entorno, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía y el cuidado de la naturaleza.



referido a las competencias/habilidades cognitivas, sociales y emocionales que se ponen de manifiesto en el desarrollo de la actividad.

- **Cognitivas:** son las aptitudes relacionadas con el desarrollo de la información y que por lo tanto implican el uso de la memoria, atención, autoconciencia, razonamiento, motivación y fijación de objetivos, asociación, flexibilidad cognitiva, resolución de problemas, anticipación y planificación, percepción e interpretación, creatividad y el pensamiento lateral.
- **Sociales:** como capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas, lo que implica el dominio de las habilidades sociales básicas (escucha, buenos modos,...), respeto, comunicación receptiva y expresiva, comportamiento prosocial, cooperación, asertividad, prevención y resolución de conflictos.
- **Emocionales:** capacidad para reconocer, gestionar y expresar las emociones propias junto a la habilidad para responder en consonancia a las emociones de los demás. Estas serían: autonocimiento, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales.



EDAD recomendada del juego por el fabricante.



corresponde a la actividad curricular llevada a cabo en su aula por uno de los docentes participantes de la Guía, desarrollando así Objetivos, Contenido de la propia actividad y su correspondiente Evaluación.



apartado destinado a la adaptación de la actividad a posibles situaciones de alumnado que presente Necesidades Educativas Especiales (NEE).



kiboox

pictotab



Con Kiboox PictoTab será muy fácil aprender letras, números, colores, formas...

¿Qué mejor manera de enriquecer el desarrollo de los niños que hacerlo a través del juego?

Úsala para desarrollar, aprender y practicar sus habilidades de manera motivante, para ellos será una experiencia llena de diversión y juego.



¿Qué incluye?

Tabla de madera vinilada.

Tarjetas de juego y aprendizaje.

Plantillas de pvc para guardarlas.

Gotas de silicona para adherir tarjetas a multitud de superficies.



Una experiencia llena de diversión y juego.

Usa las tarjetas en el entorno de juego para convertir el aprendizaje en una experiencia de participación activa, con las gotas de silicona podrás adherir la tarjetas a madera, cristal, paredes, mesas..., pudiendo incluirlas así en actividades de juego: pégalas sobre nuestro rocódromo y trepa para conseguir tu nombre, o por las paredes para buscar a los animales... ¡no te preocupes están plastificadas!



Deja volar tu imaginación e inventa miles de actividades y juegos. Con las planillas sombreadas podrás emparejar, buscar y guardar tus imágenes para usarlas infinidad de veces. Con Kiboo Pictoab unimos exploración y materiales en formato visual – manipulativo, para enriquecer el desarrollo de los niños a través de la participación y el JUEGO.



¡Aprende y diviértete con Pictotab!



Respetuosos con la naturaleza



Producto apto para niño



Enseñanza de valores a través del juego



Fabricación artesanal



kiboo

espacios para el desarrollo

Visita nuestros videos



www.espacioskiboo.com

espacioskiboo @espacioskiboo Espacios Kiboo



06

*Educación
infantil*

Educación Infantil

Tomaremos como referencia que en esta etapa el docente debe conocer cuáles son los patrones de desarrollo del alumnado, más siendo un ciclo en el que los cambios se suceden a gran velocidad. Prestar atención al desarrollo evolutivo de niños y niñas en la Etapa de Educación Infantil resulta primordial si se pretende elaborar con éxito una metodología lúdica que llevar a cabo con el alumnado, ya que para ello es prioritario conocer el nivel de desarrollo en que se encuentra este, sus capacidades y límites con respecto al desarrollo social, cognitivo e intelectual, psicomotor y afectivo, y además, para desarrollar actividades apropiadas y coherentes con sus capacidades individuales y propias.

Siguiendo a Fröebel, el Juego es la vía por la cual niños y niñas se desarrollan de forma integral, debiendo evolucionar en complejidad en función de la maduración de los jugadores. En la actualidad consideramos el Juego como el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles ya que a través del mismo niños y niñas disfrutan, se entretienen, crean y recrean, trabajan, aprenden y se relacionan entre ellos, viviendo intensamente su realidad como seres creativos e inteligentes.



HABA®

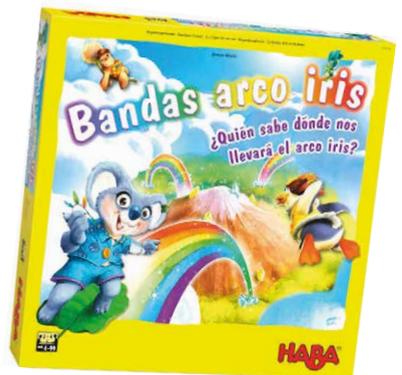
Competencias trabajadas en los Juegos de Mesa HABA



Mis Primeros Juegos - a partir de 2 años



Juegos Infantiles para toda la familia



Y tú...
JUEGAS EN CLASE?

otc
www.oldteddys.com
Twitter Facebook WhatsApp Instagram YouTube Pinterest

**JUGAR,
APRENDER
Y DIVERTIRSE**



El Frutal



¡ESTAMOS DE ANIVERSARIO!

El juego clásico cooperativo de **HABA**® cumple 35 años



**JUGAR,
APRENDER
Y DIVERTIRSE**

otc

www.oldteddys.com





EDUCACIÓN INFANTIL



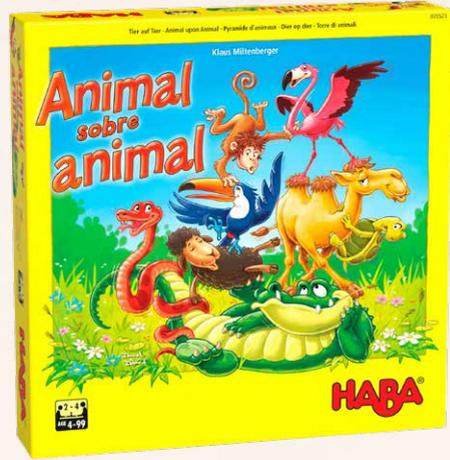
VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL
INTRAPERSONAL
INTERPERSONAL



SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVAS
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Autorregulación
Inhibición de impulsos



ANIMAL +4

SOBRE ANIMAL



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Aumentar la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino.
- Utilizar nociones básicas de orientación en el espacio de forma adecuada.
- Crear frases u oraciones de forma oral.

Contenido:

Durante esta sesión pondremos en práctica los conocimientos relacionados con las nociones de orientación trabajados en el aula, y su evaluación por parte del alumnado.

Para ello agruparemos al alumnado en grupos de cuatro y repartiremos un Animal sobre animal a cada grupo. Les explicaremos las reglas del juego así como los materiales que debe tener cada uno al principio de la partida y el objetivo final.

En juego se llevará a cabo de la manera habitual pero incluyendo las siguientes indicaciones a la hora de colocar animal:

- Si en el dado obtenemos un punto: debes colocar el animal que tú decidas en la estructura central y decir una noción de orientación relacionada con la posición donde la has colocado. Por ejemplo, si acabamos de colocar el mono podemos decir; por encima del cocodrilo, cerca de la oveja, en la misma fila que la tortuga.
- Si en el dado obtenemos dos puntos: debes colocar dos animales que tú decidas en la estructura central y decir dos nociones de orientación relacionadas con la posición donde los has colocado. Por ejemplo, si acabamos de colocar la serpiente y el camello podemos decir; el camello está debajo de la serpiente, el camello y la serpiente están cerca, el camello está entre la serpiente y el mono o la serpiente está sobre el camello.
- Si en el dado obtenemos el cocodrilo colocaremos la figura que queramos en la base de la pirámide y diremos qué animales están por encima del cocodrilo. Por ejemplo, encima del cocodrilo están las ovejas, el mono y la tortuga.
- Si en el dado obtenemos una mano: seleccionaremos el animal y la persona que queremos que lo coloque en la pirámide por nosotros y tendremos que decir al menos una noción de orientación de donde está situado. Por ejemplo, al lado de..., encima de ..., lejos de..., entre..., detrás o delante de....
- Si en el dado obtenemos un signo de interrogación: nuestros compañeros decidirán qué animal debes colocar en la pirámide y además incluirán una noción de dónde tiene que estar colocado. Por ejemplo, coloca el conejo lejos del mono..., coloca la tortuga encima de la serpiente..., coloca el flamenco lejos de la oveja.



Para un mejor resultado de la actividad y facilitar su realización por parte de todo el alumnado, podríamos de forma oral comentar y visualizar algunas nociones espaciales como ejemplos:

- El camello está encima de la tortuga, el conejo y la serpiente.
- La serpiente está debajo del conejo y la tortuga.
- La tortuga está entre el camello y la serpiente.
- El camello y la tortuga están cerca.
- El camello y la tortuga están lejos.
- El conejo, el mono y la oveja están en la misma fila.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Dependiendo del grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los pasos a seguir según indique el dado, mediante pictogramas.
- El alumnado se expresará de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible de los contenidos trabajados y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de compañeros.





EDUCACIÓN INFANTIL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
 Respeto
 Paciencia

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Motivación y fijación de metas
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Percepción
 Tolerancia a la frustración
 Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
 Autoconocimiento



ARCOIRIS

+2

milaniwood

 **ABJ**

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y nombrar el primero, el del medio y la última posición.
- Identificar y nombrar colores primarios y secundarios.
- Identificar y clasificar objetos en los lugares a los que pertenecen.

Contenido:

Para esta actividad dividimos al alumnado en dos equipos (azul y verde) y explicamos el mecanismo, las posibles combinaciones de dados y la estructura del juego. Además si acompañamos la explicación de una breve representación con los movimientos a realizar nos aseguraremos de su comprensión total por parte de todos, dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla.

Esta actividad pretende trabajar distintos contenidos de una forma lúdica y dinámica utilizando el juego Arcoiris de Milaniwood.

De forma previa el docente del grupo debe preparar imágenes de distintos entornos (exterior, aula y hogar). Podemos trabajar cualquier tipo de clasificación de objetos/materiales dependiendo de las imágenes seleccionadas.

Para ello por turnos y cada vez una persona diferente de cada equipo;

- Lanzaremos los 3 dados de forma individual, dejando un dado al inicio, otro en la parte central y otro al final.
- Después la persona que ha lanzado los dados debe indicar los resultados obtenidos en cada uno de ellos nombrando la posición obtenida por cada dado.

Por ejemplo: El primer dado es de color azul, el del medio es un sol y en el último dado ha salido naranja.



- Después de esta secuencia el docente del grupo nos mostrará la imagen de un objeto o material, el cual debemos nombrar e indicar si pertenece;

- A la escuela

- Al exterior (la calle). Por ejemplo: Es un banco y pertenece a la calle.

- Al hogar

- Si la respuesta del alumno es correcta podrá volver a tirar 1 o 2 dados una sola vez para intentar obtener una combinación ganadora. Si ya la había obtenido no será necesario volver a lanzar ningún dado.

- Al igual que en el juego original si obtenemos una de las combinaciones ganadoras avanzaremos una casilla nuestra ficha de equipo en el tablero arcoiris.



Jugaremos tantas rondas como sean necesarias hasta que todo alumnado haya realizado al menos una tirada. Podemos poner como objetivo completar dos veces el tablero por parte de cualquier equipo para ganar, de este modo será lo suficiente como para cubrir a todo el grupo.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros/as.
- En caso de disponer de una pantalla digital en el aula, se podrían visualizar las imágenes a trabajar durante la actividad facilitando de esta forma la visualización y seguimiento de la misma por parte de todo el alumnado.

EDUCACIÓN INFANTIL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Trabajo en equipo

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



BEARZZZ

+2

cayro
the games

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar los 5 sentidos a partir de su descripción oral.
- Identificar los órganos de los sentidos y la información que proporcionan.
- Identificar cuándo se ponen en funcionamiento los sentidos.

Contenido:

Para la aplicación del juego en el aula debemos identificar y explicar al alumnado los objetos que aparecen en Bearzzz, de modo que todos sepamos qué objeto tenemos delante y qué función realiza en el hogar. Además contaremos al alumnado la historia de juego y les explicaremos el funcionamiento de las instrucciones.

La realización del juego será muy similar a la original. Por turnos los alumnos lanzan el dado de colores y mueven la ficha osito hasta el espacio del tablero que marque ese color. Pero antes de girar cualquier ficha tendrá que realizar un pequeño reto dependiendo del color que le haya tocado:

Para ello por turnos y cada vez una persona diferente de cada equipo;

- *Si es azul: para poder voltear una de las fichas tendremos que decir qué órgano proporciona el sentido del oído y alguna información que reciba a partir de ese sentido. Por ejemplo, el órgano que lo desarrolla es la oreja y con él escucho que han llamado al timbre.*
- *Si es verde: para poder voltear una de las fichas tendremos que decir qué órgano proporciona el sentido del tacto y alguna información que reciba a partir de ese sentido. Por ejemplo, el órgano que lo desarrolla es la piel y con él noto si me estoy quemando.*
- *Si es rojo: para poder voltear una de las fichas tendremos que decir qué órgano proporciona el sentido de la vista y alguna información que reciba a partir de ese sentido. Por ejemplo, el órgano que lo desarrolla es el ojo y con él veo el color de un globo.*
- *Si es morado: para poder voltear una de las fichas tendremos que decir qué órgano proporciona el sentido del gusto y alguna información que reciba a partir de ese sentido. Por ejemplo, el órgano que lo desarrolla es la lengua y con él noto que un melón sabe dulce.*
- *Si es amarillo: para poder voltear una de las fichas tendremos que decir qué órgano proporciona el sentido del olfato y alguna información que reciba a partir de ese sentido. Por ejemplo, el órgano que lo desarrolla es la nariz y con él sé como huele una flor.*
- *Si es la estrella: podremos elegir cuál es el color que queremos voltear y realizar el reto que corresponde a dicho color. Jugaremos tantas rondas como sean necesarias hasta que todo el alumnado haya realizado al menos una tirada, pudiendo poner como objetivo completar dos veces el tablero por parte de cualquier equipo para ganar, de este modo lo alargamos lo suficiente como para cubrir a todo el alumnado.*

Pero no solo eso, si no que dependiendo del objeto que aparezca en la ficha que volteemos deberemos realizar otro pequeño reto:

- *Si es un objeto de fondo blanco: tendremos que decir que sentidos pone en marcha y de qué forma, por ejemplo; si nos apareciera el salero, podríamos decir que pone en marcha el tacto al coger el salero, la vista cuando lo buscamos y vemos y/o el gusto si probamos la sal.*
- *Si es un objeto de fondo rojo o verde: realizaremos la acción marcada por las instrucciones del juego.*
- *Si el objeto es un tarro de miel: el docente nos dirá un objeto o alimento y tendremos que decir qué sentidos pone en funcionamiento, si la respuesta es correcta podremos utilizar el tarro de miel como el juego indica, si por el contrario nuestra respuesta no es correcta volveremos a girar el tarro y lo dejaremos en la posición que lo hemos encontrado en el tablero.*

Al igual que en las instrucciones, si conseguimos los 5 tarros de miel habremos ganado el juego, pero si por el contrario hacemos que mamá osa se despierte, habremos perdido la partida.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe ofrecer la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con una imagen del cuerpo humano y la localización de los órganos de los sentidos.
- El docente realizará de forma oral la descripción del proceso de juego facilitando el seguimiento de la partida por parte de todo el alumnado.
- Realizando la actividad de forma oral, enriquecemos el lenguaje y potenciamos el desarrollo de las habilidades sociales del alumnado.





EDUCACIÓN INFANTIL

LÓGICO-MATEMÁTICA

VISUAL-ESPACIAL

CORPORAL

INTERPERSONAL

INTRAPERSONAL

SOCIALES

Respeto
Paciencia

COGNITIVA

Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Creatividad, pensamiento lateral
Percepción
Inhibición de impulsos
Tolerancia a la frustración
Anticipación y planificación
Estrategia

EMOCIONALES

Autoconocimiento
Asertividad







CONNECTING

+

5

CUBES

milaniwood

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y nombrar las consonantes del abecedario.
- Identificar y escribir nombres de personas.

Contenido:

Para esta actividad dividimos al alumnado en dos equipos (azul y verde) y explicamos el modo A de juego, incluyendo las posibles posiciones a realizar con los dados y acompañado de una explicación visual donde el alumnado pueda visualizar los movimientos realizados acordes con la explicación.

De forma previa el docente del grupo debe escribir una consonante del abecedario en cada dado de los equipos, sin incluir las vocales, de modo que cada equipo dispondrá de 21 dados con las diferentes consonantes que comprende el abecedario.

Para llevar a cabo esta actividad, por turnos y cada vez una persona diferente de cada equipo:

- *Cogerá un dado al azar del color de su equipo, dirá en voz alta la letra obtenida y colocará el dado en la estructura/tablero cumpliendo con las normas del modo A de juego.*
- *Dependiendo de si el dado se coloca encima de otro o aumentando la base tendremos que realizar una acción diferente con la letra obtenida en el dado;*
 - Encima de otro dado: debemos decir un nombre que contenga la letra obtenida en el dado y escribirlo en la pizarra.
 - Aumentando la base: debemos decir un nombre que NO contenga la letra obtenida en el dado y escribirlo en la pizarra.

Podemos jugar varias partidas de modo que todo el alumnado participe al menos una vez durante la sesión, aunque dado que la dinámica de juego es rápida podremos completar varias rondas de juego.



N.E.E. Retraso madurativo.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un retraso madurativo:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Al realizar la escritura de los nombres en la pizarra facilitamos la adquisición de información por parte de todo el alumnado y aseguramos de este modo el seguimiento de la actividad.

a

EDUCACIÓN INFANTIL

💡

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
 Respeto
 Paciencia

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Motivación
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Visualización espacial
 Creatividad
 Percepción
 Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
 Autoconocimiento



DOMINÓ CREATIVO

+3


🎓
ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Discriminar los colores y visualizar posibles tonos.
- Identificar objetos, frutas y animales por su color.
- Trabajar los colores en lengua extranjera.
- Desarrollar el trabajo en equipo y la visualización espacial del alumnado.

Contenido:

Para poder llevar a cabo la actividad en el aula explicaremos al alumnado las instrucciones del dominó, los diferentes colores que vamos a trabajar en el juego y las tonalidades en las que los vamos a encontrar, asegurándonos de que todo el alumnado entiende el mecanismo de juego.

Realizaremos la partida siguiendo las siguientes indicaciones:

- *Agrupamos al alumnado en 5 equipos y repartimos 6 fichas a cada equipo. Dejando el resto de fichas boca abajo a un lado del tablero.*

- *El tablero será una zona espaciada del aula en la que los equipos puedan colocarse alrededor.*
- *El docente colocará una ficha boca arriba en el centro del tablero y establecerá el orden de los equipos para realizar sus tiradas.*
- *Por turnos, cada vez saldrá un representante del equipo, teniendo en cuenta que para ganar deben colocar todas la fichas antes que el resto de equipos.*
- *Al igual que en las normas habituales del dominó, en caso de no tener ninguna ficha que podamos colocar deberemos coger una de los descartes y pasar el turno.*
- *Solo se podrá colocar una ficha por turno.*
- *Una vez colocada nuestra ficha, para poder dejarla debemos contestar a una pequeña pregunta por parte del docente.*
- *El color de la ficha que utilizamos en nuestro turno nos marca el color a trabajar pero según el tono la pregunta cambiará, por ejemplo:*
 - Azul (Oscuro): fruta o verdura azul.
 - Azul + 25% blanco: un animal que contenga el color azul.
 - Azul + 50% blanco: un objeto que sea azul o contenga el color.
 - Azul + 75% blanco: el nombre del color en inglés.
- *Seguiremos estas pautas con todos los colores y en caso de fallar nuestra respuesta, debemos coger de nuevo nuestra ficha y pasar el turno al siguiente equipo.*

Para facilitar el proceso de respuesta del alumnado podemos trabajar mediante imágenes el vocabulario desarrollado en la actividad (frutas, verduras, animales y objetos) de forma previa, dando de este modo el mismo número de oportunidades de respuesta a todo el alumnado.



N.E.E. Dificultad auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego, además del desarrollo de la sesión.
- Escribiendo las respuestas dadas por el alumnado en la pizarra o proyectando una imagen que refleje la respuesta, de este modo facilitaremos el aprendizaje de los contenidos y el seguimiento de la actividad por parte de todo el alumnado.
- Durante la partida el alumnado se sentará en círculo de modo que todos podamos visualizar la cara de nuestros compañeros (o por lo menos el alumno que sale a realizar la tirada), facilitando de esta manera la adquisición de información.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible dirigiendo la mirada hacia la persona con dificultades auditivas.
- En caso de que el alumnado con dificultades auditivas no haya desarrollado el habla puede dibujar en la pizarra la palabra a la que quiera hacer referencia.





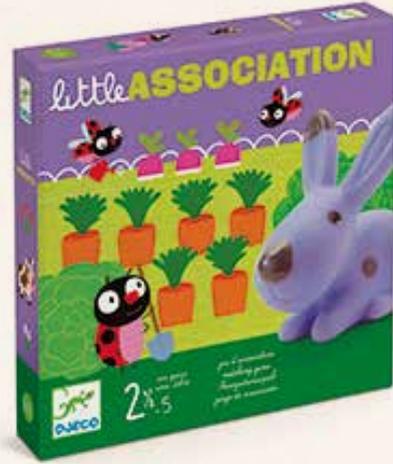
EDUCACIÓN INFANTIL

VISUAL-ESPACIAL
NATURALISTA
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Visualización espacial

EMOCIONALES
Autoconocimiento



LITTLE ASSOCIATION +2,5

 **ABJ**

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y nombrar algunos de los componentes del medio natural, estableciendo relaciones sencillas de interdependencia.
- Manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza.
- Identificar atributos y cualidades de elementos para establecer relaciones de agrupamientos y clasificación.
- Emplear las normas que rigen el intercambio lingüístico.



Contenido:

Realizaremos la actividad todo el grupo junto. Juguemos antes de trabajar los contenidos que aparecen para ver el conocimiento que tiene el alumnado de estos o haremos antes unas rondas en las que familiarizarnos con los objetos, animales e insectos que aparecen en el juego hablando de qué son y para qué sirven o qué hacen cada uno de ellos.

Colocaremos al alumnado sentado frente a la pizarra y proyectaremos en ésta las imágenes de los 3 escenarios que aparecen en el juego (en caso de no poder proyectar los 3 escenarios debemos colocarlos en un lugar lo más visible posible para todo el alumnado).

La primera ronda la hará el docente a modo de ejemplo para el alumnado, barajamos las tarjetas de cartón con los objetos, animales, hortalizas, frutas, plantas e insectos y cogemos una de ellas sin mostrarla a nadie, y seguimos estos pasos:

- 1º: Buscamos el objeto, animal, hortaliza, fruta, planta o insecto en los 3 entornos (huerto, charca o prado) y cogemos el conejo, la rana o la vaca dependiendo del lugar en el que esté nuestro objeto.
- Por ejemplo: si el objeto/animal/insecto que nos ha salido es el pez, tendremos que coger la figura del conejo. Si nos ha salido un cencerro, tendremos que coger el la figura de la vaca.
- 2º: Ahora tendremos que intentar expresar al grupo el objeto, animal, hortaliza, fruta, planta o insecto que nos ha salido en la tarjeta. Para ello diremos de qué color, (tamaño aproximado) y trataremos de describir el sitio en el que se encuentra hasta que alguno/a de los/as compañeros lo adivine.
- 3º: A continuación dependiendo de si en la tarjeta nos ha tocado objeto, animal, hortaliza, fruta, planta o insecto tendremos que pensar y decir al grupo los siguientes contenidos:
 - Objeto: tendremos que decir en qué lugares nos podemos encontrar el objeto, cuál es su función e intentar pensar algún objeto que haga la misma función o parecida. Por ejemplo: En caso de que nos tocara en la tarjeta la regadera podríamos decir. Puede estar en el jardín de casa o en la caseta del abuelo por ejemplo: sirve para regar las plantas y un objeto que haga lo mismo podría ser la manguera.
 - Animal: tendremos que decir donde puede estar el animal, decir alguna de sus cualidades e intentar reproducir el sonido que emite el mismo. Además contar al grupo si lo hemos visto alguna vez y donde. Por ejemplo: en caso de que nos tocara en la tarjeta la rana podríamos decir: puede estar en los estanques o en los ríos, se puede mover saltando, realizaremos el sonido de la rana, yo ví una rana con mi padre cuando fuimos al pantano de Tibi.
 - Hortalizas y frutas: tendremos que decir en qué platos hemos comido estos alimentos, describir su forma y donde lo podemos conseguir o lo hemos visto. Por ejemplo: en caso de que nos tocara en la tarjeta el tomate podríamos decir: lo he comido en la ensalada y en los espaguetis con tomate, tiene forma redonda como una pelota y lo he visto en la frutería y en el huerto de mi abuela.
 - Plantas: tendremos que decir dónde la podemos encontrar, dónde la hemos visto y alguna pauta para su cuidado. Por ejemplo: en caso de que nos tocara en la tarjeta la flor podríamos decir: lo podemos encontrar en los prados o en la montaña, yo las he visto en mi casa también, la tenemos que poner al sol porque lo necesita para vivir y la tenemos que regar todos los días.
 - Insecto: tendremos que decir donde lo podemos encontrar o lo hemos visto y algún dato curioso que sepamos de él. Por ejemplo: En caso de que en la tarjeta nos tocara la libélula podríamos decir: Lo podemos encontrar en los ríos y yo una vez vi uns en la piscina, tienen 4 alas y vuelan muy rápido.

El alumnado saldrá uno a uno por turnos, llevando a cabo una tarjeta por persona. Se podrían incluir más ilustraciones de objetos, plantas, animales, hortalizas e insectos así como de entornos de contenidos que queramos trabajar en el aula.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará un primer acercamiento del juego al alumnado para familiarizarse con su contenido e imágenes.
- El docente realizará una explicación clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad facilita la interacción social del alumno y el desarrollo de habilidades sociales.
- Cuando al alumnado crea saber la respuesta al objeto, animal, hortaliza, fruta, planta o insecto que están describiendo su compañeros deben levantar la mano, siendo el docente el que indique quién dice su respuesta, reduciendo de esta manera el ruido ambiental y facilitando el seguimiento de la actividad.

EDUCACIÓN INFANTIL

VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
NATURALISTA
CORPORAL

SOCIALES
 Respeto
 Paciencia
 Trabajo en equipo

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Percepción
 Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
 Autoconocimiento



MI PRIMER FRUTAL +2



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer las formas planas: cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo.
- Practicar el conteo de los primeros números.
- Identificar los colores y relacionarlos con la vida real.

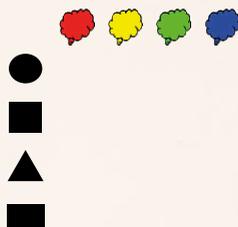
Contenido:

Esta sesión sirve como refuerzo al aprendizaje de colores y formas geométricas desarrollando también la orientación espacial y la capacidad de asociación del alumnado.

Para llevarla a cabo hacemos grupos de cuatro personas y repartimos un Mi primer frutal a cada grupo.

Se recomienda entregar al alumnado el juego unos minutos antes de comenzar la clase para que puedan familiarizarse con los materiales y la estructura del juego.

Prepararemos de forma previa a la actividad una tabla como la que mostramos a continuación: Además, colocaremos debajo de cada fruta del juego una forma geométrica de las anteriores, de modo que cada grupo de frutas contenga las 4 formas geométricas, por ejemplo:



Por último, detrás de cada una de las cartas-camino también colocaremos una forma geométrica de modo que aparezcan las 4 (Cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo).



El juego se llevará a cabo de la forma original, pero incluyendo las siguientes modificaciones según el valor obtenido en el dado:

- **Cuervo:** en este caso debemos avanzar el cuervo hacia la siguiente carta-camino, la cual voltearemos y nos indicará la figura que debemos intentar dibujar en la pizarra. Por ejemplo, si es un rectángulo tendremos que dibujarlo.
- **Cesta:** en este caso seleccionaremos el color/fruta que queramos, colocaremos la figura de forma correcta en la tabla y tendremos que nombrar algo que sea del color de la figura. Por ejemplo, si decido coger una manzana roja, la coloco en su lugar correspondiente según la figura geométrica y el color que contenga y digo algo rojo: nariz de payaso.
- **Color:** según el color obtenido debemos coger la fruta que hace referencia, colocarlo de forma correcta en la tabla y contar el número de frutas que quedan de ese color. Por ejemplo, si cojo una pera (siendo esta la primera fruta que cojemos), la coloco de forma correcta en la tabla y cuento las peras que quedan por coger, tres.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría facilitar la la colocación de las figuras en la tabla, si el docente dice en voz alta el color y la figuras geométrica obtenida.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros/as.
- En caso de disponer de una pantalla digital en el aula, se podría proyectar la tabla en esta, de modo que sea más fácil de realizar y visualizar para todo el alumnado.

E

EDUCACIÓN INFANTIL

VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL
MUSICAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

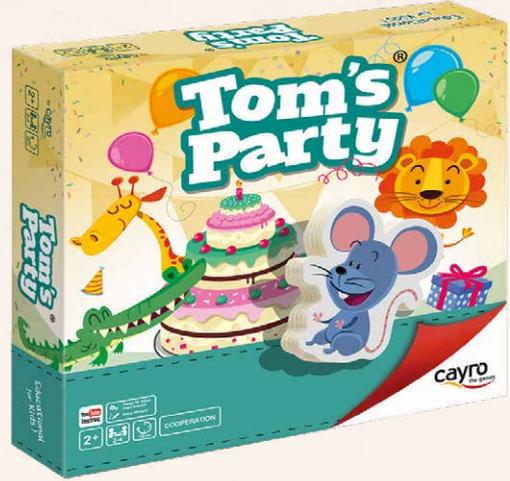
I

SOCIALES
Respeto
Perseverancia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Planificación
Simbolización e interpretación
Lenguaje

C

EMOCIONALES
Autoconocimiento



TOM'S PARTY

+2

cayro
the games

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y crear series numéricas cardinales hasta el 9.
- Escribir y trabajar el orden de los números del 1 al 9.
- Asociar la cantidad correspondiente a los números de 1 al 9.

Contenido:

Explicamos al alumnado que es el cumple de Tom y que le vamos a hacer una fiesta sorpresa, ya que jugaremos de forma muy similar a la original solo que añadiendo algunas pautas a realizar dependiendo de la acción que realicemos.

La partida se realizará igual que las instrucciones pero siguiendo estas indicaciones:

- *Todas las figuras de madera excepto la de Tom tendrán un número escrito detrás, estando los números del 1 al 9 (ya que hay 10 figuras en total contando la de Tom). Por ejemplo: Jirafa=1 Oso=2 León=3 Cocodrilo=4 Pelota=5 Jarra=6 Regalo=7 Gorro de fiesta=8 Magdalena=9.*
- *Necesitaremos 9 objetos similares para la realización de la actividad, por ejemplo 9 pelotas o piezas de construcción.*
- *Por turnos, al sacar la figura, según el objeto que saquemos debemos realizar una acción:*
 - *Si sacamos cualquier objeto que contenga un número, es decir que no sea Tom, tendremos que juntar tantas pelotas o piezas como sean necesarias hasta igualar la cantidad correspondiente y escribir en la pizarra el número obtenido. Si la cantidad es correcta colocaremos el objeto en el tablero y giraremos la tarjeta que corresponde a la figura. Si por el contrario la cantidad no corresponde al número obtenido tendremos que volver a meter la figura en la bolsa.*
 - *Si sacamos a Tom de la bolsa tendremos la opción de evitar soltar un globo. Para ello tendremos que sacar todas las figuras de la bolsa y ordenarlas en orden numérico teniendo en cuenta los números escritos en el reverso de las figuras. Si la serie es correcta no quitaremos ningún globo de la fiesta. Por el contrario, si el orden no es correcto tendremos quitar un globo del tablero y contaremos con una posibilidad menos de fallo ante la sorpresa a Tom.*



N.E.E. Movilidad reducida.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultad motora:

- Comprobando que el alumnado se encuentre en una posición cómoda en la que trabajar sin dificultades.
- Todo alumnado se colocará en círculo facilitando la visión de la actividad.
- Quitando cualquier objeto que pueda dificultar el libre movimiento por el aula o dificulte la visión entre las personas.
- Facilitando el camino a la pizarra por parte de todo los alumnos o utilizando una pizarra portátil para evitar desplazamientos.
- El alumnado realizará tanto las cantidades correspondiente como la escritura de los números en un lugar visible para todos.

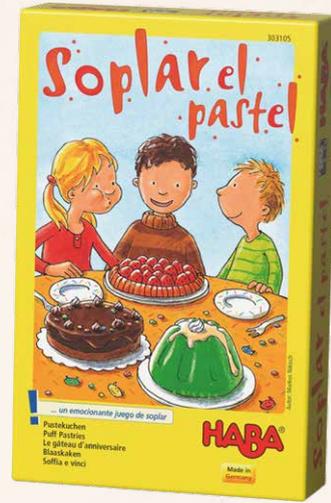
EDUCACIÓN INFANTIL

VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Fijación de metas
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Planificación
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Autorregulación



SOPLAR EL PASTEL

+4

HABA®

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Afianzar las nociones temporales en el alumnado.
- Desarrollar la regulación de aire y soplo del alumnado.

Contenido:

La clase se llevará a cabo como refuerzo de los contenidos trabajados en el aula sobre las nociones temporales, asegurando su comprensión por parte del alumnado.

Para llevar a cabo la actividad haremos grupos de 4 personas y repartiremos un soplar el pastel a cada grupo. A continuación explicaremos el sistema de juego y las instrucciones del mismo.

Se puede jugar alguna partida previa sin adaptación ABJ para familiarizarse con el juego, aunque no será estrictamente necesario.

El juego se llevará a cabo de la forma original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- *Ganará la partida quién consiga 2 porciones de nata. Para poder conseguir una porción de nata tendremos que tener 3 cartas de invitado diferentes.*
- *Se sopla por turnos y sólo podemos ganar una carta de invitado por turno.*
- *Cuando consigamos que la bola encaje en alguno de los agujeros, dependiendo del pastel en el que hayamos caído, deberemos realizar una acción para poder llevarnos la carta de invitado indicada:*
 - *Flan de color verde: para poder llevarnos la carta de invitado verde, el docente indicará antes/despues/ahora, y deberemos decir algo que haya pasado, esté pasando o vaya a pasar. Por ejemplo: si el docente dice después, una respuesta correcta sería: después vamos a casa a comer.*
 - *Fresa: para poder llevarnos la carta de invitado roja, el docente indicará ayer/hoy/mañana, y deberemos decir algo pasó ayer, algo que haya pasado o vaya a pasar hoy o algo que pasará mañana. Por ejemplo: si el docente dice hoy, una respuesta correcta sería, hoy es el cumple de Rosi.*
 - *Limón: para poder llevarnos la carta de invitado amarilla, el docente indicará noche/día, y deberemos decir algo que ocurra durante esa franja horaria. Por ejemplo: si el docente dice noche, una respuesta correcta sería, por la noche sale la luna.*
 - *Chocolate: para poder llevarnos la carta de invitado marrón, el docente recitará una oración y nosotros deberemos indicar si hace referencia a algo que está pasando ahora, ya ha pasado o pasará después. Por ejemplo: si el docente dice "hemos desayunado en casa", la respuesta correcta sería antes.*
 - *Arándanos: para poder llevarnos la carta de invitado azul, el docente nos indicará una acción y nosotros deberemos decir cuánto dura aproximadamente o cada cuánto pasa entre las siguientes posibilidades: minuto/hora/día/semana/mes/año. Por ejemplo si el docente dice "el cumpleaños de una persona", la respuesta correcta sería cada año.*
- *Para poder ganar la partida deberemos haber conseguido al menos una carta de invitado de cada color.*



N.E.E. Retraso madurativo.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un retraso madurativo:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla que indique a qué actividad hace referencia cada pastel.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- El alumnado realizará, tanto las cantidades correspondientes como la escritura de los números, en un lugar visible para todos.

07

Educación
primaria



Educación Primaria

La Educación Primaria es una etapa educativa cuya finalidad es la de facilitar al alumnado los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de cultura, los hábitos de convivencia, estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de niños y niñas y de prepararlos para cursar satisfactoriamente la Educación Secundaria Obligatoria.

Y todo ello sin olvidarnos de que siguen siendo niños y niñas y que necesitan del Juego para completar su desarrollo y aprendizaje, bien sea en el contexto escolar o en casa.



Profe, profe, ¿Jugamos a aprender?

www.clasedejuegos.es



Pide más información en clasedejuegos@cayro.es



¿Qué es lo mejor que puede hacer un profesor por sus alumnos?
SEGUIR APRENDIENDO. Pues...

Que levanten la mano los profesores que crean que jugando se aprende mejor.



Formación en ABJ de 8 horas. INTRODUCCIÓN

Formación en ABJ de 20 horas

Formación en ABJ y EDUCACIÓN EMOCIONAL para AMPAS

Formaciones en ABJ para claustros desde INFANTIL hasta SECUNDARIA

Formación ONLINE en ABJ y EDUCACIÓN EMOCIONAL

Formación en EDUCACIÓN EMOCIONAL para padres en

Gestionando hijos
saber más para educar mejor



1º ciclo
 1º ciclo

PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA

1

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

2

SOCIALES
Respeto
Paciencia

3

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Planificación
Simbolización e interpretación

4

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Automotivación
Tolerancia a la frustración



ARDILLAS

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Escribir números de una, dos, tres y cuatro cifras.
- Comparar y ordenar números de una, dos, tres y cuatro cifras.
- Aumentar la flexibilidad cognitiva del alumnado así como la resolución de problemas.

Contenido:

Para llevar a cabo esta actividad el docente debe preparar unas plantillas con números para nuestro tablero de juego.



Como podemos observar en el ejemplo quedan 4 huecos disponibles que están destinados a las bellotas del reto. A la hora de llevar a cabo la actividad los huecos contarán como si fueran un cero, y la flor (obstáculo) también.

Agrupamos al alumnado por parejas y le repartimos un ardillas a cada pareja. Le explicamos las formas de moverse en el tablero (instrucciones) y les enseñamos la resolución de uno de los retos para aclarar las posibles dudas.

¿Cómo jugaremos? Muy sencillo, toda la clase debe colocar el mismo reto a resolver, y a la señal del docente deben intentar resolverlo junto a su pareja.

Una vez el reto está resuelto, no podremos tocar ninguna figura del tablero, y podremos observar que disponemos de distintos números que quedan descubiertos en el tablero. Para poder finalizar la ronda junto a nuestra pareja debemos ordenar los números de mayor a menor (los números se leen siempre en las filas en horizontal y de izquierda a derecha) e indicar de forma correcta la escritura de esos números.

Por ejemplo, imaginemos que al resolver el reto el tablero queda así (siguiendo el ejemplo anterior):

- La respuesta que debemos elaborar sería:
- Orden: $7.805 > 590 > 71 > 34$
- Escritura: Siete mil ochocientos cinco/ Quinientos cincuenta/ Setenta y uno/ Treinta y cuatro.
- Escribiremos en la pizarra un cuadro donde colocaremos a las 10 parejas top10 en acabar la ronda, y realizaremos tantas rondas como creamos necesarias.
- En la plantilla se pueden colocar números que queramos trabajar en concreto con cada pareja o algunos con los que el alumnado encuentre más dificultades de modo que todos tendrán la misma plantilla.



N.E.E. TEA.

- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:
- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los movimientos permitidos y no permitidos en el tablero, y los pasos a seguir con los números obtenidos una vez terminado el reto.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.

1

PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA

2

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

3

SOCIALES
Escucha activa
Respeto

4

COGNITIVAS
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

5

EMOCIONALES:
Autoconocimiento



CHAF CHOF

+3

cayro
the games

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer y realizar los diferentes saltos (longitud, altura, triple, tijera y flop).
- Trabajar la lateralidad del alumnado.
- Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Contenido:

La actividad se llevará a cabo en el gimnasio/pabellón del centro.

Para la realización de la actividad el docente debe habilitar, repartidas por el pabellón, 5 postas preparadas con las colchonetas y listones necesarias en cada caso: posta de salto de altura, posta de salto de tijera, posta de salto de longitud, posta de triple salto y posta de salto flop.

Después repartimos las tarjetas chaf chof por el resto de espacios del gimnasio y agrupamos al alumnado

en 6 equipos (que se podrían llamar por ejemplo A, B, C, D, E y F). Colocaremos también en el centro del gimnasio 6 grupos de 4 aros, de modo que se pueda colocar un alumno en el centro (entre los 4 aros).

Explicamos al alumnado que cuando el docente realice la tirada de los dados (dos en este caso: uno de animales y otro de colores) tendremos que localizar y coger las tarjetas que contengan el animal y el color obtenidos en la tirada (por ejemplo, si sale pulpo y rosa, serían correctas todas las tarjetas que contengan un pulpo y el color rosa, no hace falta que el pulpo sea rosa aunque también aparece esa tarjeta y sería correcta). Una vez se hayan cogido todas las tarjetas con la combinación posible, cada grupo debe mostrar cuántas ha conseguido. Y se seguirán las siguientes indicaciones:

Los grupos que hayan conseguido alguna tarjeta disputarán el reto de lateralidad (aros). Cada tarjeta equivale a una vida en el reto de lateralidad. Por ejemplo si el equipo A consigue 2 tarjetas tendrá 2 vidas en el reto de lateralidad.

En el reto de lateralidad los equipos seleccionan a un integrante (cada vez es un miembro del equipo), que se coloca en el centro de su respectivo grupo de aros. Después el docente podrá realizar las indicaciones: derecha, izquierda, delante y detrás, y los alumnos deberán realizar el movimiento indicado mediante un salto con los pies juntos hacia el aro acertado. Si se falla se pierde una vida y en caso de no tener vidas se elimina del reto al equipo. Si es correcto el movimiento se continúa, hasta que sólo quede un equipo ganador de la ronda.

El equipo que gana la ronda del reto de lateralidad elige el salto que realizan el resto de equipos (un equipo por posta). El equipo ganador se libra de realizar el salto en esa ronda y repone energías para la siguiente ronda mientras sus compañeros saltan.

- *Si un equipo no consigue ninguna tarjeta no disputa el reto de lateralidad y por lo tanto realizará el salto que determine el equipo ganador.*
- *Un equipo no podrá repetir el salto (o posta) dos veces seguidas. Además el resto de equipos, excepto el que gane la ronda, realizará el salto indicado por éste. Realizaremos tantas rondas como sea posible intentando que todos los equipos pasen por el mayor número de saltos posibles.*
- *Alternativa de juego:*
 - *El docente podría hacer los equipos de 6 integrantes, asignando a cada miembro del equipo uno de los 6 animales (estrella de mar, pez, pulpo, tortuga, tiburón y caballito de mar), de modo que al realizar la tirada de dados sólo podrá buscar las tarjetas el alumno del equipo que tenga asignado el animal obtenido en los dados. Por ejemplo: si en la tirada de dados toca pez y lila, sólo podrán salir a buscar tarjetas los alumnos que hayan sido asignados como pez (uno por equipo).*
 - *De este modo reducimos el número de alumnado que busca tarjetas al mismo tiempo facilitando la adquisición de "vidas" para el reto de lateralidad por parte de todos los equipos y beneficiando la realización de la actividad al alumnado con NEE.*



- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:
- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría facilitar la búsqueda de tarjetas si el docente indica en voz alta los resultados obtenidos en la tirada de dados.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- A la hora del reto de lateralidad el docente debe respetar el ritmo del alumnado.
- En caso de ser necesario el alumnado con TEA podría contar con la ayuda de uno de sus compañeros en su turno para la búsqueda de las tarjetas indicadas.

**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVAS
Atención
Razonamiento
Motivación
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Creatividad
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES:
Autoconocimiento



EURODOMINÓ

+4



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Utilizar los billetes y monedas aplicando cálculos y equivalencias.
- Familiarizar al alumnado con el valor de la moneda.
- Reforzar el cálculo mental en el alumnado.

Contenido:

Dado que el juego dispone de dos tipos de cartas (verdes y lilas), para llevar a cabo nuestra actividad nosotros utilizaremos las de mayor nivel (lilas). Para ello haremos grupos de 5 personas y explicaremos las instrucciones del dominó, asegurándonos de que todo el alumnado entiende el mecanismo de juego.

El juego nos servirá como refuerzo del tema "Monedas y billetes" dando soporte a los conocimientos adquiridos en el aula. Para ello el docente debe colocar en la pizarra del aula imágenes de distintos artículos con precios variados (por ejemplo: balón, barra de pan, un 1kg de naranjas, una radio, etc).

Para hacer del juego una actividad lo más productiva posible realizaremos una partida incluyendo las siguientes indicaciones a nuestro Eurodominó:

- Las tarjetas se mezclarán con la parte lila hacia abajo y cada integrante del grupo cogerá 5 tarjetas. Dejaremos el resto de tarjetas boca abajo a un lado del tablero.
- La partida será por turnos e individual, y el primero que se quede sin tarjetas ganará la partida.
- Utilizaremos varias mesas como tablero o un espacio en el suelo del aula donde poder colocar las diferentes tarjetas del juego.
- Empezará la partida el jugador que tenga la tarjeta el doble más alto.
- Al igual que en las normas habituales del dominó, en caso de no tener ninguna tarjeta que podamos colocar debemos coger una de los descartes y pasar el turno. Sólo podremos colocar una tarjeta por turno.
- A la hora de colocar nuestra tarjeta, a la misma vez que la colocamos debemos decir el valor total del dinero que contiene nuestra tarjeta. Por ejemplo: Si la tarjeta que voy a colocar fuera la de la imagen:
 - Nuestra respuesta al colocarla en el tablero debe ser: veintidós euros.
 - En caso de fallar nuestra respuesta debemos recoger nuestra tarjeta y pasar el turno.



- Además, como anteriormente hemos citado, habrá imágenes de distintos artículos en la pizarra y debemos decir un objeto el cuál se aproxime al valor obtenido con la suma de nuestra tarjeta. Por ejemplo 13 euros = balón.
- En caso de fallar la asignación de precio a una imagen de la pizarra no habrá penalización sino que entre todo el grupo se intentará buscar el objeto más acertado (ya que esta actividad es una iniciación a la relación de cantidad de dinero al valor de objetos).
- En caso de disponer de un tiempo considerable para realizar la partida podríamos escribir el valor de nuestra tarjeta en la pizarra como refuerzo a la escritura correcta de los números.

N.E.E. Discalculia.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades de cálculo:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y del desarrollo de la sesión, asegurándose de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- Situando al alumno cerca del docente de modo que se facilite la resolución de cualquier duda que surja.
- El alumnado con dificultades podría disponer de una hoja en su mesa donde poder realizar las operaciones necesarias y si fuera necesaria alguna herramienta de apoyo al cálculo (ábaco, monedas físicas etc).
- Tanto el alumnado como el docente deben respetar el ritmo de trabajo de todos los alumnos.
- Además, se podría incluir una tabla de equivalencias entre las distintas monedas y billetes, por ejemplo: 5 monedas 20 céntimos = 1 moneda de 1 euro o 5 monedas de euro = a un billete de 5 euros, facilitando de este modo el seguimiento y el desarrollo de la partida por parte de todo el alumnado.

**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Motivación y fijación de metas
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Pensamiento lateral
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



FRUI 10

+5



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Realizar sumas y restas simples.
- Desarrollar el cálculo mental en el alumnado.
- Trabajar la memoria y la atención mediante el juego.
- Organizar/ordenar los números según su valor.

Contenido:

Para llevar a cabo la actividad en el aula realizamos grupos de 5 alumnos y repartimos un Fruiti 10 por grupo.

Explicamos los modos de juego disponibles en Fruiti 10 y las normas del mismo. Jugar alguna partida de la forma original (llegar a 10) ayudará bastante a la comprensión del juego. Este juego lo vamos a utilizar para el desarrollo de la numeración en el aula, y para ello, jugaremos a tres minijuegos que trabajarán: la suma y resta simple, la memoria y la organización numérica.

- **1° Mini juego:** repartimos a cada alumno una tarjeta y colocamos en el centro de la mesa el resto (en un mismo montón) boca arriba. Este juego será muy similar al de conseguir sumar 10, pero esta vez el número objetivo será el que el docente recite en voz alta.
El primero de cada grupo en resolver de forma correcta coge la carta central y la coloca en su montón. Cuando se acabe el montón central quien más cartas tenga del grupo será el ganador.
El docente podrá decir el número que quiera siempre que hayamos trabajado su valor anteriormente en el aula.
- **2° Mini juego:** en este juego se trata de ser el más atento y desarrollar la memoria en el alumnado. Para llevarlo a cabo en cada ronda se utilizará una tarjeta diferente y quién resuelva de forma correcta se quedará la carta.
Colocamos todas las cartas en un montón central boca abajo y en cada ronda descubriremos la primera carta del montón durante 10/15 segundos.
Una vez pasados esos segundos, volveremos a poner boca abajo la carta y el docente marcará nuestro objetivo en ella. El más rápido se quedará la carta. Al igual que en el anterior mini juego, cuando se acabe el montón central, el que más cartas tenga gana.
El docente podrá marcar como objetivos: número más alto, número más bajo, valor de azules, valor de verdes, valor de amarillos, valor de rojos, valor de naranjas, valor de fresas, valor de peras, valor de plátanos y valor de piñas.
- **3° Mini juego:** en este juego sólo ganan los más rápidos. Para jugarlo todo el alumnado debe tener un folio y un lápiz delante de él.
El juego será muy sencillo pero debemos estar muy atentos para no cometer ningún fallo.
Al igual que en el mini juego anterior colocaremos todas las cartas en un montón central boca abajo, y en cada ronda se girará la carta de arriba del montón y el alumnado deberá realizar el orden numérico de las cifras que aparecen en la tarjeta (de menor a mayor siempre).
El primero que finalice el orden en su hoja coloca las dos manos sobre esta. El resto de jugadores debe realizar la serie en orden igual, al menos hasta que 3 personas hayan finalizado la serie.
Esto lo hacemos por si se ha cometido algún fallo calculando el orden de los números.
Como en el resto de minijuegos, una vez hayamos terminado todo el montón de cartas central, el que más cartas haya conseguido gana la partida.

Podríamos realizar la actividad en 3 sesiones, destinando un minijuego a cada sesión, utilizándolo como refuerzo al aprendizaje de la numeración dado en este primer ciclo de primaria.

N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo de cada uno de los mini juegos facilitando el seguimiento de la sesión.
- Recitando por parte del docente y del alumnado del grupo las preguntas o retos trabajados en voz alta para facilitar su escucha.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- El alumnado debe proporcionar la información de forma pausada asegurándose de que todos perciben el mensaje.





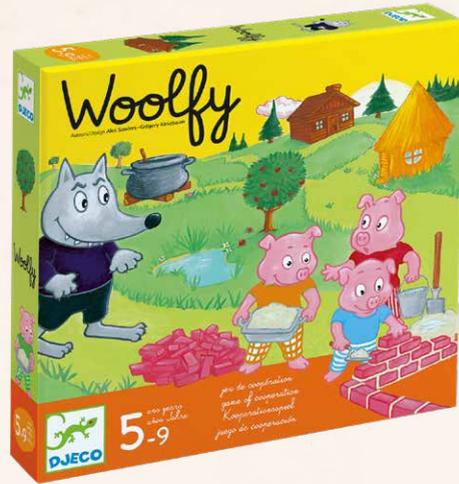
**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Trabajo cooperativo
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Anticipación
Estrategia
Visualización espacial

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Empatía



WOOLFY

+5



 **ABJ**

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y clasificar las palabras según su número de sílabas.
- Aprender a separar las palabras por sílabas.
- Aumentar el vocabulario del alumnado.

Contenido:

Separamos al alumnado en grupos de 3 personas y repartimos un Woolfy a cada equipo. Explicamos las reglas así como el sistema de juego asegurándonos de que no quedan dudas sobre la dinámica de juego (es recomendable jugar uno o dos partidas sin la adaptación ABJ para reforzar las pautas anteriores).

Podemos aplicar la actividad ABJ antes de trabajar el contenido, averiguando de este modo el nivel de conocimiento del alumnado en el tema o bien al finalizar la explicación de los contenidos a modo de repaso, implementación y observación de la adquisición de los contenidos.

Explicamos a los grupos que la dinámica de juego es totalmente igual a la original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Según el valor que nos proporcione la tirada de dado, nos tendremos que enfrentar a distintos retos;
 - Si sale 1: para poder ejecutar la tirada tendremos que decir una palabra monosílaba.
 - Si sale 2: para poder ejecutar la tirada tendremos que decir una palabra bisílaba.
 - Si sale 3: para poder ejecutar la tirada tendremos que decir una palabra trisílaba.
 - Si sale lobo: tendremos la opción de poder controlar el sentido en el que gira el lobo, pero para ello deberemos decir una palabra polisílaba. Si fallamos, el lobo continúa su movimiento como en el modo original.
 - Si sale casa: para poder ejecutar la tirada el docente nos dirá una palabra la cual hemos de separar en sílabas y decir qué clase de palabra es por su número de sílabas. Por ejemplo, si el docente nos dice "camisa", tendremos que responder CA-MI-SA tiene tres sílabas y por lo tanto es una palabra trisílaba.
- En el caso de intentar sacar un cerdito de la olla seguiremos las siguientes indicaciones al tirar el dado:
 - En caso de sacar 1,2,3 o casa: seguiremos las mismas normas que en la anterior modificación.
 - En caso de sacar al lobo: se podrá volver a tirar el dado si cada miembro del equipo dice una palabra polisílaba. En caso de fallo por parte de alguno de los integrantes del grupo el lobo mantendrá su efectividad y el cerdito no podrá salir de la olla en ese turno.

El docente debe elaborar previamente un listado de palabras prohibidas para aumentar el vocabulario del alumnado, incluyendo las palabras que considere necesarias, por ejemplo los nombres de los alumnos.

El alumnado escribirá cada una de las palabras que aparezcan durante la partida en una hoja que estará en la mesa, y si alguno de los participantes repite una palabra no podrá realizar el movimiento.

N.E.E. Déficit visual.

- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un déficit visual;
- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido el juego.
- Colocando al alumnado en el aula teniendo en cuenta la luz, evitando algún posible deslumbramiento.
- Que el docente y sus compañeros realicen una descripción precisa y clara de la situación posicional de los objetos dándole puntos de referencia durante la partida.
- El docente debe respetar el ritmo de trabajo del alumnado y adaptarse a él.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa un listado con las palabras que han sido prohibidas.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Podríamos realizar el juego por parejas facilitando el seguimiento de la partida y la consecución de objetivos por parte de todo el alumnado.



PRIMER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
CORPORAL



SOCIALES
Respeto
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Inhibición y gestión de la conducta
Simbolización e interpretación



EMOCIONALES
Autoconocimiento



ZORROS AL CORRAL

+7



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar las características de pueblos y ciudades e identificarlos.
- Identificar y clasificar distintos edificios.
- Conocer los servicios de los que disponen las localidades.
- Trabajar las normas de convivencia de la localidad e identificar sus señales.

Contenido:

Para poder llevar a cabo esta actividad el docente del grupo debe preparar previamente los siguientes materiales: imágenes de pueblos y ciudades (varias imágenes de cada localidad a ser posible), imágenes de los distintos edificios que podemos encontrar en pueblos y ciudades e imágenes de distintas señales de normas de convivencia de las localidades.

Esta actividad nos servirá como refuerzo al tema “La localidad” de ciencias sociales, facilitando la adquisición de los contenidos desarrollados previamente en el aula.

Para ello, realizaremos grupos de 4 personas, repartiremos un “zorros al corral” a cada grupo y

explicaremos al alumnado las instrucciones del juego “Zorros al corral” y su sistema de juego, ya que emplearemos las instrucciones originales pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Una vez realizada la ronda, según el número de puntos obtenidos, cada jugador se enfrentará a una pequeña pregunta para transformar los puntos en huevos. Casos posibles:
 - Si conseguimos 3 puntos en la ronda, el docente nos enseñará unas imágenes de una localidad y deberemos decir si se trata de una ciudad y una característica de estas, o si se trata de un pueblo decir si es de interior o costa. Por ejemplo, si aparece Madrid podríamos decir que es una ciudad y que las ciudades tienen edificios muy altos. Si aparece Cazorla podríamos decir que es un pueblo de interior.
 - Si conseguimos 2 puntos en la ronda, el docente nos enseñará una imagen de un edificio y nosotros debemos decir si pertenece a un pueblo o a una ciudad.
 - Si conseguimos 1 punto en la ronda, el docente puede preguntarnos por el nombre de una calle de nuestra localidad o por un edificio importante de la misma.
 - En caso de no conseguir ningún punto, no contestaremos ninguna pregunta.
- Si fallamos la pregunta realizada por el docente obtendremos un huevo menos de los que deberíamos haber recogido. Por ejemplo, si tenemos 3 puntos sólo obtendremos dos huevos. En caso de tener un punto y fallar no obtendremos ningún huevo.
- En las rondas en las que se pueda utilizar los zorros, serpientes y martillo estos obtendrán unas preguntas especiales:
 - Zorros: si al finalizar una ronda disponemos de un zorro, para poder validarlo deberemos decir un servicio del que disponga una localidad y una de sus funciones. Por ejemplo, los bomberos que se encargan de socorrer en caso de incendio.
 - Serpientes: si al finalizar la ronda disponemos de una serpiente, para poder utilizar su función el docente nos enseñará la imagen de una señal que contenga una norma de convivencia y nosotros sabremos explicar su función. Por ejemplo, si la imagen fuera esta, nuestra respuesta podría ser: no se puede circular con la bici por ese lugar.
 - Martillo: este objeto al ser utilizado como defensa y no obtener puntuación extra, no obliga a responder ninguna pregunta.



Al igual que las instrucciones originales el primero en conseguir 10 huevos ganará la partida.

N.E.E. Dificultad visual.

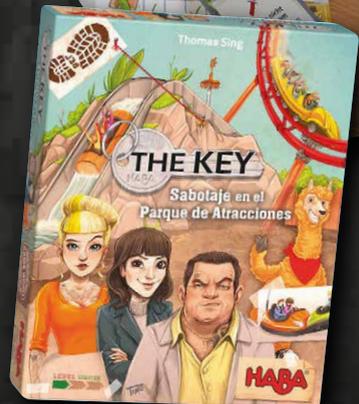
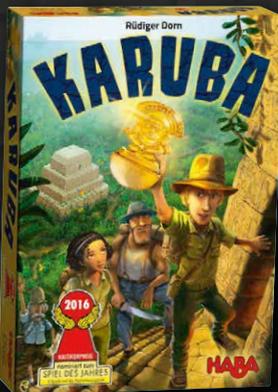
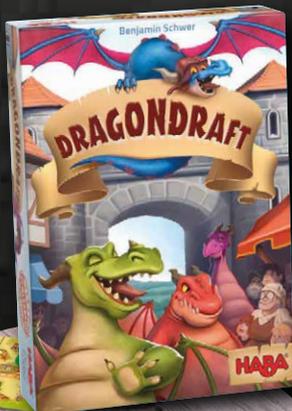
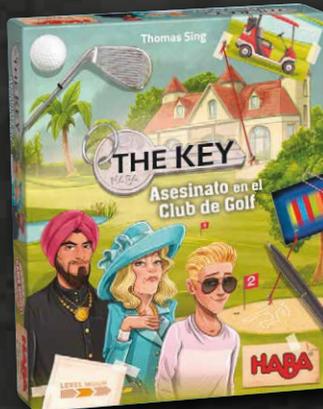
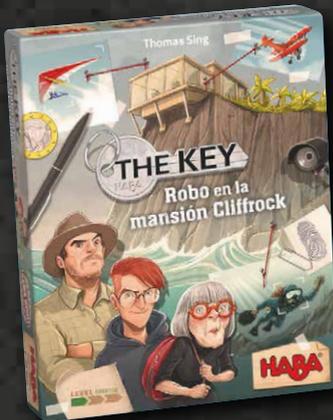
Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un dificultad visual;

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido el juego.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Colocando al alumnado en el aula teniendo en cuenta la luz, evitando algún posible deslumbramiento.
- El alumnado con dificultad visual tendrá la opción de realizar un acercamiento previo al juego, comprendiendo las referencias que hacen las figuras a cada uno de los animales, asegurando la realización de una partida justa por parte de todo el alumnado.
- Que el docente y sus compañeros realicen una descripción precisa y clara de las cartas obtenidas en cada ronda (objetos a buscar).
- El docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros y adaptarse a él.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, en los casos en los que el docente enseñe al alumnado una imagen. éste realizará una descripción clara y precisa de la imagen o enseñará la imagen directamente al alumnado con dificultad visual para poder observarla más de cerca y con más detalle.

HABA®

Juegos Juveniles
en Familia

LA HORA DE JUGAR...
¡LO MEJOR!



otc

www.olteddys.com



JUGAR,
APRENDER
Y DIVERTIRSE

HABA®

LOGI CASE

Se trata de descifrar y resolver los más variados acertijos, y que **niños y niñas pongan a prueba su pensamiento lógico** con este maravilloso juego educativo que incluye un sencillo mecanismo con el que se autocorrijen.



Fomenta el pensamiento lógico y la concentración

Resolución de problemas de forma independiente

Novedoso sistema de autocorrección

Diversión inteligente individual

otc

www.oldteddys.com



**JUGAR,
APRENDER
Y DIVERTIRSE**



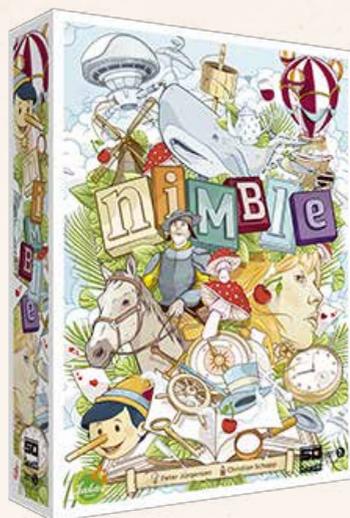
**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento



NIMBLE

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar las conjugaciones de los tiempos verbales.
- Utilizar las conjugaciones de forma adecuada.
- Identificar verbos según su conjugación.
- Aumentar el vocabulario del alumnado.

Contenido:

La siguiente actividad se llevará a cabo durante la realización del tema “Conjugaciones Verbales” sirviendo como refuerzo a los contenidos trabajados y a modo de evaluación de los conocimientos obtenidos.

Para ello explicaremos al alumnado las instrucciones de “Nimble” asegurándonos de que todos saben

jugar. Mostraremos los colores disponibles y realizaremos un par de jugadas a modo de ejemplo. Colocaremos al alumnado en grupos de 4 personas, repartiremos un “Nimble” a cada grupo y cada jugador elegirá un mazo diferente.

Realizaremos una partida un poco diferente a la original, y para ello debemos seguir las siguientes pautas:

- Cada uno de los jugadores coloca una carta para poder empezar la partida (solo 3 de los 4). Cada uno dispondrá de una hoja donde poder escribir durante la partida.
- A continuación puede empezar la partida, pero teniendo en cuenta que cuando colocamos una tarjeta, según su color de margen, deberemos escribir una conjugación.
- Verbos según colores;
 - En caso de colocar una carta con margen azul o azul oscuro (*Moby-Dick* y *Don Quijote*) deberemos escribir en nuestra hoja un verbo de la primera conjugación -ar.
 - En caso de colocar una carta con margen lila o rojo (*La guerra de los mundos* y *Alicia en el país de las maravillas*) deberemos escribir en nuestra hoja un verbo de la segunda conjugación -er.
 - Y por último en caso de colocar una carta con margen amarillo o naranja (*Pinocho* y *La vuelta al mundo en ochenta días*) deberemos escribir en nuestra hoja un verbo de la tercera conjugación -ir.
- Al finalizar la ronda, cuando algún jugador se queda sin cartas paramos para comprobar los resultados. Podemos comprobar si existe algún error en los mazos de cartas y además quién cometió el mismo gracias a que cada jugador tiene su propio mazo.
- En caso de que la persona que se queda sin cartas haya cometido algún error, la victoria pasaría a ser del jugador que menos cartas tenga (comprobaremos todas para que no haya errores).
- Otra forma de ver si el jugador ha ganado, es comprobar que dispone de 10 verbos en la primera, segunda o tercera conjugación al acabar la ronda.
- Si encontramos fallos en algunos de los verbos, la victoria pasa a ser de la siguiente persona con más verbos correctos.

La realización de esta actividad es una oportunidad fenomenal de trabajar las conjugaciones de una forma divertida y rápida, que permite al alumnado visualizar las diferentes terminaciones.



N.E.E. Retraso madurativo.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un retraso madurativo:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla que indique a qué conjugación hace referencia cada color.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.
- Realizando el juego en pequeños grupos, facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Mostrando previamente unos ejemplos de cada una de las conjugaciones.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA**

SOCIALES
Escucha activa
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Planificación
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



MEMORIFANTE

+9



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar los verbos en presente, pasado y futuro.
- Hacer un uso correcto de los tiempos verbales.
- Enriquecer el vocabulario del alumnado y desarrollar su memoria.

Contenido:

Realizaremos la sesión una vez desarrollada la gramática del tercer trimestre haciendo hincapié en las formas verbales (pasado, presente y futuro). Para ello en primer lugar deberemos mostrar el juego al alumnado y explicarle tanto las instrucciones como el sistema de juego.

Después haremos grupos de 4 personas y repartiremos un Memorifante a cada grupo.

Podríamos jugar una partida sin modificaciones para familiarizarnos con el juego y propiciar que la siguiente partida sea más productiva para todo el alumnado.

Para utilizar Memorifante en el aula utilizamos el juego incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cada jugador empezará la partida con 5 vidas. Las reglas de perder o ganar vida se mantienen como en el juego original.
- Las casillas siguen cumpliendo su función pero dependiendo de lo que pidan nos obligan a complementarlas con diferentes cosas:
 - En caso de caer en una casilla que contenga un número: cuando lo encontremos deberemos decir un verbo en pasado.
 - En caso de caer en una casilla que contenga un animal: cuando lo encontremos deberemos decir un verbo en presente.
 - En caso de caer en una casilla que contenga una fruta: cuando lo encontremos deberemos decir un verbo en futuro.
 - En caso de caer en una casilla de intercambio, realizaremos el intercambio y diremos un verbo libre que contenga una de las letras del intercambio.
 - En caso de caer en una casilla de pregunta, si el jugador responde de forma correcta tendrá que decir el tiempo verbal que corresponda a la figura encontrada.
 - En caso de caer en la casilla de nombrar, si hemos acertado los objetos deberemos decir el tiempo verbal que corresponda a cada uno de ellos (pasado, presente y futuro).
 - En caso de caer en la casilla de encontrar, si hemos encontrado los objetos debemos decir 1 verbo en pasado, presente y futuro (será el docente quien indique el verbo).
- En caso de repetir algún verbo o fallar se nos quitará una de las vidas que tenemos.
- Cuando caemos en la misma casilla que otro jugador debemos retarlo para ver quién se queda ahí y quien retrocede una casilla. Para ello nuestros compañeros nos dirán el objeto que debemos encontrar en las letras del tablero. El que primero la encuentre se quedará con la casilla.
- Durante la partida cada grupo de alumnos irá escribiendo en una hoja todos los tiempos verbales que aparecen de modo que no volvamos a repetir ninguno. En caso de que algún alumno repita un verbo podrá cambiarlo por uno que no se haya dicho en la partida.



N.E.E. TDAH.

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

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

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Escucha activa
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



CATOWL

+4



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y reconocer las figuras musicales y su valor numérico.
- Utilizar de forma adecuada las figuras musicales.
- Potenciar la atención y la memoria en el alumnado.

Contenido:

Podríamos realizar esta sesión tanto durante el tema de “Las figuras musicales” a modo de repaso, como al finalizarlo a modo de evaluación de la adquisición de contenidos.

Para llevarlo a cabo explicamos al alumnado el funcionamiento del juego y sus instrucciones. Jugar una partida sin adaptación curricular podría facilitar el proceso de juego.

El docente debe elaborar un pentagrama en la pizarra al alcance de todos y explicar al alumnado que la modalidad de juego a la que vamos a jugar es “Remember version 1”.

En grupos de 5 personas, empezamos la partida incluyendo las siguientes indicaciones:

- En cada ronda será una persona la encargada de girar la tarjeta y tirar el dado, pero no responderá esa persona primero, sino que responderemos en el orden que coloquemos las manos encima de la tarjeta, cuando se haya mostrado el atributo a buscar.
- Para poder quedarnos la tarjeta el primero que acierte deberá dibujar en el pentagrama de la pizarra las figuras necesarias hasta cubrir el valor numérico obtenido en la tarjeta. Por ejemplo: si la tarjeta la ha resuelto Martín y la respuesta ha sido 3, podría dibujar en la pizarra una negra (valor 1) y una blanca (valor 2).
- Si la respuesta dibujada en el pentagrama es correcta nos podremos quedar la tarjeta, pero si fallamos la colocaremos de nuevo al final del mazo.
- Sólo se podrá repetir en caso de que sea necesario una figura musical de ronda a ronda, por ejemplo: si en la ronda anterior utilizamos una blanca y una negra en esta ronda solo podremos utilizar una de esas dos figuras.
- En el juego tendremos en cuenta las siguiente figuras:



N.E.E. T.E.A

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con las diferentes figuras musicales y su valor numérico.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.



**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

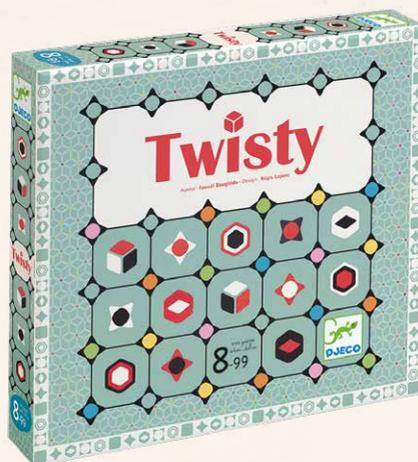


SOCIALES
Asertividad
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de conflictos
Creatividad y pensamiento lateral
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Visualización espacial

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Empatía



TWISTY



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Practicar las tablas de multiplicar.
- Utilizar la multiplicación y la división para resolver cálculos con diferente resultado.
- Potenciar el cálculo, la atención y la concentración del alumnado.

Contenido:

Antes de trabajar el contenido mediante el juego es aconsejable aprender y jugar de la forma original para entender el sistema de juego y favorecer la estrategia del alumnado.

Agrupamos al alumnado en grupos de 4 personas y repartimos un Twisty a cada grupo. Cada jugador selecciona un peón y una serie de fichas de cartón, y las coloca en su lugar correspondiente (coloca el peón en su celda de salida, una de las esquinas y las fichas de cartón delante de él formando una fila).



La partida se inicia de la forma original y mantiene el mismo objetivo de juego, lograr la serie de cubos de colores antes que tus oponentes y llegar a la casilla central el primero. La diferencia será en las tiradas de los participantes de la siguiente manera:

En primer lugar debemos saber que cada cubo tiene un valor numérico según su color; Amarillo=2 Rosa=3 Rojo=4 Verde=5 Azul=6 Naranja=7 Lila=8

Cuando consigamos el primer cubo que dé nuestra serie tendremos que decir en voz alta la tabla de multiplicar de su valor numérico. Por ejemplo, si el primer cubo que teníamos en la serie y hemos conseguido es el verde tendremos que decir en voz alta la tabla del 5. Si la realizamos de forma correcta nos quedaremos el cubo y si no tendremos que dejarlo donde estaba.

Para la consecución del segundo cubo tendremos que realizar una multiplicación entre los dos números que se han obtenido. Por ejemplo si el primer cubo era verde=5 y ahora el cubo es rojo=4, el resultado es $5 \times 4 = 20$.

Para la consecución del tercer y cuarto cubo tendremos que realizar una multiplicación entre el último número obtenido por el número que forman por posición los dos cubos anteriores. Por ejemplo, digamos que el tercer cubo es lila=8, como los dos primeros han sido verde=5 y rojo=4, la multiplicación que tenemos que realizar es $5 \times 4 \times 8$.

Continuando el caso y para clarificar la consecución de cubos, el cuarto se conseguiría si el cubo es azul=6 por ejemplo, multiplicando el número que forman los tres primeros colores verde, rojo y lila= $5 \times 4 \times 8$ por el valor del cubo azul=6.

Para la consecución del quinto, sexto y séptimo cubo el proceso será igual pero utilizando la división en vez de la multiplicación. Por ejemplo si el siguiente cubo fuera el amarillo=2 tendríamos que calcular $5486 \div 2$.

Solo podemos colocarnos el cubo como conseguido si resolvemos la operación de forma correcta, y si fallamos, dejamos el cubo en el lugar donde estaba.

En las casillas de movimiento extra, tanto lateral, diagonal como portal, tendremos que multiplicar por 9 el valor del último cubo conseguido para poder utilizarlo. Por ejemplo si el último cubo que conseguimos fue el 2 tendremos que decir cuanto es 2×9 para hacer el movimiento extra. Si se falla no se puede realizar el movimiento y si respondemos de forma correcta sí.

Si robamos el cubo a otro jugador tendremos que realizar el cálculo que corresponda según la posición del cubo.

Resumen consecución de cubos:

1ºCubo: Tabla de multiplicar del valor del primer cubo.

2ºCubo: Multiplicación entre el valor del primer y segundo cubo.

3ºCubo: Multiplicación del valor del tercer cubo por el número ordenado que forman el primer y segundo cubo.

4ºCubo: Multiplicación del valor del cuarto cubo por el número ordenado que forman el primer, segundo y tercer cubo.

5ºCubo: División del valor del quinto cubo entre el número ordenado que forman el primer, segundo, tercer y cuarto cubo.

6ºCubo: División del valor del sexto cubo entre el número ordenado que forman el primer, segundo, tercer, cuarto y quinto cubo.

7ºCubo: División del valor del séptimo cubo entre el número ordenado que forman el primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto cubo.

El alumnado podrá disponer de una hoja y un lápiz donde poder realizar los cálculos necesarios. Además cada prueba de cálculo tendrá un temporizador de 30 segundos que marcará el límite de tiempo para responder cada uno de los retos.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla del orden de resolución de operaciones según el cubo que toca.
- Adaptando el tiempo del temporizador para la ejecución de los cálculos o eliminándolo incluso en caso de que dificulte el desarrollo de la partida por parte del alumnado NEE.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Podríamos realizar el juego por parejas facilitando el seguimiento de la partida y la consecución de objetivos por parte de todo el alumnado.



**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA

- Atención
- Memoria
- Razonamiento
- Motivación y fijación de metas
- Capacidad de asociación
- Flexibilidad cognitiva
- Visualización espacial
- Percepción
- Anticipación y planificación
- Simbolización e interpretación
- Estrategia

EMOCIONALES

- Autoconocimiento



CHAWAI

+9



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar y explicar las relaciones semánticas que se establecen entre las palabras.
- Identificar sinónimos, antónimos y palabras polisémicas.
- Aumentar el vocabulario en el alumnado.

Contenido:

La siguiente actividad se llevará a cabo antes de finalizar el tema “Las relaciones semánticas” como refuerzo a los contenidos trabajados y a modo de evaluación de los conocimientos obtenidos.

Para ello explicaremos al alumnado las instrucciones de “Chawai” además de su sistema de juego asegurándonos de que todo el alumnado sabe jugar. Realizaremos grupos de tres personas y repartiremos un “Chawai” a cada grupo.

Cada uno de los jugadores cogerá un mazo de cartas de buceador sin mostrar a sus oponentes cual es y sacaremos las tres primeras cartas pez a nuestro tablero.

Pero ojo, para que nuestra partida sea más divertida y nos ayude a aprender mucho deberemos seguir estas indicaciones al finalizar cada ronda:

- Según la posición del pez que hayamos pescado en el tablero laguna, en cada turno nos enfrentaremos a un pequeño reto.
- El jugador con la carta más alta (sumergido a mayor profundidad), para poder quedarse el pez obtenido, deberá decir al menos una palabra polisémica y dos de sus significados. Por ejemplo: banco, banco de sentarse y banco como entidad bancaria.
- El jugador con la segunda carta más alta (segundo pez de la laguna), para poder quedarse con el pez obtenido, deberá decir una palabra y su antónimo. Por ejemplo; Joven y viejo.
- El jugador con la carta más baja, para poder quedarse con el pez obtenido, deberá decir dos palabras que sean sinónimas. Por ejemplo; casa y vivienda.
- Cada grupo escribirá en una hoja las palabras que van apareciendo de modo que no se repita ninguna, ya que si repetimos una palabra no será válido y perderemos el pez en esa ronda.
- En caso de que en una ronda haya un empate entre cartas buceador, para establecer quién obtiene mayor profundidad los jugadores que han empatado se batirán en un duelo de sinónimos. El jugador que no ha empatado de los tres dirá una palabra (puede haber aparecido durante la partida) y quien antes responda una palabra sinónima de los empatados será el que obtenga la mayor profundidad.
- Tras finalizar las 12 rondas posibles realizaremos un recuento de los puntos conseguidos por parte de todo el alumnado y el alumno con más puntos gana el juego.

En caso de querer aumentar el vocabulario del alumnado se podría realizar un listado de palabras prohibidas junto a él, evitando que se utilicen palabras habituales y favoreciendo el pensamiento de conceptos menos comunes.

N.E.E. Dificultad auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego, además del desarrollo de la sesión.
- Escribiendo las respuestas dadas por el alumnado en una hoja individual que se pueda consultar en cualquier momento, facilitando así el aprendizaje de los contenidos y el seguimiento de la actividad.
- En caso de que el alumnado con dificultad auditiva no pueda decir de forma oral las palabras que requiere la partida, podrá utilizar una hoja donde escribirlas en cada turno.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quién habla en cada momento.

SEGUNDO CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA
NATURALISTA

SOCIALES
 Escucha activa
 Respeto
 Paciencia

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Motivación y fijación de metas
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Creatividad
 Visualización espacial
 Percepción
 Simbolización e interpretación
 Lenguaje

EMOCIONALES
 Autoconocimiento
 Asertividad



DE UVAS A PERAS **+8**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Distinguir entre materiales y objetos.
- Clasificar los materiales según su origen.
- Conocer distintos materiales.
- Identificar e interpretar las propiedades de los materiales.

Contenido:

El juego se llevará a cabo en el aula mientras trabajamos el tema “Los materiales y su clasificación” a modo de refuerzo para la adquisición de los contenidos desarrollados.

Explicamos al alumnado las instrucciones así como el sistema del juego “De uvas a peras”, asegurándonos de que no existan dudas al respecto, y agrupamos al alumnado en grupos de 6 personas.

Realizaremos la partida utilizando el sistema de juego original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- *El docente retirará todas las tarjetas que no sean objetos, facilitando el desarrollo de los contenidos propuestos.*
- *Cada alumno dispondrá de 25 cartas como en el juego original. Y el primero en quedarse sin cartas ganará la partida.*
- *Quien encuentre una conexión disponible entre una de sus cartas propias y una de las centrales, además de decir la conexión encontrada tendrá que:*
 - *Decir el material que aparece en mayor cantidad en el objeto que tenemos en nuestra carta (plástico, algodón, lana, vidrio, etc).*
 - *Decir cuál sería la clasificación de ese material según su origen (natural o artificial).*
 - *Y decir una propiedad de ese material (elástico, conductor de calor, duro, reciclable, etc).*
- *Por ejemplo: si las tarjetas conectadas son una percha y unos pantalones, una respuesta podría ser: los pantalones se cuelgan en la percha, el principal material de la percha es la madera, que es de origen natural en concreto vegetal y una propiedad de la madera es que es biodegradable.*
- *Mientras el alumno realiza la descripción de la conexión y del material principal del objeto, el resto del alumnado debe estar atento ya que en caso de que éste falle, el primero en colocar la mano sobre las cartas centrales podrá finalizar la descripción de forma correcta. Si lo logra podrá desprenderse de una de sus cartas.*
- *En cada ronda dejaremos registrado el material trabajado y la propiedad mencionada de este, ya que no podremos repetir la propiedad en caso de volver a aparecer dicho material. Por ejemplo: si vuelve a aparecer la madera no podremos decir que es biodegradable porque ya se ha dicho antes.*



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los diferentes materiales trabajados y su clasificación durante la partida.
- Recitando por parte del docente las preguntas trabajadas en voz alta para facilitar su escucha.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.

SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Fijación de metas
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Inhibición de impulsos
Planificación
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración



EL LABERINTO MÁGICO

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Promover el cálculo mental en el alumnado.
- Mejorar la capacidad de resolución del alumnado.
- Aumentar la fluidez de cálculo en el alumnado.

Contenido:

Esta actividad servirá como refuerzo al desarrollo de los contenidos del tema “cálculo mental” del segundo ciclo de educación primaria en la asignatura de matemáticas.

Para ello agrupamos al alumnado en grupos de cuatro personas y repartimos un Laberinto Mágico a cada grupo. Les explicamos el funcionamiento del juego y las instrucciones del mismo. A pesar de que

el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.

El objetivo y la dinámica del juego serán las mismas pero incluyendo las siguientes indicaciones para el desarrollo de la partida:

- *Antes de iniciar la partida debemos asignar a cada casilla del tablero un número. (El docente puede incluir cualquier número que tenga la necesidad de trabajar). Por ejemplo:*
- *En nuestro turno según el resultado que obtengamos en el dado debemos de realizar un cálculo:*



- *Si en el dado obtenemos 1: debemos realizar una multiplicación entre el número que pisa nuestro peón y el número que pisa el peón más cercano a él.*
- *Si en el dado obtenemos 2: debemos sumar los dos números de debajo de los peones.*
- *Si en el dado obtenemos 3: ordenamos de mayor a menor los dos números de debajo de los peones.*
- *Si en el dado obtenemos 4: debemos decir cuál sería la mitad y el doble del número de debajo de nuestro peón.*
- *Si nuestra respuesta es correcta podremos mover nuestro peón las casillas indicadas por el dado, ganando la ficha que indica el dibujo. En caso de fallar tendremos que volver con el peón a nuestra casilla inicial (esquina de inicio).*

El resto de la partida se realiza como indican las instrucciones del juego. Ganará el jugador que obtenga cinco fichas o las acordadas por el grupo antes de empezar la partida.

N.E.E. T.D.A.H

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

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



SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA



SOCIALES
Escucha activa
Respeto
Apertura de mente
Paciencia
Expresión y comunicación de ideas



COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Lenguaje
Estrategia



EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad





SHERLOCK: +8

SURIGURI JUNIOR



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Aplicar "I can" o "I can't" en función de la necesidad.
- Utilizar de forma correcta los verbos aprendidos.
- Trabajar y ampliar el vocabulario en el alumnado.

Contenido:

Para la realización de esta actividad elaboramos junto al alumnado un listado de 32 verbos habituales (uno por cada carta que tiene el juego), por ejemplo: play, surf, run, swim, dance, do, ride, sail...

Una vez elaborado el listado de verbos explicamos al alumnado el sistema de juego y las instrucciones de éste. Podemos ejecutar la partida de dos formas:

- *En grupos de 8 alumnos, los cuales utilizarán las normas habituales cogiendo 3 cartas en la mano cada uno.*
- *Todo el grupo a la vez (clase completa) en el que cada vez sale un alumno, que coge una carta y decide si comparte la pista o la descarta.*

En ambos casos la aplicación del contenido es la misma. En su turno el participante debe observar la pista (sin mostrar ni decir nada que no esté permitido de ella) y cuando haya decidido si descartarla o compartirla con el grupo, dirá en voz alta su intención, por ejemplo: ¡la comparto!. Para poder compartir la carta debe realizar y decir en voz alta una oración que contenga uno de los verbos del listado y el verbo modal can en positivo. Además realizará con el mismo verbo una pregunta que contenga "can" al compañero que salió en la ronda anterior. Si la composición de su oración es correcta podrá ejecutar la acción antes mencionada y compartir la tarjeta en este caso. Por ejemplo: I can play music on the guitar/ Can you play a musical instrument?

Si decide no compartir la pista y por lo tanto descartarla, el proceso será muy similar sólo que esta vez debemos de utilizar el verbo "can" en negativo, y realizar la pregunta al participante anterior. En caso de fallar la oración, deberá realizar la acción contraria a la mencionada anteriormente (compartir o descartar la pista).

El alumnado debe ir tachando los verbos que aparezcan en el juego ya que no podremos volver a repetir ninguno. En caso de jugar toda la clase a la vez colocaremos el listado de verbos en la pizarra y en caso de jugar por grupos cada grupo tendrá una copia del listado en su mesa.

Para las respuestas a las preguntas el docente debe dejar claro que las respuestas posibles son: Yes, I can/ No, I can't.

Una vez utilizadas todas las cartas del juego dejaremos al alumnado unos minutos para que unifiquen la idea que tienen del misterio de Suriguri y realizarán entre todos el test final de preguntas para obtener la puntuación (respuesta seleccionada por votos, que será la de mayor número de manos levantadas).



N.E.E. Dificultad auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Escribiendo las respuestas dadas por el alumnado (en la pizarra en el caso de toda la clase y en una hoja individual en caso de juego por grupos) facilitamos el aprendizaje de los contenidos y el seguimiento de la actividad.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar.
- Podemos colocar un folio donde el alumnado que lo necesite escriba y consulte cuando sea necesario las pistas obtenidas hasta el momento, o colocar al alumnado que lo requiera cerca de la mesa del docente para que pueda resolver cualquier duda surgida.



SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL



SOCIALES
Respeto
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Creatividad y pensamiento lateral
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación



EMOCIONALES
Autoconocimiento



SKYLINE **+5**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Trabajar e identificar el vocabulario de la ciudad.
- Utilizar preposiciones de lugar de forma adecuada.
- Realizar frases simples en inglés.

Contenido:

Esta actividad la podemos realizar tanto al finalizar el tema "the town" a modo de repaso e implementación de los conocimientos obtenidos, como al inicio del contenido para obtener información sobre el conocimiento del alumnado en el tema.

Dividimos al alumnado por parejas, le explicamos el funcionamiento del juego Skyline y las indicaciones a tener en cuenta para la construcción de retos:

- No se pueden poner bloques encima de otros sin que toquen la plantilla.
- La plantilla tiene que estar completa, no puede quedar ningún hueco.
- Si el reto es de objetos, no podremos repetir objeto a no ser que la tarjeta lo indique.
- Las bloques no podrán sobresalir de la plantilla.
- Los bloques tienen que colocarse de forma lógica (sin edificios de lado y coches por encima de los pisos).

Una vez les haya quedado claro el desarrollo del juego les explicaremos que cada pareja va a realizar un reto (el que ellos elijan) teniendo en cuenta todas las indicaciones anteriores y que dividiremos la competición según el reto que hayamos cogido en 4 categorías (por el grado de dificultad de las tarjetas). Así, si elegimos un reto de plantilla roja estaremos en la categoría 2.

Una vez sepamos qué plantilla de reto vamos a utilizar y tengamos las piezas preparadas, seleccionaremos qué cara de la tarjetas vamos a utilizar y comenzará a contar el tiempo. Cuando creamos tener el reto resuelto, el docente lo comprobará y en caso de estar resuelto de manera correcta, podremos pasar a la segunda parte del reto antes de obtener nuestra marca de tiempo en la categoría jugada.

En la segunda parte del reto deberemos apuntar en una hoja el nombre de todas las cosas que aparecen en nuestra figura (vocabulario) y dos frases simples que indiquen la localización de alguna de las cosas anteriores mediante preposiciones de lugar, por ejemplo: si la respuesta a nuestro reto fuera la imagen siguiente podríamos poner; building, garage, windows, doors, mailbox, cyclist and mom with baby.

- *The mailbox is next to the door of the building.*
- *The cyclist is in front of the building.*

Una vez escrito, si el docente determina que es correcto paramos el tiempo, obteniendo la marca que hemos realizado en esa categoría (que será la marca de la pareja).

Cada pareja puede realizar tantos retos como quiera durante la sesión, pero debe realizar mínimo uno de cada categoría (4). Escribiremos la posición de cada una de las parejas en cada categoría según el tiempo obtenido, trabajando de esta manera una competitividad sana en el aula.



N.E.E. T.D.A.H.

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

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

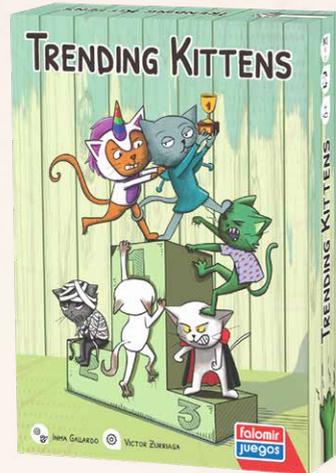
**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Pensamiento lateral
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento



TRENING KITTENS

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y aprender las partes del sistemas circulatorio, locomotor, respiratorio y digestivo.
- Ejecutar el estiramiento de las articulaciones de forma correcta.
- Promover la actividad física en el alumnado.

Contenido:

Utilizaremos "Trending Kittens" durante una de las sesiones de educación física destinada al aprendizaje de los estiramientos articulares y de las partes que componen cada uno de nuestros sistemas (circulatorio, locomotor, respiratorio y digestivo). Para ello agruparemos al alumnado en 4 equipos y les explicaremos las instrucciones así como el sistema de juego de "Trending Kittens" asegurándonos de que todo el alumnado lo entiende.

Para la realización de la partida tendremos en cuenta las siguientes indicaciones:

- Colocaremos el tablero en la zona central del gimnasio (el tablero es la zona destinada a colocar las fichas de "Trending Kittens").
- Por turnos, saldrá un equipo al tablero, y sólo podrá salir un participante de cada equipo por ronda debiendo rotar en cada una.
- El jugador que salga, para poder colocar una tarjeta de gato debe decir una articulación y un movimiento para estirla, y todo el alumnado debe realizar el estiramiento. Por ejemplo, el tobillo y lo rotamos primero a la izquierda y luego a la derecha.
- Una vez dicha la articulación, el movimiento a realizar y ejecutarlo, ya podemos colocar nuestra ficha donde queramos, teniendo en cuenta que según donde apunte la cabeza del gato de nuestra tarjeta nos enfrentaremos a una pequeña pregunta:
 - Si encima de la cabeza de nuestro gato tenemos una ficha verde, deberemos decir una parte del sistema circulatorio.
 - Si encima de la cabeza de nuestro gato tenemos una ficha azul, deberemos decir una parte del sistema respiratorio.
 - Si encima de la cabeza de nuestro gato tenemos una ficha roja, deberemos decir una parte del sistema locomotor.
 - Si encima de la cabeza de nuestro gato tenemos una ficha morada, deberemos decir una parte del sistema digestivo.
- En caso de que nuestra respuesta sea correcta podremos ejecutar las acciones de las flechitas de nuestra ficha colocada (girar las correspondientes), pero si fallamos no podremos aplicar las acciones de las flechas de la tarjeta y además nuestra tarjeta se quedará boca abajo.
- En caso de que nuestra tarjeta apunte hacia un espacio sin tarjeta (hacia un hueco vacío), el docente puede decir una parte de uno de nuestros sistemas siendo el alumnado el encargado de encontrar a qué sistema está haciendo referencia. Por ejemplo ¿a qué sistema pertenece la boca?.
- Da igual la forma en la que coloquemos a nuestro gato ya que siempre utilizaremos la parte de su cabeza para marcar la pregunta. Ejemplo:



Esta actividad nos permitirá aprender sobre las distintas partes que componen nuestro cuerpo de una forma muy divertida y además nos servirá como calentamiento antes de la sesión de educación física. Para poder beneficiarnos más de los conocimientos en la actividad debemos trabajar los contenidos durante sesiones anteriores.

N.E.E. Movilidad reducida.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultad motora:

- Comprobando que el alumnado se encuentre en una posición cómoda en la que realizar la actividad sin dificultades y visualizar el máximo rango visual posible.
- Todos los equipos se colocarán en círculo alrededor del "tablero", facilitando la visión de la actividad y entre los miembros.
- Quitando cualquier objeto que pueda dificultar el libre movimiento por el aula o dificulte la visión entre las personas.
- Facilitando el camino al "tablero" por parte de todos los alumnos o utilizando una mesa portátil como tablero para evitar desplazamientos.
- El alumnado realizará los estiramientos en la medida que pueda realizarlos y en caso de que sea necesario contará con la ayuda del docente.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA
NATURALISTA**

SOCIALES
Respeto
COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de conflictos
Percepción
Visualización espacial
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento



MEMORIZZER +6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Desarrollar el cálculo de áreas, perímetros, radios y diámetros.
- Conocer e identificar las figuras planas y sus características.
- Desarrollar la atención, memoria y observación del alumnado.

Contenido:

Agrupamos al alumnado en equipos de 4 personas y les repartimos un Memorizers. Además les explicamos que el desarrollo del juego será igual que el original pero sin incluir la utilización de la aplicación móvil.

Crearemos preguntas y tarjetas relacionadas con el tema a trabajar, que en este caso serán las figuras planas y sus características, y asignaremos cada color de casilla a un contenido del tema:

- **Rosa:** triángulos y cuadriláteros. En estas tarjetas puede aparecer el nombre de una figura plana y lo tendremos que dibujar, o puede aparecer una figura plana y tendremos que decir qué tipo de figura es y cuál es su clasificación.
- **Lila:** paralelogramos. En estas tarjetas puede aparecer un paralelogramo y tendremos que decir su clasificación, o puede aparecer la figura descrita y la tendremos que dibujar.
- **Marrón:** perímetros. En estas tarjetas puede aparecer una pregunta relacionada con el perímetro de las figuras planas, o que calcules el perímetro de una figura plana.
- **Verde:** áreas. En estas tarjetas pueden aparecer preguntas relacionadas con el área de las figuras planas, o una figura plana de la que tendremos que calcular el área.
- **Azul:** circunferencia y círculo. Según la pregunta que nos toque tendremos que calcular el diámetro y el radio de una figura o tendremos que crear la figura dándonos la pregunta los datos de diámetro y área.
- **Rojo:** libre. Quien caiga en esta casilla debe elegir el color del reto a realizar.

El juego seguirá el mismo desarrollo que de forma original. Cada jugador tira y responde la pregunta, en caso de acertar continúa tirando y en caso de fallar pasa el turno al siguiente compañero. Las casillas “¡OOOH! ¡HACIA ATRÁS!” y “¡BIEN! ¡AVANZA!” mantendrán su función y el primero que consiga llegar a la casilla Master Memorizzers será el ganador de la partida.

Según el nivel que presente el alumnado podríamos incluir un reloj de arena como límite de tiempo para resolver las preguntas.

Podemos trabajar cualquier tipo de contenido sólo preparando las tarjetas con anterioridad, adaptando el juego a cualquier ciclo educativo.



N.E.E. Dificultad auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurar minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Las tarjetas de la actividad trabajarán las preguntas de forma escrita de modo que todo el alumnado reciba de información necesaria en cada turno.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.



JUEGOS EDUCATIVOS PARA TODA LA FAMILIA



+3

- ATENCIÓN
- LÓGICA
- VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO
- PERCEPCIÓN VISUAL
- ORIENTACIÓN ESPACIAL



+6



+8



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

DESARROLLO DEL LENGUAJE



VELOCIDAD Y RAPIDEZ VISUAL





TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

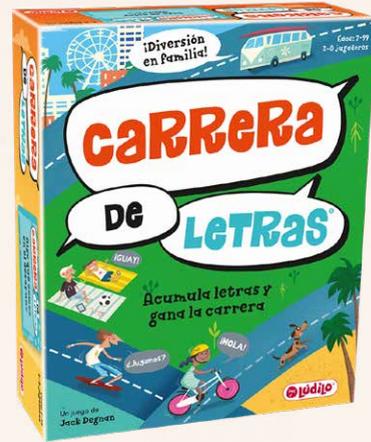


SOCIALES
Escucha activa
Respeto
Apertura de mente
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Creatividad
Planificación
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



CARRERA DE LETRAS +7



 **ABJ**

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Utilizar de forma correcta el pasado simple.
- Consolidar el vocabulario trabajado durante el curso.
- Identificar errores de escritura en palabras de vocabulario.

Contenido:

Antes de empezar la actividad indicar que el juego en sí ya trabaja los contenidos de vocabulario que podemos encontrar en nuestro libro de texto, y que cuando jugamos ya estamos aprendiendo y desarrollando nuestras habilidades en inglés.

Para la realización de la actividad realizaremos equipos de 3 personas y colocaremos a dos equipos por mesa, de modo que puedan enfrentarse en Word on the street.

Explicaremos las instrucciones y el sistema de juego de Word on the street , y les diremos que durante la partida deben de seguir las siguientes indicaciones:

- *En cada ronda participa un jugador de cada equipo*
- *Una vez escrita la palabra, para poder validarla, debemos realizar una oración en pasado simple que incluya la palabra mencionada. Por ejemplo: si en la tarjeta ponía; A country y nuestro participante ha dicho France, una correcta utilización del pasado simple podría ser; I was in France.*
- *Si la palabra no ha sido bien escrita o la oración no es correcta, volveremos a colocar las fichas de letras en el lugar en el que estaban antes de realizar nuestra tirada.*
- *Ambos equipos deben realizar el mismo número de rondas. Si un equipo logra las 8 letras para ganar y han sido los primeros en empezar la ronda, el otro equipo debe realizar su tirada para una igualdad de rondas entre equipos.*
- *No se podrán repetir palabras de vocabulario, y los equipos deben ir escribiendolas conforme vayan apareciendo en el juego.*

El juego trabaja un vocabulario muy extenso, por lo que podemos utilizar solo las tarjetas que contengan contenidos que queremos trabajar o todas a modo de ampliación y repaso del vocabulario en inglés. Además podríamos realizar un listado de palabras prohibidas obligando al alumnado a ampliar el vocabulario desarrollado en la actividad.



N.E.E. Dificultad visual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un dificultad visual;

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido el juego.
- Colocando al alumnado en el aula teniendo en cuenta la luz, evitando algún posible deslumbramiento.
- Que el docente y sus compañeros realicen una descripción precisa y clara de la situación posicional de los objetos dándole puntos de referencia durante la partida.
- El docente debe respetar el ritmo de trabajo del alumnado y adaptarse a él.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa un listado con las palabras que han sido prohibidas.
- En caso de que sea necesario los compañeros serán los encargados de mover las letras que contenga la palabra indicada por el alumno con dificultad visual.

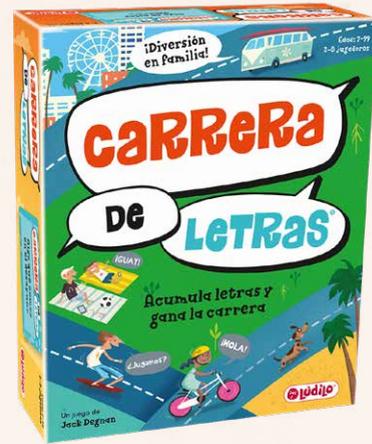
**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA**

SOCIALES
Escucha activa
Respeto
Apertura de mente
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Creatividad
Planificación
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



CARRERA DE LETRAS +7



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Aumentar/reforzar el vocabulario del alumnado.
- Favorecer el desarrollo del lenguaje.
- Enriquecer la adquisición de nuevos conceptos.

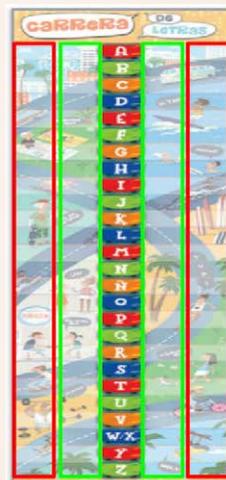
Contenido:

Para llevar a cabo esta actividad realizaremos grupos de cuatro personas y enfrentaremos a dos grupos por mesa (un juego Carrera de letras por mesa).

En esta actividad, hemos convertido el tablero de juego en un panel de pasa palabra muy competitivo, donde pondremos a pruebas el vocabulario del alumnado y ambos equipos jugarán intentando lograr el mayor número de puntos.

Para realizar el desarrollo de la partida debemos tener en cuentas las siguientes indicaciones:

- En cada ronda se trabajará una letra del abecedario (tablero) empezando por la A y terminando por la Z.
- En cada ronda jugará un miembro de cada equipo, de forma individual. Éste cogerá una tarjeta, la leerá y deberá decir una palabra que coincida con lo que indica la tarjeta y que empiece o contenga la letra de la ronda que se esté jugando. Por ejemplo: si la tarjeta pone partes de un árbol, y estábamos en la ronda de la letra J, tendremos que decir una palabra que contenga o empiece por J y sea de las partes de un árbol.
- Si conseguimos que nuestra palabra empiece por la letra obtendremos dos casillas a nuestro favor en esa ronda y si conseguimos que la contenga tendremos una casilla a nuestro favor, y si no conseguimos decir ninguna palabra que cumpla con estas características no conseguiremos ninguna casilla en la ronda.
- Por cada casilla conseguida se mueve la pieza de letra un hueco hacia nuestro equipo.
- En cada ronda empieza un equipo jugando y una vez han jugado los dos equipos la misma ronda se pasa a la siguiente letra sin tocar la posición en la que ha quedado la ficha de la ronda anterior.
- Todos los turnos estarán limitados por el reloj de arena, y si el tiempo se agota y no hemos contestado no recibiremos ninguna casilla a nuestro favor.
- Una vez hemos realizado tantas rondas como letras (una ronda para cada letra) es la hora de realizar el recuento de puntos, siguiendo este tablero de puntuación:
 - Las fichas de nuestro equipo que estén en su lado y colocadas en la columna roja nos darán 2 puntos.
 - Las fichas de nuestro equipo que estén en su lado y colocadas en la columna verde nos darán un punto.
 - Las fichas que hayan quedado en la columna central (letras) no sumará ningún punto a los equipos.
 - El equipo que más puntos haya conseguido será el ganador de la partida.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, sus instrucciones y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una lista con palabras a modo de ejemplo de cada una de las rondas.
- El alumnado responderá al pasapalabra de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible del vocabulario trabajado y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.



TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

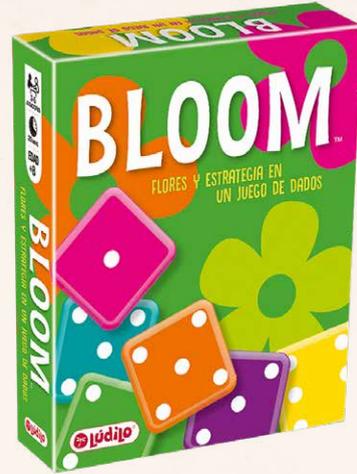


SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Automotivación
Asertividad



BLOOM **+8**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer e identificar las comunidades autónomas de España.
- Trabajar el territorio español y sus límites geográficos.
- Conocer y definir las instituciones de España.
- Aumentar la estrategia y la asertividad del alumnado.

Contenido:

Para poder llevar a cabo esta actividad el docente debe preparar de forma previa los siguientes contenidos:

- Listado de las comunidades autónomas de España y un mapa de España por mesa.

- Listado de las definiciones que aparecen en el tema “España: territorio y organización política”.
- Límites territoriales de España en norte, sur, este y oeste.
- Instituciones de España, quién las integra y qué funciones tienen.

Una vez tengamos todo ese material listo, agrupamos al alumnado en grupos de 5 personas, les repartimos un Bloom a cada grupo y explicamos las instrucciones asegurándonos de que no existe ninguna duda (es recomendable jugar una partida sin ningún tipo de adaptación de contenido, para un mayor desarrollo de estrategia durante la partida).

Llevaremos a cabo la partida al igual que indican las instrucciones del juego pero incluyendo las siguientes indicaciones:

- Para poder utilizar un dado debemos desbloquear su reto/pregunta, y cada dado tiene el suyo.
- Retos de los dados:
 - *Dado rosa= Encuentra en el mapa... (el docente dirá al alumno que haya seleccionado el dado una Comunidad Autónoma y éste tendrá que localizarla en el mapa para poder utilizar el dado rosa).*
 - *Dado lila= Define... (el docente dirá uno de los conceptos que aparecen en el tema y el alumno tendrá que definirlo).*
 - *Dado amarillo= Comunidades Autónomas... (para usar el dado el alumno que ha seleccionado el dado debe decir tantas Comunidades Autónomas como el valor de su dado, por ejemplo si su dado muestra un 3 tendrá que decir 3 Comunidades Autónomas para poder utilizarlo).*
 - *Dado transparente= Libre... (ya que en el juego este dado nos sirve para cualquier color, para utilizarlo debemos responder al reto que nos marca el color de flores para el que vayamos a destinarlo. Por ejemplo, si nos ha salido un cuatro transparente y lo vamos a utilizar para hacer un ramo rosa tendremos que responder al reto “Encuentra en el mapa...”).*
 - *Dado azul= Límites de España... (el docente nos dirá norte, sur, este u oeste y para utilizar el dado deberemos decir mares, océanos o territorios que estén en el límite de España en esa orientación).*
 - *Dado naranja= Instituciones de España... (el docente nos dirá una de las instituciones Españolas y nos puede preguntar sobre dos cosas: quién la integra en el país o qué funciones tiene).*
- Si fallamos el reto del dado no lo podemos utilizar y queda bloqueado en esa ronda (nadie puede utilizar el dado en esa ronda).

Se podrá trabajar cualquier contenido con este juego preparando previamente el tema a trabajar, ya sea a modo de evaluación de la adquisición de conocimientos o como método de desarrollo del contenido en el aula.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el reto de cada dado y además unas pequeñas nociones de los contenidos del tema.
- Recitando por parte del docente y del alumnado del grupo las preguntas o retos trabajados en voz alta para facilitar su escucha.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.



**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto
Paciencia
Cooperación

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento



GIZEH!

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Clasificar las actividades laborales según su sector económico.
- Identificar las características de cada sector económico.
- Conocer las labores de la administración pública dentro de los sectores económicos.
- Identificar factores de producción y agentes económicos de importancia.

Contenido:

Pondremos en práctica el juego “Gizeh” durante una de las clases de ciencias sociales, en concreto durante el tema “Los sectores económicos”. Se recomienda que sea en las últimas sesiones de trabajo de este contenido, facilitando de este modo la participación en el juego y asegurando posibles respuestas por parte de todo el alumnado. Previo a la actividad el docente debe preparar preguntas sobre los siguientes puntos:

- Sector primario, por ejemplo; Menciona una actividad del sector primario que utilice un recurso de origen animal.
- Sector secundario, por ejemplo; ¿Qué porcentaje de la población española se dedica al sector secundario?
- Sector terciario, por ejemplo; di dos ejemplos de grandes superficies del sector terciario.
- Agentes económicos, por ejemplo; ¿Qué agentes económicos usan recursos y trabajo humano para producir bienes y servicios?
- Factores de producción, por ejemplo; ¿Qué es el capital?
- La administración pública, por ejemplo; ¿Podrías decir un ejemplo de servicio que cubra la administración pública?

Explicamos al alumnado las instrucciones así como el sistema del juego de “Gizeh” asegurándonos de que todo el alumnado comprende el juego. Hacemos equipos de 4 personas y repartimos un “gizeh” a cada equipo. Realizaremos la partida utilizando el sistema de juego original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- *El juego se divide en 2 partes, exploración (meternos en la pirámide) y escape (salir de la pirámide). Según en qué parte de ellas nos encontremos los retos de “gizeh” nos mandarán unas preguntas.*
- *Preguntas en exploración: Retos sol/luna: Preguntas sector primario. Retos escarabajo: Preguntas sector secundario. Retos pergamino: Preguntas sector terciario.*
- *Preguntas en escape: Retos sol/luna: Preguntas sobre la administración pública. Retos escarabajo: Preguntas de los factores de producción. Retos pergamino: Preguntas sobre los agentes económicos.*
- *En cada ronda le daremos la vuelta a una carta pirámide para ver a qué reto nos enfrentamos. Según el reto mostrado, éste nos obligará a responder una pregunta. Si fallamos hará que la momia se acerque a nosotros y si acertamos permitirá al jugador que ha respondido, levantar dos cartas para resolver el reto de la carta pirámide (en vez de una).*
- *En cada ronda responde una persona del equipo, por turnos. Después se intenta realizar el reto de la carta pirámide igual que en el juego original, aunque si hemos acertado la pregunta anterior ahora tendremos una pequeña ventaja (levantar dos cartas para resolver el reto).*
- *Al igual que en las instrucciones se realizarán tantas rondas como sean necesarias hasta conseguir los tesoros propuestos y huir, o hasta que se muestran las 6 cartas de momia indicando que ésta nos ha cogido.*



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

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

**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
LINGÜÍSTICA
CORPORAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Escucha activa

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Inhibición de impulsos
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración
Asertividad



DOBBLE +6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar las diferencias entre nombres comunes, propios, concretos, abstractos, colectivos, individuales, contables e incontables.
- Clasificar los diferentes tipos de nombres.

Contenido:

En esta actividad vamos a repasar junto al alumnado la clasificación de los nombres. Para ello agrupamos al alumnado en grupos de cinco personas y repartimos un Dobble a cada grupo, les explicamos el funcionamiento del juego y las instrucciones del mini juego nº1: La torre. Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.

Durante la sesión jugaremos al modo N°1 de juego aunque también podríamos aplicar esta actividad en los modos n°2 y N°3 sin ninguna dificultad. El juego se realiza siguiendo las indicaciones de las instrucciones pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cuando encontramos una imagen igual a la de nuestra tarjeta en la torre central, colocamos nuestra tarjeta encima de la torre, manteniéndola tapada con la mano y diciendo en voz alta el nombre del objeto indicado.
- Mientras mantenemos tapada la tarjeta con la mano debemos indicar:
 - *Si se trata de un nombre propio o común.*
 - *Si se trata de un nombre individual o colectivo.*
 - *Si se trata de un nombre concreto o abstracto.*
 - *Si se trata de un nombre contable o incontable.*

Por ejemplo: Si el objeto que coincide es diana, con la mano tapada la persona debe indicar, que es un nombre común, individual, concreto y contable.

- Si contesta de forma correcta, puede quitar la mano dejando su carta en la parte superior de la torre y continuar el juego.
- Si alguna de las respuesta que da es incorrecta deberá colocar la tarjeta de nuevo en su montón y continuará el juego.
- Al igual que en el juego original ganará la primera persona que se quede sin cartas.
- Una vez hayamos trabajado todas las palabras que doble incluye, podemos pedir al alumno que al tapar el mazo central, debe seleccionar una palabra parecida a la de la imagen que coincidía en la tarjeta, indicando las características de esta. Por ejemplo: si la imagen que ha coincidido es perro, la palabra a trabajar puede ser serpientes. Si la imagen que ha coincidido es rayo, la palabra a trabajar puede ser nube. Si la imagen que ha coincidido es vela, la palabra a trabajar puede ser tarta.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe dar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con las diferentes clasificaciones del nombre facilitando el seguimiento de la actividad.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.



TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

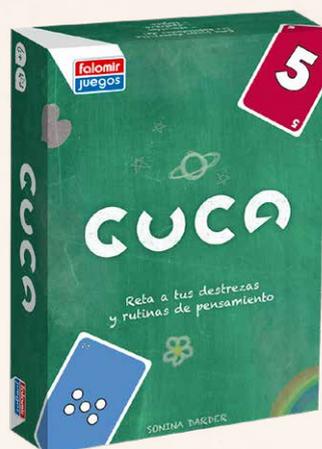


SOCIALES
Respeto
Paciencia
Aceptación puntos de vista

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Creatividad y pensamiento lateral
Percepción
Planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



GUCA 5

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Realizar operaciones de suma y resta sin utilizar calculadora.
- Promover el cálculo mental en el alumnado.
- Leer y escribir números naturales menores de un millón utilizando razonamientos apropiados.

Contenido:

Utilizaremos el juego como refuerzo a la escritura de números naturales y para el desarrollo del cálculo mental en el alumnado.

Para ello distribuimos al alumnado en grupos de 4, les explicamos el juego y las cartas que contiene. Dado que el juego presenta una dinámica de juego muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguramos que el alumnado comprenda el juego.

El juego como tal ya es una gran herramienta para ejercitar y desarrollar el cálculo mental en el alumnado, pero para poder sacarle una utilidad mayor en el aula y fomentar el cálculo mental en las operaciones, realizaremos los siguientes cambios:



- Utilizaremos las cartas con los signos "+", "-", "y" "=", formando la siguiente estructura encima de cada mesa de juego.
- El color no se tendrá en cuenta durante la partida y utilizaremos sólo las cartas de número y cantidad desde el 1 hasta el 9 (dejando fuera todos los dieces, comodines, 3 cartas de signo +, 4 cartas con signo > y 3 cartas de signo -).
- Cada jugador empieza la partida con 18 cartas de modo que no sobra ninguna carta.
- Por turnos y de forma individual el alumnado tendrá que descartarse de sus cartas realizando combinaciones de suma o resta y colocando estas combinaciones en la estructura de la mesa. De modo que el alumnado en su turno dispone de dos opciones a realizar:
 - Combinar tres cartas para crear o completar una suma.
 - Combinar tres cartas para crear o completar una resta.

En caso de no conseguir realizar ninguna de esas operaciones tendrá que elegir una de las cartas de su mano y colocarla delante de él.

La partida se llevará a cabo hasta que alguno de los participantes se quede sin cartas. Entonces el resto de alumnos formarán un número con las cartas que tengan en las manos (cada uno el suyo). Si tenían cartas delante de algún turno de la partida en el que no pudieron realizar una combinación de suma o resta lo utilizarán también para formar el número. Por ejemplo:

Una vez formados los números el ganador de la partida (sin cartas en la mano) seleccionará uno de los resultados obtenidos en la mesa durante la partida y lo escribirá en letra. Por ejemplo:

- Imaginemos que el ganador elige el 5.898, y lo escribe en una hoja de forma escrita.

El resto de jugadores debe realizar la suma del número seleccionado por el ganador y el número que han formado delante de ellos. Y a continuación, hacer la operación de forma escrita. Ejemplo:



- $5.898 + 2.663 = 8.561$. Cinco mil ochocientos noventa y ocho más dos mil seiscientos sesenta y tres, es igual a ocho mil quinientos sesenta y uno.

Según la fluidez de juego que presente el alumnado se podrán realizar hasta dos partidas en la misma clase dando la posibilidad de trabajar diferentes números.

N.E.E. Discalculia.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades de cálculo:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y del desarrollo de la sesión, asegurándose de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- Situar su pupitre cerca del docente de modo que se facilite la resolución de cualquier duda que surja.
- El alumnado con dificultad podría disponer de una hoja en su mesa donde poder realizar las operaciones oportunas y si fuera necesaria alguna herramienta de apoyo al cálculo (ábaco, ...)
- Tanto el alumnado como el docente deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.



TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA



VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL



SOCIALES
Respeto

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de conflictos
Percepción
Visualización espacial
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad
Empatía





LAND OF DRAGONS

+6

cayro
the games

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Obtener información sobre los continentes (habitantes y datos geográficos).
- Identificar países y asignarlos al continente al que pertenecen.
- Identificar los principales accidentes geográficos del mundo y el continente al que pertenecen.

Contenido:

Realizamos grupos de 6 alumnos y les asignamos un continente a cada uno de ellos, del cual tendrán que generar al menos 10 preguntas utilizando los recursos que precisen. Una vez todo el alumnado haya desarrollado las preguntas podremos empezar el juego.

Repartimos un Land of Dragons por grupo y les explicamos el funcionamiento del juego, ya que el desarrollo de la partida será totalmente igual al original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cada jugador tiene asignado un continente y el personaje que elijan en la partida representará a ese continente. Por ejemplo:
 - África = Enano
 - Asia = Juglar
 - Europa = Druida
 - América = Arquero
 - Oceanía = Guerrera
 - Antártida = Sacerdotisa
- Cada vez que 2 jugadores estén en la misma casilla tendrán que responder a una de las preguntas que su compañero haya preparado. Por ejemplo: si yo soy un arquero y he coincidido en la casilla con el juglar, yo tendré que responder una pregunta sobre Asia: ¿Cuántos países forman Asia?. Y el compañero tendrá que responder una de las preguntas preparadas por mí, que en este caso es sobre América, por ejemplo ¿Cuántas personas viven aproximadamente en América?.
- En caso de que mi personaje coincida con el dragón, el docente me dirá un país y yo tendré que responder en cuál de los 6 continentes se ubica, por ejemplo ¿A que continente pertenece India?.
- Tanto contra otro personaje como contra el dragón, si mi respuesta es correcta podré coger uno de los tesoros de esa casilla. Si por el contrario mi respuesta es incorrecta no podré coger tesoro de la casilla.
- En caso de que al coincidir dos personajes uno no disponga de preguntas porque las ha hecho todas, sólo hará preguntas el que tenga puntos sin responder en su lista.

Podemos trabajar cualquier contenido con este juego, dividiendo el tema a trabajar en 6 bloques y asignando al alumnado cada una de ellas, para el desarrollo de las preguntas y respuestas.

La partida finaliza cuando en 3 o más casillas del tablero ya no queden tesoros y se contabilizan los puntos según el valor estipulado en las instrucciones del juego.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, asegurándose de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa un mapa del mundo o el libro de texto con el tema a trabajar, facilitando de esta manera el desarrollo de la actividad por parte del alumnado.
- El alumnado responderá a las preguntas de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible de los contenidos trabajados y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.

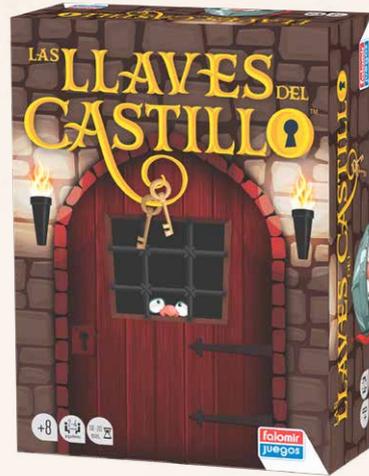
**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Pensamiento lateral
Visualización espacial
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Automotivación
Asertividad



LAS LLAVES

+8

DEL CASTILLO



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Investigar La Prehistoria y sus períodos.
- Abordar el contenido de La Edad Antigua y los acontecimientos que ocurren en ella.
- Aumentar el vocabulario específico del alumnado.

Contenido:

Para la realización de la actividad el docente debe preparar un listado previo con preguntas, clasificándolas por los siguientes contenidos:

- Preguntas Edad de Piedra.

- Preguntas Edad de los Metales.
- Preguntas de las colonizaciones en la Edad Antigua.
- Preguntas sobre la Hispania romana.
- Preguntas de vocabulario.

También se podría elaborar el listado de preguntas junto al alumnado, dividiendo el tema entre todos y desarrollando dos preguntas cada uno.

Una vez elaboradas las preguntas, haremos grupos de 4 personas y les explicaremos las instrucciones así como el sistema de juego de Las llaves del castillo, asegurándonos de que todo el alumnado ha comprendido el juego. Cuando el alumnado sepa jugar procederemos a explicarles las nuevas reglas que incluye nuestra actividad:

- Siempre que queramos abrir una puerta utilizando una tarjeta llave de color tendremos que responder una pregunta, que dependerá del color de llave a utilizar;
 - Llave azul: preguntas Edad de Piedra.
 - Llave roja: preguntas Edad de los Metales.
 - Llave verde: preguntas de las colonizaciones en la Edad Antigua.
 - Llave amarilla; Preguntas sobre la Hispania romana .
- Si en lugar de una llave utilizamos la sierra, el candado o la tarjeta Red tendremos que responder una pregunta de vocabulario.
- En caso de utilizar la llave esqueleto, la pregunta que debemos responder dependerá del uso que hagamos de la llave. Por ejemplo, si la utilizamos para abrir una puerta azul debemos responder una pregunta sobre la Edad de Piedra.
- Debemos responder la cuestión indicada antes de realizar la acción en el tablero, ya que si nuestra respuesta no es correcta no podremos realizar la acción prevista y el turno pasará al siguiente compañero.

Ejemplo de preguntas:

- Preguntas Edad de Piedra: ¿En qué periodos se divide la Edad de Piedra?
- Preguntas Edad de los Metales: decir un invento correspondiente a este período.
- Preguntas de las colonizaciones en la Edad Antigua: ¿Dónde estaban situados los íberos en el mapa de España?
- Preguntas sobre la Hispania romana: ¿En qué año finaliza la conquista romana de la península?
- Preguntas de vocabulario: ¿Que es un nómada?



N.E.E. Dificultad visual.

Podemos adaptar la clase, para el alumnado que presente daltonismo (dificultad visual), del siguiente modo:

- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- El alumnado dirá en voz alta el color al que hace referencia durante cada tirada, y diremos el color utilizado en voz alta cada vez que hagamos referencia a éste y lo señalaremos.
- Anotando por escrito en cada carta, tanto de puertas como de llaves, el nombre del color, para facilitar el proceso de identificación de la carta.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.



**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

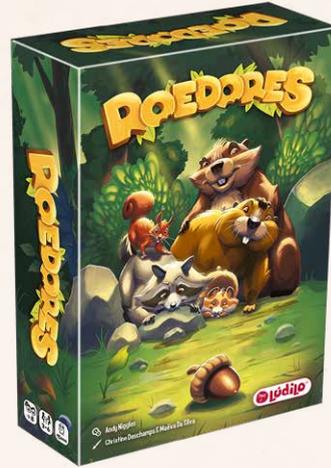


SOCIALES
Respeto
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Creatividad
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



ROEDORES

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y definir la materia y sus propiedades.
- Identificar las características específicas de los objetos.
- Saber clasificar las sustancias según el tipo de materia.

Contenido:

Para poder llevar a cabo esta actividad el docente formará grupos de 6 alumnos y repartirá un Roedores a cada grupo formado.

Explicamos al alumnado el sistema de juego y las instrucciones (es recomendable jugar una partida antes sin adaptación al contenido para clarificar posibles dudas).

Una vez todo el alumnado sabe jugar a Roedores, les indicamos que el juego va a sufrir una serie de cambios que nos pondrán a prueba sobre los contenidos trabajados en el tema “La materia y sus propiedades” del siguiente modo:

- *Para poder utilizar la acción de la ardilla: deberemos decir la definición de la palabra que nos diga el docente, por ejemplo: densidad, masa, materia. etc.*
- *Para poder utilizar la acción de castor: si se disponen de más castores durante esa ronda (los tienen que descubrir al aparecer uno) solo responderán los que no tienen carta castor (que son los que se benefician) y tendrán que decir una propiedad específica de un objeto según su estado (sólido, líquido o gaseoso). El docente será el encargado de especificar el estado y en caso de ser sólo una persona la que disponga del castor en esa ronda (roba 3 cartas del mazo central) tendrá que decir una característica específica de cada uno de los 3 estados (sólido, líquido o gaseoso).*
- *Para poder utilizar la acción del mapache: tendremos que decir un ejemplo de sustancia pura.*
- *Para poder utilizar la acción del hámster (cuando nos ataquen): tendremos que decir un ejemplo de mezcla homogénea o heterogénea (el docente lo indicará).*
- *Para poder utilizar la acción de la marmota: debemos decir un ejemplo de material natural o artificial (el docente lo indicará).*
- *Si fallamos, no podemos realizar la acción determinada, excepto en el caso del castor (cuando solo lo contiene una persona) que recibiremos una carta por cada estado acertado (máximo 3), y si fallamos las 3 no recibimos ninguna.*
- *Se escribirán las características, definiciones y ejemplos que aparecen en la partida para evitar que se dupliquen en respuestas.*

Al igual que en las instrucciones quien consiga 5 semillas iguales gana la partida. Podemos trabajar con este Juego todo tipo de contenido mientras se divide en 5 acciones diferentes y realicemos la preparación previa necesaria.



N.E.E. Dificultad auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Escribiendo las respuestas dadas por el alumnado facilitamos el aprendizaje de los contenidos y el seguimiento de la actividad.
- Para asegurar que el alumnado con dificultades auditivas sigue la actividad, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.

📅

**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

💡

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

💪

SOCIALES
Respeto
Escucha activa
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Inhibición de impulsos
Simbolización e interpretación
Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración



RALLY DE

+6

OPERACIONES



🎓

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar, escribir y nombrar números en Inglés del 1 al 100.
- Trabajar vocabulario en Inglés.

Contenido:

Con esta actividad vamos a trabajar los números en inglés del 1 hasta el 100 al mismo tiempo que repasamos las tablas de multiplicar.

Para ello hacemos grupos de cinco personas y repartimos un Rally de operaciones a cada grupo. Les explicamos su funcionamiento y las instrucciones del modo "Copa de multiplicar", pues durante la actividad utilizaremos ese formato.

Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.

De forma previa a la actividad el docente enumerará 10 palabras de vocabulario que quiera trabajar/repasar junto al alumnado. Por ejemplo:

1/Bat = murciélago, 2/Butterfly = mariposa, 3/Cage = jaula, 4/Camel = camello, 5/Dinosaur = dinosaurio, 6/Bear = oso, 7/Alligator = cocodrilo, - 8/Dolphin = delfín, - 9/Duck = pato, 10/Frog = rana.

Realizaremos la partida siguiendo las reglas del modo “Copa de multiplicar” del juego Rally de operaciones, pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Al tirar el dado y mover a Nick responderemos a la multiplicación diciendo el resultado en Inglés.
- *Por ejemplo: Si caemos en la casilla $4 \cdot 9 / 9 \cdot 4$, la respuesta correcta sería thirty six.*
- Además debemos escribir el número en la hoja grupal de forma correcta para poder obtener la carta de número.
- Si hemos realizado de forma correcta los dos pasos anteriores deberemos elegir uno de los dos números que hemos multiplicado para que el docente nos ponga a prueba con una de las palabras de vocabulario seleccionadas previamente (o el 4 o el 9 en este caso).
- *Por ejemplo: si el alumno dice 4, el docente le preguntará ¿Cómo se dice camello en Inglés/¿How do you say camel in Spanish?*
- Si la persona contesta de forma correcta puede coger una carta número y le pasa el turno al siguiente jugador, pero si falla no obtiene la carta de número y el turno continúa hacia el siguiente participante.
- Podemos jugar tantas rondas como el docente considere necesario, así como realizar el método original del juego hasta que Nick llegue a meta o devolver a Nick a la salida la primera vez que realiza el recorrido dando opción a más números y realizando dos vueltas por el recorrido en total.
- Gana la persona con más cartas de número. En caso de empate se suman los puntos de las tarjetas, ganando el que más tenga.

N.E.E. Déficit visual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente un déficit visual;

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido el juego.
- Colocando al alumnado en el aula teniendo en cuenta la luz, evitando algún posible deslumbramiento.
- Que el docente y sus compañeros realicen una descripción precisa y clara de la situación posicional de los objetos dándole puntos de referencia durante la partida.
- El docente debe respetar el ritmo de trabajo del alumnado y adaptarse a él.
- El docente debe dar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Podríamos realizar el juego por parejas facilitando el seguimiento de la partida y la consecución de objetivos por parte de todo el alumnado.

TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



SAFARI

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y clasificar los animales según sus características.
- Reconocer las características de los animales.
- Aumentar nuestros conocimientos sobre el reino animal.

Contenido:

El juego se llevará a cabo en el aula después de trabajar el tema “Reino animal” a modo de repaso de éste y como evaluación de los contenidos adquiridos.

Para llevar a cabo la actividad en el aula realizamos grupos de 5 alumnos y repartimos un Safari a cada grupo.

Explicaremos al alumnado cómo se juega a Safari y cómo se desarrolla una partida de este juego, pudiendo jugar un par de rondas sin la adaptación de contenido para visualizar y aprender el desarrollo de una partida.

Una vez el alumnado sabe jugar, podemos explicarles las nuevas normas que incluye nuestro juego en el aula:

- Jugaremos al modo de 7 animales para asegurarnos de que el juego no está por encima de las capacidades del alumnado y asegurando la participación del mismo.
- Cuando digamos el animal que falta en la tarjeta, si nuestra respuesta es correcta y para poder quedarnos con la tarjeta tendremos que responder un pequeño reto que se marcará según el animal que falte:
 - *Si falta el mono: debemos decir un animal que sea omnívoro y si pertenece a los vertebrados o los invertebrados. Por ejemplo, el cerdo y es un animal vertebrado.*
 - *Si falta el elefante: debemos decir un animal que sea herbívoro y si pertenece a los vertebrados o los invertebrados. Por ejemplo, la oruga y pertenece a los invertebrados.*
 - *Si falta el león: debemos decir un animal que sea carnívoro y si pertenece a los vertebrados o los invertebrados. Por ejemplo, el tigre y es un animal vertebrado.*
 - *Si falta el buey: debemos decir un animal que sea insectívoro y a qué grupo pertenece (aves, reptil, mamífero...). Por ejemplo, el gorrión y es un ave.*
 - *Si falta el rinoceronte: debemos decir un animal que sea vertebrado y a qué grupo pertenece. Por ejemplo, el orangután y pertenece al grupo de los mamíferos.*
 - *Si falta la cebra: debemos decir un animal invertebrado y a qué grupo pertenece. Por ejemplo, la avispa y pertenece al grupo de los insectos.*
 - *Si falta el cocodrilo: será el docente quien nos diga un animal y nosotros debemos decir: Vertebrado/invertebrado (y qué grupo) y además si es herbívoro/carnívoro/insectívoro/omnívoro. Por ejemplo, si el docente nos dijera la rana, nosotros deberíamos decir que es un animal vertebrado del grupo de los anfibios y que es insectívoro.*
- En caso de fallar, deberemos dejar la tarjeta al final del monton de donde la cogimos, y en caso de acertar nos quedamos la carta y continúa el juego hasta que se finalice uno de los dos montones de tarjetas.
- El alumnado debe escribir en una hoja común todos los animales que van apareciendo durante la partida para no repetir ninguno.



N.E.E. T.D.A.H.

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

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- Dado que el ritmo de la actividad es muy dinámico se permite la realización de toda la actividad sin necesidad de fragmentarla.
- Situar su pupitre cerca del docente de modo que se reduzca la dispersión y facilite la adquisición de información.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo completo de la actividad por escrito, para que pueda revisarlo cuando lo necesite y visualizar las indicaciones de los animales.
- El alumnado debe dar la información de forma pausa asegurándose de que todos recibimos el mensaje.

**TERCER CICLO
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto, Paciencia
Aceptación puntos de vista
Cooperación

COGNITIVA
Atención, Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Creatividad y pensamiento lateral
Percepción
Inhibición y gestión de la conducta
Simbolización e interpretación
Planificación y Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Empatía



YOKAI

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar..
- Identificar y trabajar palabras de vocabulario en inglés.
- Aprender el correcto uso del past simple (forma afirmativa, negativa e interrogativa).
- Aplicar los conocimientos obtenidos en la materia.
- Trabajar la cooperación y comunicación entre el alumnado.

Contenido:

La actividad se llevará a cabo tras visualizar en el aula la teoría acerca del tiempo verbal que estemos trabajando. Se puede utilizar como refuerzo a los contenidos en cualquier tiempo verbal, en este caso se llevará a cabo con el Past simple (to be).

Para ello formaremos grupos de 4 personas con el alumnado y repartiremos un "Yokai" a cada grupo. Debemos explicar las instrucciones así como el sistema de juego al alumnado asegurándonos de que todos entienden la dinámica del juego.

Una vez han quedado claros los objetivos del juego se recomienda jugar una partida sin aplicar el contenido curricular, para visualizar el desarrollo de una partida y facilitar el proceso de juego durante las siguientes partidas.

Durante la partida se tendrán en cuenta las reglas del nivel 1 de dificultad aunque cuando observemos que el alumnado se muestre cómodo con el juego, se puede aumentar el nivel de dificultad incrementado hasta en 5 niveles.

Indicaciones que incluye nuestra partida "Yokai":

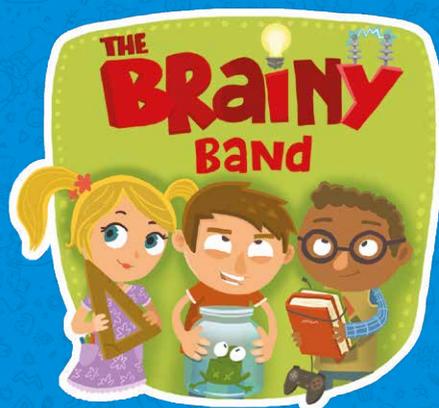
- Como en las instrucciones del juego, por turnos, en cada ronda un jugador coge dos cartas yokai, las visualiza y mueve una de ellas donde elija (teniendo en cuenta las posiciones disponibles).
- Una vez movida una de las cartas yokai, tendrá la opción de colocar una carta de pista sobre una de las cartas yokai de la mesa para dar cierta información a sus compañeros, aunque según qué pista decida dar deberá enfrentarse a un pequeño reto:
 - *En caso de revelar una carta de pista que se encontraba boca abajo, el docente nos dirá una palabra de vocabulario la cual debemos traducir. (Puede ser tanto de castellano a inglés como de inglés a castellano). Ejemplo, ¿qué quiere decir bakery?*
 - *En caso de utilizar una carta pista de 3 colores, el docente nos dirá en qué persona y con qué verbo debemos hacer una oración negativa en past simple (to be). Ejemplo, realiza una oración negativa con el verbo read en tercera persona del plural.*
 - *En caso de utilizar una carta pista de 2 colores, el docente nos dirá en qué persona y con qué verbo debemos hacer una oración afirmativa en past simple (to be). Ejemplo, realiza una oración afirmativa en la que aparezca el verbo play en primera persona del singular.*
 - *En caso de utilizar una carta pista de 1 color, el docente nos dirá en qué persona y con qué verbo debemos hacer una oración interrogativa en past simple (to be). Ejemplo, realiza una oración interrogativa con el verbo change en segunda persona del plural.*
- Si la respuesta es correcta (el docente lo debe confirmar) pasaremos el turno al siguiente compañero, pero si nuestra respuesta es incorrecta perderemos el turno en la siguiente ronda, dificultando el proceso de memorización de las posiciones de las cartas.
- Una vez terminadas las cartas de pista o una vez creamos que las cartas yokai han sido agrupadas por familias, giraremos las cartas y sumaremos la puntuación de cada equipo.
- Una vez finalizada la partida se pueden mostrar las puntuaciones obtenidas por cada equipo aumentando de este modo el interés por la actividad y creando una competitividad sana por aprender en el aula.



N.E.E. T.D.A.H.

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

¡La divertida forma de aprender jugando!



Varios niveles de dificultad.



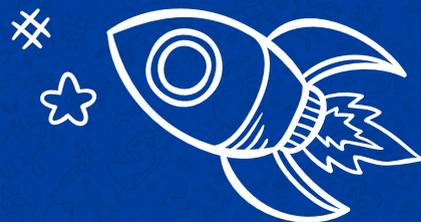
Diferentes formas de jugar.



¡Papás y mamás, juguemos juntos!



¿Qué tienen estos juegos que tanto gustan a docentes?



¿Quién ha ideado estos juegos?

Sergey Parkhomenko, padre de familia, psicólogo, autor y creador de proyectos de desarrollo infantil que promueve un enfoque de la enseñanza basada en el juego.



¿Qué dicen los pedagogos?

La efectividad de la enseñanza a través de los juegos es mayor y el conocimiento adquirido es sólido y duradero.



¿Cuál es la idea de la colección?

Aprender a través del juego. Los juegos de "The Brainy Band" son educativos y muy divertidos, evitando así convertirse en guías de estudio aburridas.



De lo simple a lo complejo

Cada juego tiene varios niveles de dificultad. Se empieza por el nivel más fácil y se complica a medida que se avanza.



¿Para quién?

Los juegos deben tener sentido y ser interesantes para la infancia. Nuestros artistas y diseñadores trabajan a fondo cada detalle de los elementos de los juegos bajo la supervisión del autor.



Singularidad

Los juegos "The Brainy Band" se posicionan con éxito entre los juegos de mesa habituales y las guías de estudio ordinarias. Tomamos la parte divertida de los primeros y la parte educativa de las segundas y los combinamos en perfecto equilibrio.



¡Papás y mamá, juguemos juntos!

El tiempo que se pasa con la familia no tiene precio.



Diferentes juegos

Muchos de los juegos "The Brainy Band" tienen diferentes formas de jugar y se pueden usar las mismas cartas para jugar a otros juegos.

Los juegos "The Brainy Band" son educativos y divertidos, así aprenden mientras juegan. Todos los juegos están cuidados al más mínimo detalle por nuestros diseñadores y psicólogos para que resulten interesantes.

¡Deja que jugar te enseñe!



www.falomir.es



08

*Educación
secundaria*



Educación Secundaria

La importancia de esta etapa educativa reside en lograr que el alumnado sea responsable y autónomo, que adquiera hábitos de disciplina tanto en trabajo individual como en equipo, que valore y respete cualquier tipo de diferencia, que desarrolle destrezas básicas en la utilización de fuentes de información, fortalezca sus capacidades afectivas a nivel personal y social, desarrolle su espíritu emprendedor como factor motivante, que comprenda y se exprese con corrección tanto de forma escrita, como verbal, como no verbal, que conozca y acepte el funcionamiento del cuerpo, valore y respete los aspectos de cultura e historia propios, aprecie la creación artística y las diferentes manifestaciones de su lenguaje y conciba el conocimiento científico como un saber integrado...
...y no se nos ocurre mejor forma de hacerlo que Jugando!





**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Creatividad y pensamiento lateral
Resolución de conflictos
Percepción
Anticipación y planificación
Tolerancia a la frustración
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad






¡AVENTUREROS AL TREN!

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer e identificar las relaciones semánticas entre palabras.
- Asociar relaciones semánticas entre palabras.
- Aumentar el vocabulario del alumnado.

Contenido:

Esta actividad nos servirá como refuerzo e indicador de la adquisición de contenidos trabajados acerca de las relaciones semánticas entre palabras.

Para ello hacemos grupos de 5 personas y repartimos un ¡Aventureros al tren! a cada grupo, explicamos las instrucciones y jugamos alguna partida sin ABJ para familiarizarnos con él.

Dado que una partida de ¡Aventureros al tren! puede ser larga se recomienda que las primeras veces que juguemos sólo se reparta 1 billete destino por participante, de modo que estén claros los objetivos y la partida se pueda hacer en una sesión.

La partida seguirá el modo de juego original, aunque dependiendo de la acción que queramos llevar a cabo durante nuestro turno tendremos que realizar una acción:

- Robar cartas vagón: si queremos coger cartas de vagón siguiendo las normas de ¡Aventureros al tren!, tendremos que decir un campo semántico y al menos 3 palabras que lo compartan. Por ejemplo: campo semántico de los meses: Enero, febrero, marzo.
- Cubrir un recorrido: si queremos cubrir uno de los caminos disponibles en el tablero, debemos fijarnos antes cuántos vagones son necesarios para completarlo ya que este número determinará la acción a realizar;
 - 1 vagón: 2 palabras que sean sinónimas.
 - 2 vagones: 2 palabras que sean antónimas.
 - 3 vagones: 2 palabras monosémicas.
 - 4 vagones: 2 palabras polisémicas..
 - 5 vagones: 2 palabras homógrafas.
 - 6 vagones: 2 palabras homófonas..
- Una vez lo tengamos claro, tendremos que decir las palabras indicadas para poder colocar nuestros vagones. Por ejemplo: voy a poner 5 vagones y mis palabras homógrafas son: vino de beber y vino de venir.
- Robar un billete destino: si queremos coger un billete destino del montón debemos decir dos palabras que sean parónimas. Por ejemplo: prejuicios y perjuicios.

Para poder llevar a cabo cualquiera de las acciones anteriores debemos responder antes de forma correcta la acción indicada. Si nuestra respuesta es correcta podremos realizar la acción. Pero si por el contrario nuestra respuesta no es correcta perderemos la acción de nuestro turno, no pudiendo coger cartas de vagón, colocar vagones o coger billetes destino.

Además en cada mesa habrá una hoja en blanco donde iremos escribiendo las palabras que aparecen durante la partida ya que no se podrá repetir palabra durante ésta, facilitando así la adquisición de nueva información por parte de todo el alumnado.

Podemos realizar las partidas de 50 puntos para acortarlas, de modo que el tiempo no sea un impedimento para llevar la sesión a cabo o establecer un número determinado de palabras que deben aparecer en cada partida.

Previo a la actividad y a modo de que esta tenga mayor beneficio para el alumnado podemos realizar junto a este, un listado de palabras prohibidas, las cuales no podremos utilizar durante el desarrollo del juego facilitando así el desarrollo del objetivo de enriquecer y ampliar el vocabulario del alumnado.



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, sus instrucciones y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con las acciones a llevar a cabo según nuestros movimientos en la partida.
- El alumnado se expresará de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible de los contenidos trabajados y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros.

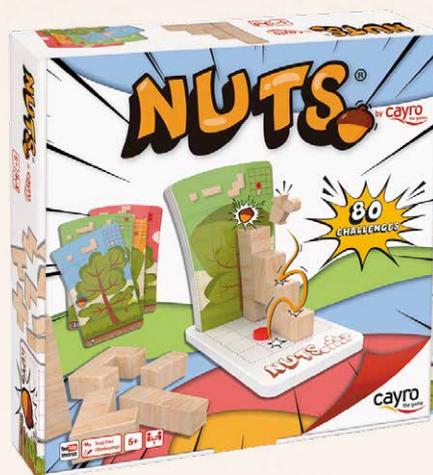
**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de conflictos
Creatividad y pensamiento lateral
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



NUTS **+5**

cayro
the games

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva y las proporciones de manera que sean eficaces para la comunicación...
- Saber utilizar el sistema axonométrico (isométrico y caballera) como recurso gráfico de carácter técnico y de aplicación en el diseño.
- Desarrollar la visión espacial y la objetividad visual relacionando los sistemas de representación.

Contenido:

- El alumnado se sitúa en su mesa de forma individual, entregamos a cada alumno un juego Nuts, y le explicamos las instrucciones y sistema de juego asegurándonos de que todo el alumnado ha entendido las normas de juego.

- Les pedimos que realicen uno de los retos de Nuts (libre) a cada uno, que observen la figura que forman las piezas de madera al finalizar el reto y se apunten en una hoja aparte el número de reto resuelto.
- Tendremos que dibujar los datos de alzado, planta y perfil de la figura obtenida en el reto, asegurándonos de su correcta composición. Una vez realizado alzado, planta y perfil de nuestra figura por parte de todo el alumnado llega la hora del reto.
- Cada alumno cogerá la hoja donde ha dibujado las pautas de alzado, planta y perfil de su figura y se la intercambiará con el resto. Nadie podrá quedarse con su propio dibujo. Una vez que todo el alumnado tenga las datos de alzado, planta y perfil de una figura que no fuera la suya podremos empezar la partida.
- Tendremos que realizar a escala real dos dibujos de la figura que tenemos delante, utilizando los datos proporcionados por nuestros compañeros (alzado, planta y perfil). Los dibujos tienen que ser en perspectiva isométrica y en perspectiva caballera, haciendo un correcto uso del dibujo técnico.
- Una vez terminados los dibujos, siendo el docente quien determine si falta algo a incluir en ellos, nos acercaremos al compañera que había generado el alzado, planta y perfil de la figura, quien nos tiene que proporcionar dos números entre los que puede estar el reto que buscamos. Por ejemplo: Si yo he hecho los dibujos a partir del alzado, planta y perfil de la figura de Héctor (que era del reto 23 de nuts), al finalizar y corroborar la correcta ejecución de las perspectivas, Héctor tendrá que darme dos números entre los que esté mi reto, como podría ser entre el 20 y 25, o entre 19 y 24. Máximo se pueden dar 5 posibilidades de reto.
- Ahora el alumnado tendrá que realizar los retos marcados por su compañero hasta encontrar la figura dibujada en perspectiva caballera e isométrica, pero ojo que no es tan fácil porque hay retos que pueden resolverse de forma diferente, así que aramos nuestra perspectiva. Si encontramos el reto habremos ganado la prueba.
- Podemos crear una puntuación según la posición de finalización del reto y utilizar la misma dinámica de juego para trabajar otros contenidos de dibujo técnico, creando de esta manera una competitividad sana en el aula y aumentando el interés hacia el tema.



N.E.E. T.D.A.H.

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

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- Si se requiere se podría fragmentar la actividad en breves espacios de tiempo, pudiendo hacer otra actividad más dinámica en los descansos de la actividad.
- Situar su pupitre cerca del/ docente de modo que se reduzca la dispersión y facilite la adquisición de información.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo completo de la actividad por escrito, para que pueda revisarlo cuando lo necesite con imágenes de los distintos objetos a trabajar.



**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



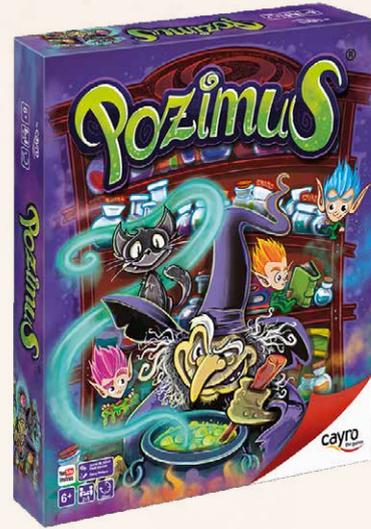
SOCIALES
Respeto
Asertividad



COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de conflictos
Planificación
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación



EMOCIONALES
Autoconocimiento



POZIMUS

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Desarrollar los tiempos presente, pasado y futuro en Inglés..
- Crear frases y oraciones simples en inglés.
- Aumentar y reforzar el vocabulario en inglés.
- Trabajar los verbos en diferentes tiempos verbales.
- Utilizar preposiciones de lugar de forma adecuada.
- Trabajar las estrategia, memoria y cálculo del alumnado.

Contenido:

- Hacemos grupos de 5 personas y repartimos un pozimus por grupo. Explicamos al alumnado que el desarrollo del juego será similar al original dado que tendremos que despejar los objetos que aparecen en nuestras tarjetas al igual que en las instrucciones, pero cuando lo hayamos conseguido,

para confirmarlo y poder utilizar la ventaja de la pócima, deberemos realizar una oración que incluya al menos dos de los objetos de nuestra tarjeta y no sólo eso sino que dependiendo del color de la pócima la oración deberá ser en un tiempo verbal concreto:

- *Pócima verde: present simple*
- *Pócima roja: past*
- *Pócima amarilla: present continuous*
- El desarrollo del juego será igual que el original. Cada jugador en su turno lanzará los dados y podrá mover los cubiletes que contengan elfos de los colores obtenidos en los dados en busca de 3 objetos que aparezcan en sus pócimas. Pero para poder mover los cubiletes tendrá que enfrentarse a dos pequeños retos los cuales determinarán los colores obtenidos en los dados:
 - *Lila o Azul: se le hará una pregunta de vocabulario, o traducir de inglés a castellano o de castellano a inglés.*
 - *Rojo o verde: tendrá que decir el pasado, presente y futuro de un verbo.*
 - *Amarillo: tendrá que decir algo que haya hecho hoy o vaya a hacer durante el día utilizando de forma correcta el inglés.*
 - *Gato: en caso de salir el gato en la tirada de dados deberá decir donde está situado en el tablero haciendo un correcto uso del lenguaje, dando mínimo dos indicaciones. Por ejemplo: the cat is under a worm and next to the eye.*
- Solo podremos utilizar el o los dados que hayamos resuelto de forma correcta. Si sólo respondemos bien a uno de los retos solo podríamos utilizar ese dado. Si en los dados sale la combinación lila y azul por ejemplo tendremos que resolver dos preguntas de vocabulario diciendo por qué color va a responder antes de hacerlo.
- Cuando un jugador observa que tiene 3 objetos de su carta pócima a la vista, grita en alto POZIMUS y tiene que realizar la oración que corresponda según el tipo de pócima que tenga. Si el resultado de la oración es correcto podrá aplicar la pócima cuando crea conveniente, si por el contrario la respuesta no es correcta esa carta pócima será anulada y tendrá que coger una nueva del montón de descartes.
- En cada partida cada uno de los participantes debe tener una pócima de cada color, de modo que todos trabajemos todos los tiempos verbales.



N.E.E. T.E.A.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con ejemplos de la estructura de los tiempos a trabajar.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Para evitar sobresaltos se puede sustituir el grito de "pozimus" por posicionar las cartas ganadoras boca abajo y colocar las dos manos encima.



**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



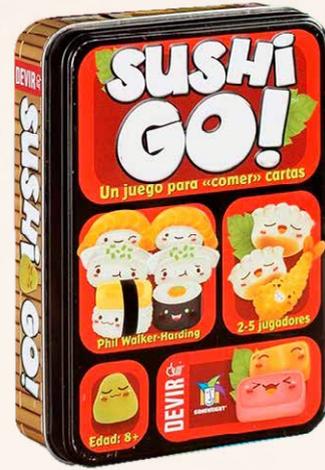
**LÓGICO-MATEMÁTICA
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto, Paciencia y
Escucha activa

COGNITIVA
Atención, Razonamiento
Memoria, Planificación
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Inhibición de impulsos
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración
Asertividad



SUSHI GO!

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y clasificar las categorías gramaticales.
- Aumentar el vocabulario del alumnado.

Contenido:

Podemos realizar esta clase mientras trabajamos los tipos de palabras en lengua castellana como refuerzo a los conocimientos adquiridos o después de trabajarlos a modo de evaluación.

Hacemos grupos de 5 personas y repartimos un Sushi go! a cada grupo. Les explicamos el funcionamiento del juego y las reglas del mismo. Es recomendable jugar alguna partida sin ABJ para familiarizarse con el sistema de juego.

La partida constará de tres rondas como en el juego original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Las cartas tendrán el mismo valor que en la partida original, pero para poder validar cada carta debemos cumplir su indicación.
- Indicaciones según carta:

- **Gyoza:** por cada punto recibido por cartas gyoza tendremos que decir un sustantivo, no vale repetir, y en caso de repetir alguno que se haya dicho en esa misma ronda o fallar esa carta nos cuenta un punto en negativo.
 - **Maki:** por cada carta que tengamos en la mano de maki a la hora de contabilizar los puntos, tendremos que decir un adjetivo, no vale repetir, en caso de repetirlo o fallar se anula la carta maki. Tendremos que decir un adjetivo por cada carta maki de nuestra mano, aunque no optemos a ganar puntos con ellas.
 - **Nigiri de tortilla:** por cada carta que tengamos al final de la ronda tendremos que decir un determinante (será el jugador de nuestra derecha el encargado de decirnos qué tipo de determinante). En caso de fallar contará en negativo.
 - **Nigiri de salmón:** por cada carta que tengamos al final de la ronda tendremos que decir un pronombre (será el jugador de nuestra derecha el encargado de decirnos qué tipo de pronombre). En caso de fallar contará en negativo dos puntos.
 - **Nigiri de calamar:** por cada carta que tengamos al final de la ronda tendremos que decir un adverbio (será el jugador de nuestra derecha el encargado de decirnos qué tipo de adverbio). En caso de fallar contará en negativo tres puntos.
 - **Wasabi:** cuando el wasabi acompañe a algún nigiri (lo multiplique), tendremos que decir una oración que contenga la palabra indicada por nuestro compañero de la derecha para que tenga el valor indicado. Por ejemplo: si al final de mi ronda tengo un nigiri de salmón y seguido un wasabi, tendré que decir una oración con el pronombre que mi compañero de la derecha diga. Si la respuesta es correcta contabilizan los puntos indicados, si no, no cuenta.
 - **Sashimi:** por cada carta que tengamos al final de la ronda tendremos que decir una conjunción, estando atentos porque si repetimos alguna conjunción que se haya dicho en esa ronda o nos equivoquemos nuestra carta no contará. Por ejemplo si tenemos 4 cartas sashimi, debemos acertar por lo menos 3 para poder contabilizar los puntos de valor de esa carta.
 - **Tempura:** por cada carta que tengamos al final de la ronda tendremos que decir una proposición, estando atentos porque si repetimos alguna proposición que se haya dicho en esa ronda o nos equivoquemos nuestra carta no contará. Por ejemplo si tenemos 5 cartas de tempura, por cada dos que acertemos podremos contabilizar los puntos marcados por la carta.
 - **Pudin:** al final de la partida (última ronda) cuando hagamos el recuento de pudines cada jugador tendrá que decir el verbo que la persona de su izquierda indique para poder validar la carta pudin. Por cada carta tendremos que traducir correctamente un verbo (en castellano o inglés), y en caso de fallar el pudin no contará.
- Para poder contabilizar los puntos totales y ganar la partida, todos los jugadores deben haber utilizado al menos una vez cada tipo de carta. De este modo aseguramos que el alumnado trabaje todas las categorías.

El resto de la partida se realiza como indican las instrucciones del juego. Durante la misma, podremos observar las dificultades que encuentra el alumnado a la hora de decir o identificar palabras, y además aumentaremos los conocimientos trabajados.



N.E.E. T.E.A.

- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:
- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada para lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con ejemplos de las palabras a trabajar.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Respetando, tanto el docente como el alumnado, el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros.



**PRIMER CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia



EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



SHIKOKU +8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar y utilizar de forma correcta los signos matemáticos.
- Resolver operaciones combinadas de números naturales.
- Favorecer el cálculo rápido en el alumnado.
- Potenciar la capacidad estratégica del alumnado.

Contenido:

Para poder llevar a cabo esta actividad, formaremos grupos de 5 alumnos y les repartiremos un Shikoku a cada grupo. Explicamos las reglas así como el sistema de juego asegurándonos de que todo el alumnado lo ha entendido (se podría jugar una partida de la forma original para resolver posibles dudas).

Una vez todo el alumnado sepa jugar, les explicamos que nuestra partida va a contar con unas pautas a realizar en cada ronda cuando los 5 jugadores hayan colocado su carta de mantra:

Al jugar 5 personas, una vez colocadas las cartas de mantra, sólo avanzan las posiciones marcadas (n° de sandalias) el primero, el tercero y el quinto, ya que el segundo por cada una de las puntas no avanza. Teniendo esto en cuenta y para poder contabilizar las sandalias en el tablero el 1° , 3° y 5° tendrán que resolver una pequeña operación utilizando los números de las cartas mantra.

Según la posición que se ocupe (1° , 3° o 5°) se realizará la operación con unos determinados signos:

Primero: $\times + - +$

Tercero: $- \times + -$

Quinto: $(-) + \times -$

Por ejemplo: Si en la ronda, las cartas de mantra acabarán así;



- La operación que tendría que realizar el primer jugador (en este caso el rojo) para poder mover las sandalias indicadas sería: $(10 \times 14) + 25 - 26 + 31$. El tercero (en este caso el morado): $10 - (14 \times 25) + 26 - 31$. El quinto (en este caso el gris): $10 - 14 + (25 \times 26) - 31$.
- En caso de que alguien falle no se podrá llegar a cabo el movimiento de las sandalias de la carta mantra (el docente puede ir calculando los resultados para agilizar el proceso de comprobación).
- Todo el alumnado dispondrá de boli y papel en la mesa para poder llevar a cabo el cálculo de las operaciones.
- En este caso hemos realizado la actividad en el tema de números naturales de 1° de la ESO, utilizando los signos matemáticos que garantizan que los resultados serán siempre números naturales. Pero también se podría realizar la misma actividad para trabajar los números decimales incluyendo otros signos matemáticos como la división, fracciones, potencias,...



N.E.E. Diversidad intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego, sus instrucciones y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los pasos a seguir en cada una de las rondas y las indicaciones de cada posición en las cartas mantra.
- El alumnado responderá a las preguntas de forma pausada y clara para asegurar la mayor comprensión posible de los contenidos trabajados y facilitando la adquisición de información.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- En caso de que se requiera el alumnado con NEE puede pedir ayuda a algún compañero del mismo grupo para la resolución de las operaciones.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Escucha activa

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



¿DÓNDE ESTÁ UMTATA?

+12



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar ríos, mares, montañas y lagos de Europa.
- Visualizar y buscar en un mapa de Europa.
- Identificar el clima y el tipo de relieve en las zonas de Europa.
- Generar información de un país mediante datos históricos.

Contenido:

Esta actividad la llevaremos a cabo durante la realización del tema “Europa y la Unión Europea” utilizando “¿Dónde está umtata?” como refuerzo a los contenidos trabajados y a modo de evaluación de los mismos.

Explicaremos al alumnado las instrucciones y el sistema de juego de una partida de “¿Dónde está umtata?”, asegurándonos de que todo el alumnado entiende el juego.

Realizaremos grupos de 5 alumnos y repartiremos un “¿Dónde está umtata?” a cada grupo. Jugar a “¿Dónde está umtata?” nos ayuda a trabajar Europa a la perfección pero hemos encontrado una manera de sacarle más partido en nuestra clase.

Nuevas reglas Umtata:

- En nuestro juego, en cada ronda será uno de los participantes del grupo el encargado de coger una tarjeta y ver a qué país hace referencia. Sin decir nada a nadie pensará en una característica de ese país y la dirá al grupo, y el resto tratará de adivinarlo o colocará los datos que crea en la ruleta.
- En cada ronda será un integrante del grupo el que mirará la tarjeta y dirá pista. Por ejemplo: por Umtata pasa el río Rin.
- El sistema de puntuaciones del juego sigue igual, pero añadiendo que, en el turno en que demos nosotros la pista conseguiremos un punto por cada persona que falle. Por ejemplo: si hubo una persona que no lo adivinó, sumaremos un punto.
- Al igual que en el juego original de “¿Dónde está umtata?”, si sabemos la respuesta colocamos nuestra ruleta en la caja.
- La frase de la tarjeta se podrá utilizar como pista cuando haga referencia a un dato geográfico. Por ejemplo: en Umtata se encuentra la única ciudad del mundo que está situada en dos continentes.
- Se podrán utilizar como pista los siguientes datos:
 - *Ríos, lagos o montañas del país.*
 - *Clima o mar colindante al país*
 - *Tipo de relieve o relieves del país.*
 - *Pequeño dato histórico del país.*
- Dado que los datos son los contenidos del tema “Europa y la unión europea” no será difícil encontrar referencia de cada uno de los países y su información, y facilitaremos la adquisición de los contenidos trabajados



N.E.E. Diversidad Intelectual

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla que muestre los datos que podemos dar de los países y algunos datos de estos.
- Para facilitar el seguimiento de la actividad el alumnado y el docente deben levantar la mano para responder o decir una pregunta.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
LINGÜÍSTICA
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Escucha activa
Habilidades comunicativas

COGNITIVA
Atención, Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Creatividad y pensamiento lateral
Resolución de conflictos
Percepción
Inhibición de impulsos
Anticipación y planificación
Tolerancia a la frustración
Simbolización e interpretación
Estrategia y Lenguaje

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



BANG

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer las principales formas de relieve terrestre.
- Aprender el medio físico en diferentes partes del mundo.
- Trabajar el relieve, aguas, paisajes y climas en España

Contenido:

- Esta actividad la podemos utilizar como refuerzo del tema “El medio físico” o como evaluación de la adquisición de los contenidos por parte del alumnado.
- Primero agrupamos al alumnado en grupos de siete personas y repartimos un Bang! a cada grupo, explicamos las instrucciones de juego, las diferentes cartas que podemos encontrar en éste y los roles disponibles. Es muy recomendable jugar alguna partida sin ABJ para familiarizarse con el sistema de juego.

- El juego se llevará a cabo igual que en la forma original pero incluyendo las siguientes indicaciones:
 - Se eliminarán las cartas “fallaste” del juego. (Durante la partida no se podrán utilizar, por lo tanto las retiramos).
 - Cada alumno debe elaborar 15 preguntas sobre el tema trabajado, que serán secretas y se utilizarán durante la partida. Pueden ser afirmaciones o preguntas cortas (el docente debe corroborar que las preguntas sean válidas). Por ejemplo:
 - Verdadero o falso: El manto es la capa más delgada de la tierra. (Falso)
 - ¿Qué nombre recibe la forma de relieve más extensa de Europa? Gran Llanura europea.
 - El docente debe preparar un listado de preguntas posibles para realizar en caso de que sea necesario.
 - Algunas cartas tienen una indicación especial al jugarla:
 - Ametralladora gatling: al jugar esta carta lanzaremos una pregunta de nuestro listado, que el resto de participantes debe contestar en una hoja, la cual todos giraremos a la vez para comprobar los resultados. Si la respuesta es correcta la ametralladora no alcanza al jugador pero si la respuesta es incorrecta perderemos una vida.
 - Bang: al jugarlo lo acompañaremos de una de las preguntas de nuestro listado de modo que alcanzaremos al jugador objetivo solo en caso de no responder de forma correcta.
 - Pánico: al jugarlo lo acompañaremos de una de las preguntas de nuestro listado de modo que podremos quitarle una carta al jugador objetivo solo en caso de que la falle.
 - Diligencia o West fargo: para poder jugar esta carta la persona que menos preguntas haya utilizado de su lista nos pondrá a prueba con una de ellas, y sólo si nuestra respuesta es correcta podremos coger las cartas correspondientes del mazo central.
 - El resto de cartas se juegan sin ningún tipo de indicación.
 - Si conseguimos acabar con todas las vidas de uno de los participantes, recibimos las preguntas del jugador objetivo en caso de que le queden. Las cuales podremos utilizar en posibles situaciones futuras.
- En caso de que algún jugador vivo en la partida no disponga de preguntas podrá utilizar el listado preparado por el docente.
- La actividad permite trabajar con cualquier tipo de contenido que podemos desglosar en preguntas.



N.E.E. T.E.A.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado y explicando el modo de juego, incluso jugando una partida previa con el.
- El docente realizará una lectura clara y pausada para lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con las indicaciones de cada una de las cartas.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno/a y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
 Respeto
 Paciencia

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Percepción
 Inhibición de impulsos
 Simbolización e interpretación
 Lenguaje

EMOCIONALES
 Autoconocimiento
 Tolerancia a la frustración
 Asertividad



COLOR SMASH

+6



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar las características y reconocer textos literarios de los tres géneros.
- Trabajar la definición y los subgéneros relevantes de los tres géneros literarios: narrativo, lírico y dramático.

Contenido:

Con esta actividad vamos a trabajar los contenidos de 3º de ESO relacionados con géneros literarios de la lengua castellana.

Para ello agrupamos al alumnado en grupos de cinco personas y repartimos un Color Smash a cada grupo, les explicamos su funcionamiento y las instrucciones del juego. Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.

De forma previa a la actividad el docente junto al alumnado elaborará un listado de preguntas acerca de los géneros literarios. Contaremos con cinco categorías de pregunta:

- *Preguntas sobre el género lírico*

Por ejemplo, verdadero o falso: en la lírica la modalidad de expresión por excelencia es el verso.

- *Preguntas sobre el género narrativo/épico.* Por ejemplo: nombre una característica del género narrativo.

- *Preguntas sobre el género dramático/teatral*

Por ejemplo: ¿Cómo se llaman las personas que representan las obras de este género en un escenario?

- *Preguntas sobre otros géneros*

Por ejemplo: ¿En qué género las obras pretenden enseñar?

- *A qué género pertenece...*

Por ejemplo: ¿ A qué género pertenece la farsa?

Durante la partida seguiremos las instrucciones originales de Color Smash pero incluyendo las siguientes indicaciones:

- Cada vez que alguien coloque la mano de forma correcta sobre el montón central, según el color de la tarjeta y para poder completar nuestra acción deberemos contestar de forma correcta una pregunta.

- Las preguntas vienen determinadas por el color de la tarjeta:

- *Tarjetas verde: preguntas sobre el género lírico.*

- *Tarjetas amarillas: preguntas sobre el género narrativo/épico.*

- *Tarjetas azules: preguntas sobre el género dramático/teatral.*

- *Tarjetas rojas: preguntas sobre otros géneros literarios.*

- *Tarjetas negras: identifica a qué género pertenece...*

- La persona responde la pregunta que le ha tocado, y si la respuesta es correcta puede realizar la acción indicada. Si por el contrario no responde de forma correcta, la pregunta tendrá rebote en la persona de la derecha. Y así sucesivamente hasta que encontremos la respuesta correcta.

- Puede haber tantos rebotes como personas en la partida, quien responde de forma correcta es quien hace la acción indicada con las cartas del montón central.

Ganará la partida la persona que consiga quedarse sin cartas o podemos establecer un número máximo de preguntas acertadas por alguno de los participantes.



N.E.E. Dificultad Auditiva

- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:
- Procurar minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Las preguntas se mostrarán de forma escrita de modo que todo el alumnado reciba información necesaria en cada turno. Además podríamos dar las respuestas de forma escrita también facilitando la adquisición de información.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.
- Respetando tanto el docente como el alumnado el ritmo de trabajo del resto de sus compañeros.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Creatividad y pensamiento lateral
Resolución de conflictos
Percepción
Inhibición de impulsos
Planificación
Tolerancia a la frustración
Simbolización e interpretación

EMOCIONALES
Autoconocimiento



CON 5

+7

HABA®

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Resolver operaciones de suma y resta con paréntesis.
- Resolver operaciones combinadas con números enteros.
- Factorizar números de forma correcta.
- Identificar/calcular el mcm y mcd.

Contenido:

Esta actividad la podemos utilizar como refuerzo al tema de matemáticas: Números enteros, tanto durante su desarrollo como al final de su realización a modo de evaluación de la adquisición de los contenidos.

Hacemos grupos de 4 personas y repartimos un Con5 a cada grupo, explicamos las instrucciones de juego y las posibles combinaciones. Es recomendable jugar alguna partida sin ABJ para familiarizarse con el sistema de juego.

Al igual que en el juego original la partida constará de 5 rondas, y en cada una de ellas trabajaremos una cosa diferente:

- Ronda 1: Operaciones de sumas y restas con paréntesis
- Ronda 2: Operaciones combinadas
- Ronda 3: Factorizar un número
- Ronda 4: Mínimo común múltiplo
- Ronda 5: Máximo común divisor

En cada ronda realizaremos la actividad correspondiente y en cuanto obtengamos el resultado correcto podremos pasar a la búsqueda de las figuras que Con5 nos pide.

Para ello explicaremos al alumnado la estructura de cada una de las rondas y el valor de las figuras que contienen los dados. Este valor debemos marcarlo al principio de la partida e indicarlo en un lugar visible. Por ejemplo, nosotros utilizaremos los siguientes valores:

 = 3
  = 5
  = 6
  = 7
  = 8
  = 9

Ronda 1: El docente lanzará los dados uno a uno marcando la figura que aparece en cada tirada, y el alumnado debe rellenar la siguiente operación con los números indicados y realizarla. En cuanto el alumnado lo resuelva podrá empezar la ronda de búsqueda.

Estructura: $_ + _ - _ (_ - _)$

Por ejemplo:  +  -  ( - )

Lo cual sería lo mismo que, $3 + 7 - 7 (6 - 8)$

Ronda 2: Al igual que en la ronda anterior los dados nos indicarán cuales son los números a colocar en la estructura de la siguiente operación combinada.

Estructura: $_ + 4 \times [_ + _ (_ - _) - 2]$

Por ejemplo:  + 4 x [ +  ( - ) - 2]

Lo cual sería lo mismo que, $7 + 4 \times [6 + 6 (3 - 9) - 2]$

Ronda 3: Para realizar esta ronda debemos sumar los resultados obtenidos en los 5 dados y factorizar el número obtenido. Cuando tengamos la descomposición correcta podremos empezar a buscar en el tablero Con5 las figuras deseadas.

Ronda 4: Para realizar esta ronda debemos sumar por un lado los resultados de los dos primeros dados lanzados y por otro lado sumaremos los resultados del resto de dados y con los dos números que obtendremos debemos buscar el mínimo común múltiplo entre ellos.

Por ejemplo: Si obtenemos la siguiente tirada, sumaremos $6+9=15$ y además $3+9+8=20$, por lo tanto esta ronda debemos calcular el mínimo común múltiplo de 15 y 20.



Una vez encontremos el resultado correcto podremos empezar a buscar las figuras deseadas.

Ronda 5: Para realizar esta ronda debemos sumar por un lado los resultados de los dos primeros dados lanzados y por otro lado los resultados del resto de dados como en la ronda anterior y de los dos números que obtengamos deberemos buscar el máximo común divisor entre ellos. Una vez encontremos el resultado correcto podremos empezar a buscar las figuras deseadas.

La suma de puntos será en función de las figuras Con5 encontradas durante la partida al igual que indican las instrucciones y el jugador con más puntos después de 5 rondas ganará.



N.E.E. Dificultad Auditiva.

- Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:
- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha en el aula.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe dibujar en la pizarra los datos obtenidos en cada ronda.
- Durante la fase de búsqueda el alumnado debe levantar la mano una vez tenga las figuras facilitando de esta manera la adquisición de información por parte de todos.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

LÓGICO-MATEMÁTICA
LINGÜÍSTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
NATURALISTA

SOCIALES
 Respeto, Paciencia
 Escucha activa

COGNITIVA
 Atención, Memoria
 Razonamiento
 Motivación y fijación de metas
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Resolución de problemas
 Percepción
 Inhibición de impulsos
 Simbolización e interpretación
 Lenguaje

EMOCIONALES
 Tolerancia a la frustración
 Autoconocimiento



CORTEX

+8

asmodee

ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer los principales hechos de la Segunda Guerra Mundial.
- Adquirir conocimientos relacionados con las causas y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, a distintos niveles temporales y geográficos.
- Diferenciar las escalas geográficas en esta guerra: Europa y Mundial.

Contenido:

Con esta actividad pretendemos trabajar junto al alumnado el contenido relacionado con la Segunda Guerra Mundial de una forma atractiva y dinámica.

Para ello y de forma previa a la actividad el docente junto al alumnado debe elaborar un listado de preguntas desglosando el tema a trabajar y desarrollando los siguientes contenidos:

- *La guerra europea (1939-1941)*
- *Consecuencias de la guerra*
- *La guerra mundial (1941-1943)*
- *La Organización Mundial de la Salud*
- *La guerra mundial (1943-1945)*

Con el objetivo de hacer una actividad lo más dinámica posible las preguntas se realizarán en los siguientes tres formatos:

- Preguntas cortas, por ejemplo: ¿Cuántas vidas aproximadamente se perdieron en la segunda guerra mundial?

Respuesta: Aproximadamente 60 millones de personas.

- Preguntas de verdadero o falso, por ejemplo: la Alemania nazi inició una serie de conquistas en Europa que culminaron con la invasión de Inglaterra en mayo de 1940.

Respuesta: Falso, fue en Francia.

- Preguntas de definición, por ejemplo: fue una federación de repúblicas de ideología comunista que existió entre 1922 y 1991.

Respuesta: URSS

Una vez hayamos elaborado un listado de al menos 50 preguntas, agruparemos al alumnado en grupos de cinco personas y repartiremos un Cortex a cada grupo. A continuación explicamos las instrucciones del juego y las diferentes pruebas a las que se van a enfrentar. Es recomendable jugar al menos un reto de cada tipo antes de realizar la actividad ABJ asegurando de este modo que todo el alumnado entiende el juego en su totalidad.

El desarrollo de la partida será similar al original pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- Cuando alguien coloca la mano sobre el mazo porque tiene la respuesta a la prueba de Cortex, responde y según su resultado pueden pasar dos cosas:

Si la respuesta es correcta: debe responder a una de las preguntas realizadas anteriormente por el grupo, si esta pregunta la acierta se llevará la tarjeta, pero si falla debe devolverla al fondo del mazo central.

Si la respuesta es incorrecta, el resto de participante deben decir en alto el resultado correcto, y quien lo haga más rápido tendrá la oportunidad de responder una de las preguntas elaboradas por el grupo y de llevarse la tarjeta.

- No es necesario que las cartas que ganemos tengan el mismo reverso para poder intercambiarlas por piezas del puzzle-cerebro. Siguen siendo necesarias 4 cartas para conseguir una pieza de puzzle-cerebro.

La partida se acabará cuando hayamos realizado todas las preguntas o por el contrario se acaben las tarjetas de prueba. La persona que más piezas del puzzle-cerebro tenga cuando finalice será la ganadora.



N.E.E. T.D.A.H.

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

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.
- La actividad, tal y como está diseñada permite un ritmo dinámico que favorece la realización del juego por parte del alumnado, evitando en gran medida la aparición de agotamiento/aburrimiento por parte del mismo.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo completo de la actividad por escrito, para que pueda revisarlo cuando lo necesite y visualizar las indicaciones a seguir en cada una de las pruebas.



**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
CORPORAL



SOCIALES
 Respeto
 Paciencia

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Percepción
 Inhibición de impulsos
 Tolerancia a la frustración
 Simbolización e interpretación



EMOCIONALES
 Autoconocimiento





FANTASMA BLITZ

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Clasificar los receptores sensoriales según su localización y el estímulo percibido.
- Relacionar cada receptor con el estímulo adecuado.
- Identificar la estructura de los receptores sensoriales del cuerpo humano.

Contenido:

Con esta actividad trabajaremos el contenido relacionado con los receptores sensoriales del temario de Biología y Geología de tercero de la ESO.

Para ello, de forma previa, el alumnado debe preparar de individualmente un listado que contenga al menos cuatro preguntas de cada uno de los receptores sensoriales, incluyendo posibles enfermedades, su anatomía y hábitos saludables para estos (20 preguntas en total).

Hacemos grupos de cuatro personas y repartimos un Fantasma blitz a cada grupo, les explicamos el funcionamiento del juego y las instrucciones del mismo. Durante la partida jugaremos a la variante 1 de juego.

Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.

Para la partida cada alumno cogerá una hoja y un bolígrafo, repartiremos 7 cartas del mazo a cada jugador y el resto de cartas del mazo las colocaremos boca abajo formando un mazo en el centro de la mesa. Al igual que en el juego original daremos la vuelta a una de las cartas del mazo y seguiremos las siguientes indicaciones:

La persona que coge el objeto correcto se queda con la carta volteada y según el objeto obtenido realizará una pregunta de su listado:

- *Sofá: el tacto*
- *Fantasma: el oído*
- *Ratón: el olfato*
- *Botella: el gusto*
- *Libro: la vista*
- El resto de jugadores de la partida deben responder a la pregunta en su hoja individual y cuando todos tengan su respuesta, las mostraran para que podamos comprobar el resultado.
- Si nuestra respuesta es incorrecta entregaremos una de nuestras cartas al ganador de la ronda. Si es correcta no tendremos que entregar nada.
- De este modo jugaremos tantas rondas como consideremos necesarias. Si llega un momento en el que alguna de las personas no dispone de cartas podrá seguir jugando aunque sin entregar cartas. Además, una vez que se acaben las cartas del mazo central, de forma individual empezando la persona que menos cartas tenga:
 - *Lanzará una de las preguntas no utilizadas durante la partida al resto del grupo, debiendo responder de forma correcta o pagar una carta como en la secuencia anterior.*
 - *Se realizarán tantas rondas como sean necesarias hasta acabar todas las preguntas realizadas por las personas del grupo.*
 - *Realizaremos un recuento final de las cartas obtenidas por cada persona, ganando la persona que más cartas haya conseguido.*



N.E.E. Movilidad Reducida.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultad motora:

- Comprobando que el alumnado se encuentre en una posición cómoda en la que realizar la actividad sin dificultades y visualizar el máximo rango visual posible.
- Todos los equipos se colocarán en círculo alrededor del “tablero” facilitando la visión de la actividad y entre todos los miembros.
- Quitando cualquier objeto que pueda dificultar el libre movimiento por el aula o dificulte la visión entre las personas.
- En vez de coger el objeto correcto, el alumnado podría indicar de forma oral el color y objeto a coger. Por ejemplo: Sofá rojo. De este modo aseguraremos que todo el alumnado dispone de las mismas posibilidades de ganar.

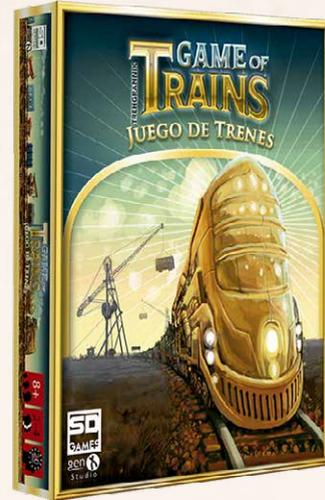
**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



JUEGO DE TRENES

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Conocer y clasificar los elementos en la tabla periódica.
- Identificar el uso de algunos elementos en la vida cotidiana.
- Fomentar la organización y la estrategia en el alumnado.

Contenido:

Repartimos al alumnado en grupos de cuatro, damos a cada grupo un Game of trains y explicamos las instrucciones de juego (se recomienda jugar primero de la forma original para hacerse a las instrucciones y sistema de juego).

Una vez todo el alumnado sabe jugar podemos empezar la partida. Cada alumno tendrá frente a él una locomotora con sus 7 vagones (en orden descendente de izquierda a derecha) y el objetivo será ser el primero en colocar los vagones de forma que estén en orden ascendente de izquierda a derecha.

Toda partida se llevará a cabo igual que el juego original incluyendo las siguientes pautas:

- Según el material que contenga la carta de vagón que vayamos a movilizar (de los 7 vagones de adelante nuestra) tendremos que realizar una acción diferente:
 - *Vagón con contenedor/material: decir un elemento que esté en el grupo de metales.*
 - *Vagón con vehículo: decir un elemento que esté en el grupo de semimetales.*
 - *Vagón tapado con lona: decir un elemento que esté en el grupo de no metales.*
 - *Vagón con pasajeros: decir un elemento que esté en el grupo de los gases nobles.*
 - *Vagón con un contenedor cerrado y sin pasajeros: elegir el grupo del que decir el elemento.*
- Si son varios los vagones que estamos movilizandando a la vez (porque la habilidad de la carta incluye varios vagones), realizaremos la acción de la carta más alta en número (refiriéndonos a las acciones mencionadas en el punto anterior).
- Si la respuesta de alguno de los alumnos no es correcta, la acción no se podrá realizar y se dejarán las cartas como estaban antes de que el alumno que falló realizará su tirada.
- Si la respuesta es correcta, podemos hacer la acción que teníamos prevista.
- Cada grupo irá apuntando los elementos que aparecen en la partida en una hoja para que no se repitan.
- Cuando alguien consigue ordenar de forma ascendente de izquierda a derecha todos sus vagones, para poder ganar debe decir: el nombre, el símbolo y un uso/aplicación del elemento en la vida cotidiana, de uno de los elementos de la tabla periódica. Todo esto según lo que haya en el vagón de la carta más cercana a la locomotora;
 - *Vagón con contenedor/material: grupo de metales.*
 - *Vagón con vehículo: grupo de semimetales.*
 - *Vagón tapado con lona: grupo de no metales.*
 - *Vagón con pasajeros: grupo de los gases nobles.*
 - *Vagón con un contenedor cerrado y sin pasajeros: grupo a elegir.*
- Si la respuesta es correcta el alumno ganará el juego. Si por el contrario la respuesta no es correcta, volveremos a colocar las cartas como antes de que el alumno realizara su turno y pasamos el turno al siguiente alumno.
- Además este último elemento que describimos tan al detalle para ganar, no puede haber aparecido durante la partida (a no ser que se hayan dicho todos los elementos de la tabla).



N.E.E. T.E.A.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los pasos a seguir durante la partida y/o una tabla periódica con los distintos elementos facilitando la realización de la actividad.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno/a y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.



**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**



SOCIALES
Respeto
Paciencia



COGNITIVA
Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Resolución de problemas
Creatividad y pensamiento lateral
Inhibición de impulsos
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración



ROLIT +7



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Adquirir conocimientos relacionados con las enfermedades.
- Conocer los diferentes tipos de enfermedad (infecciosa o no infecciosa).
- Trabajar junto al alumnado las diferentes características de las enfermedades según su tipo.
- Identificar y diferenciar las defensas frente a las enfermedades según sean naturales o artificiales.

Contenido:

- En esta actividad vamos a trabajar junto al alumnado las enfermedades del cuerpo humano (infecciosas y no infecciosas) y algunas de sus características.

- Para ello hacemos grupos de cuatro personas, repartimos un Rolit a cada grupo, les explicamos el funcionamiento del juego y las instrucciones del mismo. Es recomendable jugar una o dos partidas sin la adaptación ABJ para familiarizarnos con el juego y obtener mejores resultados durante la actividad.
- La actividad se trata de una batalla de contenidos y estrategia, en la cual cada participante debe preparar de forma previa a la partida un listado de al menos 15 preguntas sobre los siguientes apartados:
 - Enfermedades infecciosas (agentes infecciosos, enfermedades y vías de transmisión).
 - Enfermedades no infecciosas (tipos de enfermedades y características).
 - Defensas frente a las enfermedades (naturales y artificiales)
 - Las preguntas pueden ser de dos tipos:
 - Preguntas cortas; por ejemplo: ¿Cuáles son las enfermedades que surgen de una proliferación anormal de células? Respuesta: Las enfermedades tumorales.
 - Verdadero o falso; por ejemplo: la vacunación consiste en administrar sueros sanguíneos que contienen anticuerpos específicos. Respuesta: Falso, eso son los sueros.
 - Una vez todo el alumnado tenga preparadas sus preguntas podremos empezar la partida, y para ello colocaremos una bola de cada color (verde, azul, rojo y amarillo) en la posición inicial y llevaremos a cabo la partida incluyendo la siguiente modificación:
 - Cuando alguien coloca su bola en el tablero (durante su turno) y al hacerlo obliga a girar las bolas de otros participantes, estos deben responder una pregunta de la persona que ha puesto la bola.
 - *Si le responden bien, su bola (o bolas) no se mueven.*
 - *Si responden mal, sus bolas se giran marcando el color de la persona que ha puesto la bola.*
- De este modo realizaremos el resto de la partida, en la que cada uno de los participantes se verá obligado a responder preguntas para defender su color y realizar sus propias preguntas para conseguir ganar. Dado que cada participante dispone de 15 bolas a colocar durante la partida todas las preguntas preparadas para la actividad se llevarán a cabo en esta.



N.E.E. Dificultad Visual

Podemos adaptar la clase, para alumnado que presente daltonismo, del siguiente modo:

- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Asignando y anotando por escrito en cada bola, una letra para cada color de modo que todos puedan distinguir los distintos equipos, por ejemplo azul:A verde:B amarillo:C rojo:D.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.

**SEGUNDO CICLO
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LÓGICO-MATEMÁTICA
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL**

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Escucha activa

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Inhibición de impulsos
Tolerancia a la frustración
Lenguaje
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



SLAP **+8**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar..
- Adquirir y reforzar los contenidos trabajados relativos a la literatura castellana de la Edad Media
- Analizar la obra “El conde de Lucanor”
- Identificar las diferencias entre el mester de juglaría y el mester de clerecía..

Contenido:

Esta actividad nos servirá como refuerzo e indicador de la adquisición de contenidos trabajados acerca de la literatura en la Edad Media.

Para ello haremos grupos de cuatro personas y repartiremos un tablero de juego articulado en cada grupo, y a continuación explicaremos las instrucciones de juego al alumnado y las forma de escribir, borrar y soltar “el brazo pizarra”.

De forma previa el docente junto al alumnado debe elaborar un listado de preguntas desglosando el tema a trabajar. Dado que la pizarra de slap no permite realizar respuestas muy largas, las preguntas se realizarán en los siguientes tres formatos:

- Pregunta corta, por ejemplo: en el cuento XXXIV de “EL conde Lucanor” ¿Quién es el narrador del texto? Respuesta; Narrador omnisciente en 3° persona.
- Verdadero o falso, por ejemplo: la sociedad medieval se basaba en las relaciones feudales. (Verdadero)
- Elige la respuesta correcta (A, B o C), por ejemplo: En la lírica tradicional o popular;
 - A- *Un hombre se lamentaba de la ausencia de su amada.*
 - B- *Es una mujer la que expresa sus sentimientos amorosos.*
 - C- *No se hace referencia al amor.*

Respuesta correcta: C

Para el desarrollo de la actividad cada alumno debe disponer de un rotulador borrable y un brazo pizarra disponible delante de él. En cada ronda el docente elaborará una pregunta al grupo en voz alta, la cual nadie puede responder hasta que este lo indique.

Una vez que hayamos respondido y al igual que en el juego original comprobaremos las respuestas indicadas por los brazos pizarra que más rápido han llegado al centro del tablero. Si la respuesta de estos es correcta se contabilizará un punto a cada uno de los acertantes (uno por grupo), en caso de que la respuesta no sea correcta comprobaremos la respuesta del segundo brazo en llegar al centro del tablero y así sucesivamente hasta encontrar al menos una respuesta correcta en el grupo (en caso de que la haya) el cual recibiría un punto.

Es recomendable que en cada grupo se disponga de una hoja donde contabilizar los puntos obtenidos por cada alumno del grupo. Se puede establecer un límite de puntos donde finalizará la partida o jugar tantas rondas como el docente del grupo considere necesario.



N.E.E. Dificultad auditiva

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Las preguntas de la actividad se proyectarán en la pizarra o se presentarán en una hoja de forma escrita, garantizando la interacción completa por parte de todo el alumnado.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quién habla en cada momento.

BACHILLERATO

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia (en el modo avanzado)

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



MEMOARRR!

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar diferentes tipos de oraciones y sus principales características.
- Crear oraciones de distinto tipo (atributivas, transitivas,...).
- Aumentar la memoria, la atención y la destreza visual del alumnado

Contenido:

Repartimos al alumnado en grupos de cuatro, y damos a cada grupo un Memorarr!. Explicamos las instrucciones de juego (se recomienda jugar primero un par de partidas de la forma normal antes de pasar al nivel avanzado).

El docente debe preparar de forma previa a la actividad unas preguntas sobre las oraciones atributivas, predicativas, transitivas, intransitivas e impersonales (con una de cada será suficiente).

Decimos al alumnado que la mecánica de juego será completamente igual a la original pero que incluiremos las siguientes pautas:

- Será el docente quien de la vuelta a la primera tarjeta, de modo que el siguiente alumno pueda contestar a una de las preguntas antes de continuar.
- Para poder dar la vuelta a una de las tarjetas tenemos que responder lo que indique la tarjeta anterior, ya que cada animal y cada fondo hace referencia a unas indicaciones;
 - **Animales (qué tengo que hacer):**
 - Pingüino: definir.
 - Pulpo: crear una oración.
 - Cangrejo: adivina/clasifica.
 - Morsa: responder a la pregunta sobre...
 - Tortuga: característica principal de...
 - **Fondos (de qué):**
 - Flores: oración impersonal.
 - Selva: oración intransitiva.
 - Mar: oración transitiva.
 - Lava: oración predictiva.
 - Desierto: oración atributiva.

Por ejemplo: si la tarjeta anterior ha sido la tortuga en el mar, tendremos que decir la característica principal de la oración transitiva.

- En el caso del cangrejo, el docente dirá una oración y el alumno debe adivinar de qué tipo de oración estamos hablando.
- Si el alumnado responde de forma correcta puede levantar una tarjeta, de este modo la tarjeta liberada marca lo que debe hacer el siguiente alumno para poder realizar su tirada.
- En caso de que nuestra respuesta sea incorrecta, pasaremos el turno al siguiente compañero (que tendrá que responder el reto que no supimos acertar) y cogemos una de las cartas volcán.

La actividad se podría llevar a cabo al final del tema como valoración de los conocimientos adquiridos por parte del alumnado, o durante la adquisición de los conocimientos como refuerzo a la teoría aplicada.



N.E.E. T.D.A.H.

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

Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.

El/la docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.

El/la docente debe dar la información en varios formatos para facilitar su comprensión y tratar de captar su atención con estrategias mediante contacto físico y visual.

Si se requiere se podría fragmentar la actividad en breves espacios de tiempo, pudiendo hacer otra actividad más dinámica en los descansos de la actividad.

Situar su pupitre cerca del/la docente de modo que se reduzca la dispersión y facilite la adquisición de información.

Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el desarrollo completo de la actividad por escrito, para que pueda revisarlo cuando lo necesite y visualizar las indicaciones de los animales y fondos.

BACHILLERATO

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto y Paciencia

COGNITIVA
Atención, Memoria
Razonamiento
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Visualización espacial
Percepción
Simbolización e interpretación
Estrategia (en el modo avanzado)

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Asertividad



MEMOARRR!

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Consolidar los conocimientos adquiridos en acrosport..
- Aumentar el equilibrio y la agilidad del alumnado.
- Perder el miedo al contacto físico.
- Aumentar la cohesión grupal del alumnado.

Contenido:

Una vez trabajada la unidad de gimnasia deportiva y acrosport, podremos evaluar el aprendizaje de los contenidos por parte del alumnado de una forma muy divertida utilizando memoarr! como herramienta.

Para ello repartimos al alumnado en 5 equipos de 5 personas cada uno. Los equipos serán:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Equipo de la morsa</i> ■ <i>Equipo del cangrejo</i> ■ <i>Equipo del pulpo</i> | <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Equipo de la tortuga</i> ■ <i>Equipo del pingüino</i> |
|--|---|

Les explicamos las instrucciones del juego (se jugará utilizando el modo normal), y les decimos que nuestro modo de juego incluye las siguientes instrucciones:

- Cada equipo dispondrá de 5 vidas.
- En cada ronda de la partida será uno de los compañeros de cada equipo el encargado de salir a la mesa que habrá situada en el centro del gimnasio y que contiene las tarjetas con la partida preparada para jugar la ronda. Además será el encargado de mostrar a su equipo la figura a realizar, y el resto de compañeros realizará las figuras que se requieran para no perder vidas.
- Cada vez que un participante desvele una carta, esta indicará realizar un ejercicio de acrosport al equipo que represente a ese animal en la partida. Por ejemplo: si la carta es de un pingüino con el fondo de la selva, será el equipo de los pingüinos quien realizará el ejercicio.
- Los ejercicios a realizar serán figuras de acrosport y cada fondo de las tarjetas determina unas figuras a representar:



■ Fondo rosa



■ Fondo verde



■ Fondo azul



■ Fondo amarillo



■ Fondo rojo

- En todas las figuras los cuatro participantes del equipo indicado deben realizar las figuras por parejas, menos en la figura del fondo rojo donde una de las personas del equipo ayudará a realizar la figura.
- El docente contará 30 segundos desde que se haya desvelado la carta y de los 5 representantes que habrá en la mesa el que corresponda al animal desvelado debe indicar la figura a realizar a su equipo, ya que si el docente termina de contar los 30 segundos y no estamos en la posición que marca la figura perderemos una vida.
- Al lado de la mesa de juego disponemos de 5 carteles de colores que marcan las figuras a realizar. Cada color corresponde a los colores de fondo de las tarjetas.
- Al ser 5 personas las que juegan en la mesa, los volcanes y tesoros se repartirán de la siguiente manera:
 - Las primeras 3 personas que no consigan coincidir ni en animal ni fondo desvelando las tarjetas recibirán las tarjetas de volcán.
 - La 4ª persona que no lo consiga no recibirá tarjeta.
 - La persona que haya conseguido encontrar coincidencias hasta ser la última recibe un tesoro.
- Una vez repartidas las 4 cartas, el equipo que ha recibido el tesoro levantará uno de los carteles de colores indicando la figura que todos los equipos (menos el que no recibió ninguna tarjeta) tendrán que realizar antes de que el docente pare el tiempo (dispondrán de 25 segundos). Si alguno de los 3 equipos no lo consigue pierde una vida.
- Si un equipo pierde todas las vidas continúa jugando pero si pierde le cuenta en negativo.
- Al finalizar todas las rondas (5 en total), contarán las gemas de cada equipo para ver quién ha ganado (el que más tenga gana) teniendo en cuenta que cada vida de las que dispongan los equipos cuando acabe la partida equivaldrá a una gema.



N.E.E. Dificultad Auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego.
- Gracias a que en la actividad se dispone de carteles que marcan las figuras a realizar, garantizamos la comprensión de los mensajes por parte de todo el alumnado.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento a la hora de organizarse para realizar las figuras.

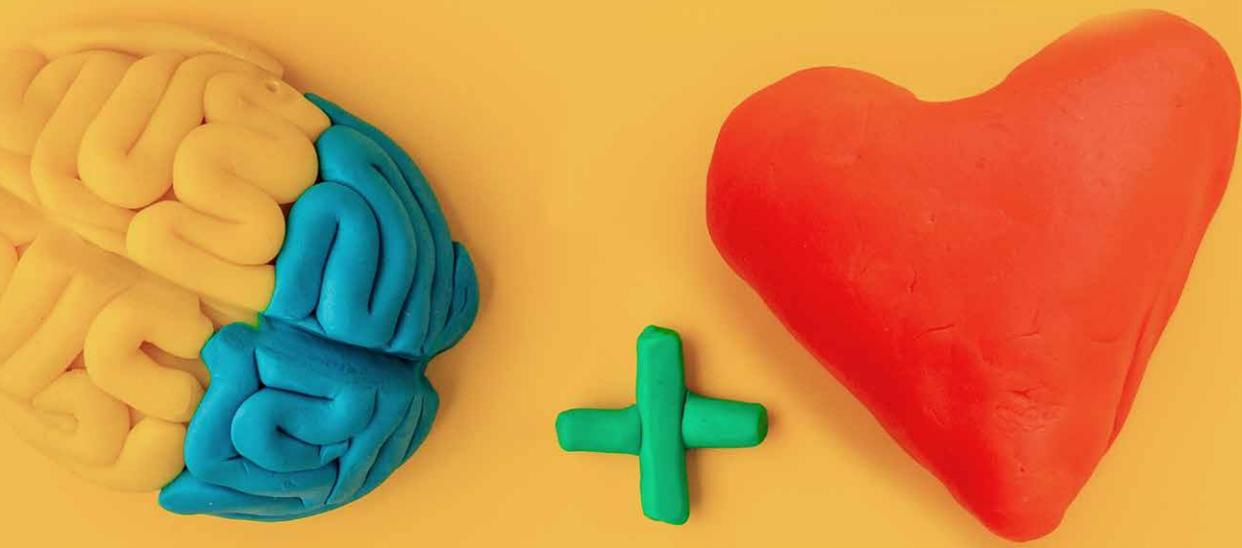
09

Educación
Emocional



Educación Emocional

Sería un error por nuestra parte elaborar un dossier de ABj sin incluir actividades con las que desarrollar las 5 competencias emocionales que se abordan en la Educación Emocional. Como Escuela, si un objetivo tenemos claro, es el de atender y contribuir al completo desarrollo de niños y niñas, y eso sin duda sólo lo conseguiremos si focalizamos en su gestión emocional, contexto fundamental de cualquier aprendizaje. Eso sí, como siempre, con el Juego como recurso del mismo.







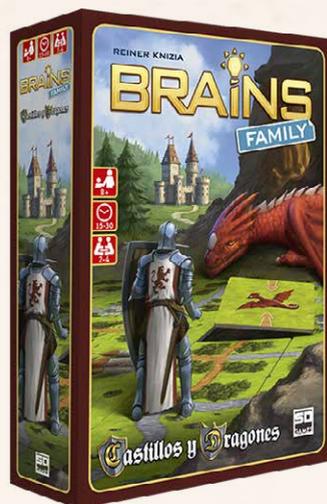
EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
 Respeto
 Paciencia
 Aceptación puntos de vista

COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Motivación y fijación de metas
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Resolución de problemas
 Visualización espacial
 Creatividad y pensamiento lateral
 Percepción
 Anticipación y planificación
 Simbolización e interpretación
 Estrategia

EMOCIONALES
 Autoconocimiento



BRAINS FAMILY

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Promover la reflexión entre el alumnado y el respeto hacia los distintos puntos de vista.
- Trabajar el pensamiento divergente en el alumnado.
- Reflexionar sobre las distintas soluciones de un problema.

Contenido:

Utilizaremos el juego “Brain family” como herramienta para la realización de una actividad de educación emocional, y para ello explicamos al alumnado las instrucciones del juego.

Realizamos grupos de 2 personas, repartimos un tablero "Brain family" y las fichas correspondientes a cada pareja y recordamos las reglas establecidas en el juego (conexión entre caminos, dragones, movimientos prohibidos). Se utilizarán tantos tableros como parejas y toda la clase jugará la misma partida.

Una vez todo sabemos jugar, puede empezar la partida. El docente mostrará la tarjeta del reto al que nos enfrentamos y el alumnado por parejas deberá realizar el mejor resultado posible.

En cada ronda, dejaremos que todas las parejas terminen la solución aplicada en el reto (una vez puesta una ficha ya no la podemos mover) y todas las parejas deben visualizar las soluciones aplicadas por otras parejas para el mismo reto.

Realizaremos tantas rondas como sean necesarias hasta que una pareja consiga 3 medallas y gane la partida de "Brain family". Después reflexionando por parejas trataremos de responder las siguientes preguntas:

- *¿Veáis ambos la misma solución al reto?*
- *¿Hay una forma correcta de solucionar las cosas?*
- *¿Existen distintas soluciones para un mismo problema?*

Y una vez todas las parejas han elaborado sus propias conclusiones realizaremos una reflexión grupal en la que se hablara por turnos de las siguientes temáticas:

- *¿Cuántas soluciones puede tener un mismo problema?*
- *¿Todas tardan lo mismo? ¿Existen soluciones rápidas? ¿Son válidas también?*
- *Importancia de que todas las personas no pensemos igual.*
- *¿Que es el pensamiento divergente? Beneficios de su puesta en marcha.*

Mediante esta actividad pretendemos visualizar la importancia del pensamiento divergente, los beneficios de que existan distintos puntos de vista y que para un mismo problema podemos encontrar distintas soluciones y/o metodologías que nos lleven a un buen resultado sabiendo que siempre existe alguna más rápida y efectiva con la cual actuar.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Según el grado de dificultades que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con los movimientos permitidos y no permitidos en el tablero.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad y la reflexión para facilitar el proceso de comprensión y participación por parte de todo el alumnado.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.





EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

SOCIALES
 Escucha activa
 Capacidad de negociación
 Respeto
 Paciencia
 Habilidades comunicativas

COGNITIVA
 Atención
 Memoria
 Razonamiento
 Capacidad de asociación
 Fijación de metas
 Flexibilidad cognitiva
 Resolución de problemas
 Percepción
 Inhibición de impulsos
 Planificación
 Simbolización e interpretación
 Estrategia
 Lenguaje

EMOCIONALES
 Autoconocimiento
 Asertividad
 Empatía





CATAN **+10**



 **ABJ**

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Definir y trabajar la negociación junto al alumnado.
- Adquirir las bases para una negociación exitosa.
- Promover la reflexión entre el alumnado.
- Enriquecer las habilidades comunicativas del alumnado.
- Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo.

Contenido:

Agrupamos al alumnado en grupos de ocho personas y repartimos un Catan a cada grupo. Explicamos las instrucciones de Catan, los pasos de los que se compone un turno y la dinámica de juego de modo que no queden dudas. Es recomendable jugar alguna partida sin ABJ para familiarizarse con el sistema de juego.

La actividad se jugará por equipos de dos personas (cuatro parejas/equipos por grupo), se seguirán las mismas instrucciones de Catan pero realizando la partida solo hasta que algún equipo consiga cinco puntos, de este modo podremos realizar la actividad completa en una sesión.

El alumnado juega la partida de Catan y por parejas responde las siguientes preguntas:

- *¿Os habéis puesto de acuerdo a la hora de tomar decisiones conjuntas?*
- *¿Habéis negociado entre vosotros? ¿A qué acuerdo habéis llegado?*
- *¿Habéis negociado con otro equipo? ¿Diríais que ha sido justa la negociación? ¿Por qué?*

Después cada grupo hará una puesta en común de sus respuestas y realizará de forma conjunta estas preguntas:

- *¿Qué es negociar?*
- *¿Qué se necesita para negociar (habilidades)?*

Una vez todos los grupos se hayan puesto de acuerdo y tengan su respuesta realizaremos una puesta en común de todo el alumnado y entre todos estableceremos los siguientes puntos:

- *¿Cómo sería una negociación perfecta?*
- *¿Qué necesito para negociar bien?*

Intentamos que el grupo entienda las siguientes bases de la negociación:

- *Que las dos partes expongan sus ideas.*
- *Que ambas partes obtengan beneficios.*
- *Ser asertivos durante la negociación.*
- *Actuar de forma resolutiva ante la situación.*



N.E.E. Diversidad Intelectual.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades cognitivas:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido la actividad.
- El docente debe proporcionar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Recitando por parte de el docente las preguntas trabajadas en voz alta para facilitar su escucha y por parte del resto del alumnado utilizando un lenguaje simple y claro durante la sesión.
- Realizando el juego en parejas facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.







EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

SOCIALES
 Respeto, Escucha activa
 Puntos de vista y Paciencia

COGNITIVA
 Atención, Razonamiento
 Motivación y fijación de metas
 Capacidad de asociación
 Flexibilidad cognitiva
 Percepción, Creatividad
 Inhibición de impulsos
 Planificación
 Simbolización e interpretación
 Lenguaje y Estrategia

EMOCIONALES
 Autoconocimiento
 Tolerancia a la frustración
 Empatía



DIXIT **+8**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar fortalezas y debilidades del alumnado.
- Aumentar el autoconocimiento en el alumnado.
- Reflexionar acerca de la interpretación desde distintos puntos de vista.

Contenido:

Esta actividad fomenta el autoconocimiento entre el alumnado mediante la identificación de fortalezas y debilidades, todo esto en una sesión divertida y dinámica.

Hacemos grupos de seis personas y repartimos un Dixit a cada grupo, les explicamos las puntuaciones del juego y las instrucciones del mismo. Aunque el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos nos aseguraremos que al alumnado no le queden dudas.

Para continuar la actividad el alumnado debe coger un boli y una hoja, a continuación el docente les mostrará un listado de fortalezas y debilidades personales, de las cuales tendrán que seleccionar cinco fortalezas y tres debilidades con las que se identifiquen de forma individual. El docente debe realizar una explicación de cada una de ellas para facilitarle su identificación.

A continuación deben buscar entre las cartas de Dixit, una carta que asocien a cada una de las fortalezas y debilidades que han identificado. Por ejemplo:



FORTALEZAS			DEBILIDADES		
Creatividad	Sinceridad	Escucha	Avaricia	Ira	Hipocresía
Puntualidad	Resiliencia	Cariño	Cobardía	Inflexibilidad	Falta de respeto
Valentía	Asertividad	Tolerancia	Egoísmo	Irresponsabilidad	Desconfianza
Amabilidad	Perseverancia	Bondad	Desorganización	Indecisión	Intolerancia
Respeto	Confianza	Seguridad	Envidia	Prepotencia	Rencor
Paciencia	Empatía	Educación	Vagancia	Inseguridad	Manipulación
Optimismo	Oratoria		Pesimismo		

Una vez tengamos las cartas indicadas explicaremos al resto del grupo por qué hemos seleccionado esas cartas para cada fortaleza o debilidad indicada. A continuación se barajan todas las cartas del mazo y repartimos seis a cada alumno. Seguiremos las mismas instrucciones que en Dixit pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- La descripción que el narrador da de la carta en cada turno debe ser una fortaleza o debilidad de las mostradas en la lista por el docente (no necesariamente tiene que ser alguna de las seleccionadas por el alumno)
- El resto de participantes buscarán entre las cartas de su mano para intentar seleccionar la carta que más identifiquen con esa fortaleza o debilidad mencionada por el narrador.
- Jugamos la partida hasta que alguien alcance 15 puntos.

Una vez terminadas las partidas de todos los grupos realizamos una reflexión grupal tratando de responder las siguientes preguntas:

- ¿Habéis coincidido en la descripción de alguna fortaleza/debilidad?
- ¿Puede una imagen significar diferentes fortalezas y/o debilidades?
- ¿Que ha sido más fácil identificar fortalezas o debilidades? ¿Por qué?



N.E.E. Dificultad Auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- Durante la partida y la reflexión grupal el alumnado se sentará en círculo de modo que todos/as podamos visualizar la cara de nuestros/as compañeros/as, facilitando de esta manera la adquisición de información.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL

SOCIALES
Respeto
Paciencia
Aceptación puntos de vista
Cooperación

COGNITIVA
Atención
Memoria
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Visualización espacial
Creatividad y pensamiento lateral
Percepción
Inhibición y gestión de la conducta
Planificación
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Empatía



YOKAI

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Promover la toma de decisiones propia en el alumnado.
- Utilizar la empatía como medio de comprensión.
- Promover la reflexión entre el alumnado..

Contenido:

La estructura de juego de “Yókai” facilita el desarrollo de distintas competencias emocionales y por ello lo hemos incluido en la siguiente clase de Educación Emocional.

Para poder llevar a cabo la siguiente actividad el docente debe agrupar al alumnado en grupos de 4 personas y repartir un “Yókai” a cada grupo.

Después explicaremos las instrucciones del juego al alumnado, asegurándonos de que todos han comprendido el sistema de juego.

¡Que empiece la partida!, Cada grupo jugará una partida a “Yókai” tratando de obtener el mejor resultado posible (utilizaremos el nivel de dificultad 1), pero con una pequeña modificación.

la partida, cuando alguien observa dos cartas yokai boca abajo en su turno no mueve la que quiere, si no que el jugador de su derecha será el encargada de decidir qué carta mueve sin saber qué esconden estas.

Una vez que todos los grupos han terminado su partida tratan de responder estas cuestiones entre los/las 4.

- *¿Hemos cumplido el objetivo?*
- *¿Que creéis que ha ayudado más?*
- *¿Que creéis que ha dificultado más la partida?*
- *¿Como se os ocurre se podría obtener mejor resultado?*

Y una vez que todos los grupos han sacado sus propias conclusiones, el grupo entero abrimos el siguiente tema de reflexión:

- *¿Qué pasa cuando los demás toman decisiones por mi sin tener toda la información y yo le hago caso?*
- *¿Qué pasa cuando fallo o acierto por las decisiones de los demás?*
- *¿Y por las mías?*

Con esta actividad desarrollaremos el trabajo en equipo, la cooperación entre el alumnado, la empatía y promoveremos la reflexión sobre nuestra toma de decisiones y las desventajas que acarrea no ser nosotros quien las tomemos.

N.E.E. T.D.A.H.

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

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



EDUCACIÓN EMOCIONAL



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA



SOCIALES
Respeto, Escucha activa
Capacidad de negociación
Credibilidad, Paciencia
Habilidades comunicativas

COGNITIVA
Atención, Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Lenguaje y Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración
Asertividad

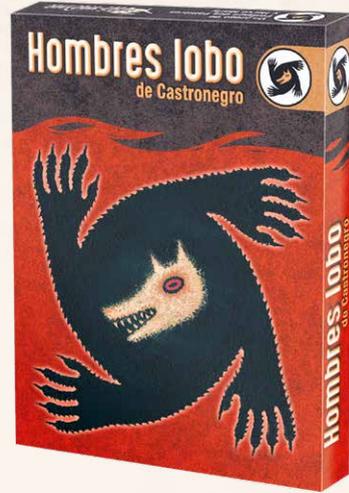
EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

SOCIALES
Respeto, Escucha activa
Capacidad de negociación
Credibilidad, Paciencia
Habilidades comunicativas

COGNITIVA
Atención, Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Resolución de problemas
Percepción
Anticipación y planificación
Simbolización e interpretación
Lenguaje y Estrategia

EMOCIONALES
Autoconocimiento
Tolerancia a la frustración
Asertividad



HOMBRES LOBO +10
DE CASTRONEGRO



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Identificar fortalezas y debilidades del alumnado.
- Aumentar el autoconocimiento en el alumnado.
- Reflexionar acerca de la interpretación desde distintos puntos de vista.

Contenido:

Esta actividad fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas y trabaja la capacidad argumentativa del alumnado mediante la defensa y transmisión de ideas.

Para ello colocaremos las mesas del aula formando un círculo y sentaremos al alumnado alrededor del círculo. Les mostraremos el juego Hombres lobo de Castronegro explicando la partida y los diferentes personajes que aparecen (no será necesario explicarles a cupido ya que no utilizaremos esta carta para la actividad) y la función que desempeñan durante la misma. Es aconsejable leer las recomendaciones de las instrucciones para dar más información al alumnado sobre el desempeño de los roles y contextualizar la partida.

A continuación el docente repartirá a cada alumno una carta boca abajo y el alumnado de forma secreta mirará la carta obtenida. El docente hará de Narrador durante la partida, la cual se llevará a cabo igual que en el juego original pero incluyendo las siguientes indicaciones:

- *En la fase de debate el alumnado debe levantar la mano y esperar a que el docente le dé el turno para hablar, de este modo la comunicación será más fluida y permitiremos a todo el alumnado expresarse y escuchar.*

Una vez hayamos finalizado la primera partida, el alumnado realizará una puesta en común contestando de forma individual a las siguientes preguntas, en voz alta de modo que todo el alumnado escuche la opinión de sus compañeros:

- *¿Cuál era tu carta en la partida?*
- *¿Cómo te has sentido durante la partida?*
- *¿Qué ha sido lo más difícil para ti?*
- *¿Crees que has defendido/realizado bien el rol de tu carta? ¿Por qué?*
- *¿Quién crees que ha jugado mejor? ¿Por qué?*

Una vez todo el alumnado haya puesto en común sus respuestas iniciaremos un debate tratando de responder las siguientes cuestiones:

- *¿Cual es la clave para ganar en este juego?*
- *¿Cómo se lleva a cabo una buena argumentación? ¿Qué cosas debo tener en cuenta?*

Intentaremos que el alumnado llegue a las siguientes conclusiones::

- *Para ganar el juego es necesario tener una buena capacidad argumentativa.*
- *Para una buena argumentación tenemos que:*
 - *Tener muy claro nuestro objetivo.*
 - *Expresarse de forma clara y simple.*
 - *Decir lo necesario (no dar información de más ni de menos).*
 - *Escuchar al resto antes de hablar.*
 - *Transmitir seguridad/confianza.*

Una vez realizado el debate y llegado a las conclusiones anteriores si la actividad lo permite, podremos realizar otra partida a Hombres lobo de Castronegro de modo que el alumnado pueda poner en prácticas los conocimientos adquiridos y se visualicen las conclusiones.

N.E.E. Dificultad Auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego, además del desarrollo de la sesión.
- Durante la partida y la reflexión grupal el alumnado se sentará en círculo de modo que todos podamos visualizar la cara de nuestros compañeros, facilitando de esta manera la adquisición de información.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.



EDUCACIÓN EMOCIONAL



LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL



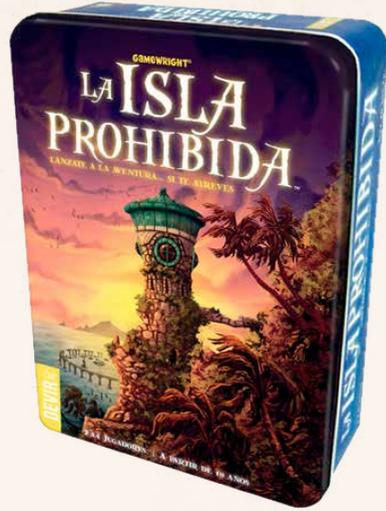
SOCIALES
 Escucha activa
 Capacidad de negociación
 Respeto
 Paciencia
 Habilidades comunicativas



COGNITIVA
 Atención
 Razonamiento
 Capacidad de asociación
 Fijación de metas
 Flexibilidad cognitiva
 Resolución de problemas
 Percepción
 Inhibición de impulsos
 Anticipación y planificación
 Simbolización e interpretación
 Estrategia



EMOCIONALES
 Autoconocimiento
 Asertividad
 Tolerancia a la frustración



LA ISLA PROHIBIDA +10



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Reflexionar acerca de la importancia de una buena comunicación.
- Aumentar las habilidades cooperativas del alumnado.
- Identificar las consecuencias de una mala comunicación en la vida real.

Contenido:

Para llevar a cabo esta actividad hacemos grupos de cuatro personas y entregamos un juego de La isla prohibida a cada grupo.

Explicamos las instrucciones del juego, los componentes, las diferentes acciones disponibles y el objetivo del mismo. Es recomendable que realicemos una explicación muy clara y simple de modo que todo el alumnado pueda realizar la partida sin dificultad.

Después asignamos a cada grupo una pequeña indicación que deberá cumplir durante su partida:

- *No podéis hablar entre vosotros durante la partida.*
- *Sólo podéis comunicaros por parejas durante la partida y no podréis compartir información con la otra pareja.*
- *Solo podrá comunicarse una persona del grupo.*
- *Podéis comunicaros libremente.*

La partida de La isla prohibida se llevará a cabo siguiendo las reglas de juego pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- *Sólo se dispondrá de 25 minutos para llevar a cabo la partida (tiempo de juego), en estos 25 minutos los equipos deben intentar lograr el mejor resultado posible.*
- *No es necesario lograr todos los tesoros, el grupo podrá abandonar la partida en el momento que lo desee, utilizando la casilla de pista de aterrizaje como las instrucciones indican.*
- *Todos los grupos inician la partida estableciendo el nivel del agua en "normal".*

Cada grupo cuando termine la partida debe responder a las siguientes preguntas:

- *¿Cuáles han sido los resultados?*
- *¿Creéis que podríais haber hecho más? ¿Qué os ha faltado?*
- *¿Creéis que la comunicación ha sido una barrera durante la partida?*
- *Poned un ejemplo de una situación real en la que las restricciones en la comunicación sea la misma que habéis tenido durante la partida ¿Cuáles fueron sus consecuencias?*

Una vez hayan llegado a sus conclusiones grupales realizamos una puesta en común de todo el alumnado de forma que podamos visualizar los diferentes resultados obtenidos según las posibilidades comunicativas, las carencias encontradas durante la partida y los ejemplos reales planteados por el alumnado y las consecuencias de una mala comunicación.



N.E.E. Movilidad reducida.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultad motora:

- Comprobando que el alumnado se encuentre en una posición cómoda en la que realizar la actividad sin dificultades y visualizar el máximo rango visual posible.
- Todo el equipo debe colocarse en círculo alrededor del "tablero" facilitando la visión de la actividad y entre los miembros.
- Quitando cualquier objeto que pueda dificultar el libre movimiento por el aula o dificulte la visión entre las personas.
- El docente y el alumnado deben facilitar al máximo la adquisición de información por parte de todos a la hora de las reflexiones grupales.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA

VISUAL-ESPACIAL

INTERPERSONAL

INTRAPERSONAL

SOCIALES

Respeto
Escucha activa
Capacidad de negociación
Trabajo en equipo
Paciencia

COGNITIVA

Atención
Razonamiento
Motivación y fijación de metas
Capacidad de asociación
Flexibilidad cognitiva
Percepción
Deducción
Resolución de conflictos
Inhibición de impulsos
Simbolización e interpretación
Estrategia

EMOCIONALES

Autoconocimiento
Empatía
Tolerancia a la frustración



ONE KEY

+8



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Definir e identificar las habilidades para un buen liderazgo.
- Trabajar la escucha activa y el trabajo en equipo en el alumnado.
- Potenciar la toma de decisiones conjunta mediante la negociación.

Contenido:

Iniciamos la sesión con una reflexión grupal en la que intentaremos responder todos juntos a la siguiente pregunta:

■ *¿Qué tiene un buen líder?*

Intentamos que se lleguen a las siguientes conclusiones:

- | | |
|------------------------------|--|
| ■ <i>Sabe comunicarse.</i> | ■ <i>Busca aprender, mejorar e innovar.</i> |
| ■ <i>Lo eligen.</i> | ■ <i>Busca que todos ganen.</i> |
| ■ <i>Tiene visión.</i> | ■ <i>Sabe priorizar.</i> |
| ■ <i>Entiende y atiende.</i> | ■ <i>Es inteligente, valiente y bondadoso.</i> |
| ■ <i>Es proactivo.</i> | ■ <i>Sabe hacer equipo.</i> |

Hacemos grupos de 6 personas y les repartiremos un One key a cada grupo.

Explicamos las instrucciones, las fases de turno, los roles del juego (líder y viajeros) y las cuatro rondas de las que se compone la partida de modo que todo el alumnado entienda el juego al completo.

Cada grupo debe ponerse de acuerdo y seleccionar a una persona para que sea el líder de la partida. Deben seleccionar a la persona que ellos consideren que reúne más requisitos de liderazgo de los mencionados anteriormente, y el resto de personas serán los viajeros encargados de encontrar la llave.

La partida se llevará a cabo siguiendo las reglas de One key pero incluyendo las siguientes modificaciones:

- *El líder puede interactuar con los viajeros de forma oral pero no puede dar pistas.*
- *La ficha de bonificación puede utilizarse también para que el líder nos responda una pregunta, por ejemplo: ¿Contiene el color verde?*

Cuando la partida termina los viajeros de cada grupo hacen una evaluación conjunta acerca de su líder, indicando las siguientes valoraciones:

- *¿Ha sido un buen líder? ¿Por qué?*
- *¿Qué es lo que mejor ha hecho? ¿Qué podría haber hecho mejor?*
- *¿Volverías a elegirle como líder?*

Después hacemos una puesta en común de las evaluaciones realizadas por cada grupo y los resultados obtenidos por estos (encontrar la llave o no) de modo que visualicemos lo determinante que puede ser un buen liderazgo para la consecución de objetivos.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el orden de la sesión y las fases de desarrollo del juego.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- El alumnado hablará por turnos facilitando la adquisición de la información compartida y reduciendo el ruido ambiental.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el/la docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros/as.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA

VISUAL-ESPACIAL

INTERPERSONAL

INTRAPERSONAL

SOCIALES

- Respeto
- Paciencia
- Trabajo en equipo
- Apertura de mente

COGNITIVA

- Atención
- Razonamiento
- Motivación y fijación de metas
- Capacidad de asociación
- Flexibilidad cognitiva
- Resolución de problemas
- Visualización espacial
- Creatividad y pensamiento lateral
- Percepción
- Simbolización e interpretación
- Estrategia

EMOCIONALES

- Autoconocimiento
- Automotivación
- Empatía



PANA PO'O

+12



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Asumir que las cosas pueden verse desde distintos puntos de vista.
- Promocionar la reflexión y el debate entre el alumnado.
- Desarrollar la empatía en el alumnado.
- Aumentar la cohesión grupal y fomentar el trabajo en equipo .

Contenido:

Dado que el juego Pana po'o permite desarrollar tantas habilidades emocionales lo utilizaremos en la siguiente sesión de Educación Emocional.

Para llevar a cabo la sesión haremos equipos de 6 personas y les pedimos que seleccionen un representante de cada grupo.

Realizaremos una ronda por equipo y será el representante de cada equipo el encargado de salir a realizar el reto Pana po'o.

El encargado de salir podrá elegir entre 2 tarjetas para representar y cuando lo tenga claro, realizará una tirada de dados para ver qué plantillas puede utilizar (según los colores obtenidos). Tratará de representar la tarjeta obtenida hasta que alguien de su equipo lo adivine.

Tras visualizar y tratar de descubrir la respuesta, cada integrante del grupo comparte cual pensaba que era el resultado para él.

Al hacer este pequeño ejercicio visualizamos que una misma imagen (creación) puede tener distintas interpretaciones dependiendo de quién y cómo se mire. Favoreciendo la reflexión entre el alumnado realizaremos un debate tratando de responder las siguientes cuestiones:

- *¿Quién tenía más razón en el ejercicio anterior?*
- *¿Son respetables todos los puntos de vista?*
- *¿Cuáles son las ventajas de que cada uno tenga su punto de vista?*
- *¿Qué sentido tendría que todos pensáramos igual?*



N.E.E. Dificultad Auditiva.

Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente dificultades auditivas:

- Procurando minimizar el posible ruido ambiental, garantizando el nivel más óptimo de escucha.
- El docente debe hablar de forma clara, sin exagerar, mirando al alumnado con dificultad auditiva, apoyándose en gestos naturales y favoreciendo la lectura labio-facial.
- El docente debe asegurarse de que todo el alumnado haya entendido todas las reglas y el sistema de juego, además del desarrollo de la sesión.
- Escribiendo las respuestas dadas por el alumnado (en la pizarra en el caso de toda la clase y en una hoja individual en caso de juego por grupos) facilitamos el aprendizaje de los contenidos y el seguimiento de la actividad.
- Durante el debate el alumnado se sentará en círculo de modo que todos podamos visualizar la cara de nuestros compañeros, facilitando de esta manera la adquisición de información.
- Para aumentar el seguimiento de la actividad por parte del alumnado con dificultades auditivas, los integrantes de los grupos tendrán que expresarse de la forma más clara posible y levantar la mano cuando vayan a hablar, sabiendo de este modo quien habla en cada momento.





EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA

VISUAL-ESPACIAL

INTERPERSONAL

INTRAPERSONAL

LINGÜÍSTICA

SOCIALES

- Escucha activa
- Respeto
- Paciencia

COGNITIVA

- Atención
- Razonamiento
- Capacidad de asociación
- Fijación de metas
- Flexibilidad cognitiva
- Resolución de problemas
- Visualización espacial
- Percepción
- Simbolización e interpretación
- Lenguaje

EMOCIONALES

- Autoconocimiento
- Asertividad
- Empatía



SOSPECHOSOS

+10

INUSUALES



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Visualizar y reflexionar sobre los prejuicios que tenemos.
- Aumentar nuestras habilidades comunicativas.
- Propiciar el intercambio de puntos de vista.
- Reforzar la actividad del alumnado.
- Favorecer la empatía del alumnado.
- Aumentar la tolerancia a las opiniones ajenas.

Contenido:

Para llevar a cabo esta actividad hacemos grupos de 6 personas y les repartiremos un Sospechosos inusuales a cada grupo.

Explicamos las instrucciones, el sistema de juego y roles del juego (testigo y detectives) y realizamos al menos dos partidas cambiando el rol del testigo en cada partida. El alumnado debe ir apuntando las preguntas que aparecen en cada ronda de juego.

Se podría realizar una partida con el mismo sistema de juego, pero con imágenes de todos los integrantes del grupo, de este modo aumentaremos el interés y el impacto de la actividad.

Una vez hemos jugado las partidas requeridas realizamos un pequeño debate grupal (todo el grupo), tratando de responder las siguientes cuestiones:

- *¿Cómo hemos sabido toda esa información de los sospechosos?*
- *¿Cómo se llama lo que acabamos de hacer?*
- *¿Qué son los prejuicios?*
- *¿Con quién los tenemos? ¿Todos tenemos prejuicios?*
- *¿De qué nos pueden servir los prejuicios?*
- *¿Cuáles pueden ser las desventajas de dejarnos llevar por nuestros prejuicios?*

Gracias a este juego podemos entrar a reflexionar sobre los prejuicios, el respeto, la empatía y la tolerancia hacia opiniones distintas, además jugándolo favorecemos el debate y el desarrollo de la asertividad entre el alumnado.



Adaptaríamos la clase para el alumnado que presente trastorno del espectro autista:

- Anticipando al alumnado con TEA la actividad/juego programado.
- El docente realizará una lectura clara y pausada asegurándose de lograr la mayor comprensión posible por parte del alumnado.
- Según el grado de dificultad que presente el alumnado, se podría colocar en su mesa una plantilla con el orden del juego y el desarrollo de la actividad.
- El alumnado utilizará un lenguaje claro y pausado durante la actividad para facilitar el proceso de comprensión y juego por parte de todos.
- El alumnado hablará por turnos facilitando la adquisición de la información compartida y reduciendo el ruido ambiental.
- La ejecución de la actividad desarrolla la interacción social del alumno y su realización en pequeños grupos facilita el proceso de juego.
- Durante toda la actividad el docente y el alumnado deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.





EDUCACIÓN EMOCIONAL

LÓGICO-MATEMÁTICA
VISUAL-ESPACIAL
CORPORAL-CINÉTICA

INTERPERSONAL
INTRAPERSONAL
LINGÜÍSTICA

SOCIALES

- Escucha activa
- Respeto
- Paciencia
- Trabajo en equipo
- Apertura de mente
- Expresión comunicativa

COGNITIVA

- Atención
- Razonamiento
- Motivación y fijación de metas
- Capacidad de asociación
- Flexibilidad cognitiva
- Resolución de problemas
- Creatividad y pensamiento lateral
- Visualización espacial
- Percepción
- Anticipación y planificación
- Simbolización e interpretación
- Lenguaje
- Estrategia

EMOCIONALES

- Autoconocimiento
- Tolerancia a la frustración
- Empatía



TEAM3 **+14**



ABJ

Objetivos:

- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.
- Potenciar las habilidades comunicativas del alumnado.
- Generar puntos de reflexión entre el alumnado.
- Identificar dificultades comunicativas en la vida diaria de las personas.
- Promover la asertividad y la empatía en el alumnado.
- Trabajar la escucha activa y el trabajo en equipo en el alumnado.

Contenido:

Agrupamos al alumnado en equipos de tres personas y les explicamos el funcionamiento del juego y las instrucciones de este.

Cada equipo por turnos saldrá a la mesa del docente (donde estarán situadas 3 sillas y el juego en el lugar correspondiente para el desarrollo de la partida) a realizar el reto Team 3. Para ello a cada uno de los integrantes del equipo cogerá uno de los roles de juego: arquitecto, supervisor y constructor.

Cada equipo realizará una ronda en la que cronometramos el tiempo que han tardado en realizar la figura correspondiente (todo los equipos realizarán un reto de nivel 1).

Cuando todos los equipos hayan participado, el docente pedirá al alumnado por grupos:

- *Los que han sido arquitectos.*
- *Los que han sido supervisores.*
- *Los que han sido constructores.*

Y entre todos ellos tratarán de contestar a las siguientes preguntas:

- *¿Cómo se han sentido durante el reto?*
- *¿Cuál ha sido su nivel de frustración (del 1 al 10)?*
- *¿Qué dificultades han encontrado?*
- *¿Qué personas crees que se enfrentan a retos similares en su día a día? ¿Cómo se os ocurre que podríamos facilitar el proceso de comunicación en este caso?*

Cuando todos los grupos hayan dado su opinión y con ello reflexionado sobre dificultades en el proceso de comunicación, además de personas que puedan encontrar estas dificultades en su vida diaria, los equipos volverán a enfrentarse en el reto un nuevo reto de Team 3, esta vez de nivel 2 y cambiando de roles los tres integrantes de cada equipo.

Los participantes podrán dar pautas y estrategias a sus compañeros sobre los roles ejecutados en la ronda anterior, antes de realizar el reto. La suma del primer reto y el segundo decidirán el equipo ganador, que será el equipo con menor tiempo.

N.E.E. T.D.A.H.

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

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

10

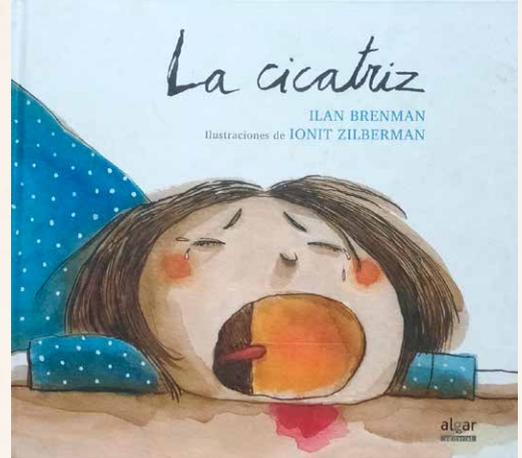
Cuentos



Cuentos

Los cuentos estimulan la fantasía, sensibilidad, memoria y la expresión. Ayudan a desarrollar el lenguaje ampliando vocabulario, modelos expresivos nuevos y disipando dudas de construcción gramatical, además de despertar el intelecto, aumentando la percepción y la capacidad de comprender, así como propiciando la reflexión... cómo pues no íbamos a incluirlos en nuestra Guía?





LA CICATRIZ

Reseña:

La pequeña Silvia fue a por la almohada que se le había caído, cuando: ¡Catapum! Se cayó al suelo. Cuando sus papás acudieron a verla, se dieron cuenta que se había hecho una “brecha” en la barbilla que sangraba bastante.

Tuvieron que ir al hospital, Silvia estaba muy asustada, sus papás le explicaron que tenían que coser esa herida para que dejara de sangrar.

Los papás de Silvia intentaron tranquilizarla contándole que las cicatrices explican historias.

Cada uno de ellos contó sus anécdotas de las cicatrices que tenían, incluso el médico tenía una de esas cicatrices tan especiales.

Silvia volvió a casa más tranquila y se puso a investigar llamando a sus familiares para preguntar si tenían alguna cicatriz y cómo se la habían hecho.

Los papás de Silvia tienen un gran mérito al quitarle el miedo a la niña en una situación tan cotidiana para los pequeños, una herida que sangra y que hay que coser.

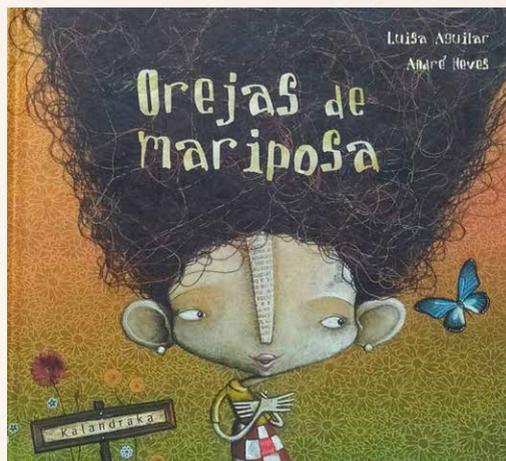
Además de conseguir hacer más llevadero ese instante, con gran serenidad y contándole a Silvia los recuerdos de sus cicatrices, hacen que ésta termine diciendo: ¡Mi cicatriz también cuenta una historia!.

Ideal para trabajar:

- Resolución de conflictos, autoestima, regulación de impulsos, seguridad, confianza en sí mismo y autorregulación.
- Este cuento tan original ayuda a los más pequeños a entender que algunas cosas que nos suceden las podemos suavizar pensando en que nos dejarán una huella para el recuerdo. Además de normalizar la situación visualizando que al resto también nos ha pasado alguna vez algo similar.



OREJAS DE MARIPOSA



Reseña:

Mara es una niña que sufre las burlas de sus compañeros en el colegio a causa de sus orejas.

Cuando Mara se lo cuenta a su madre, ésta desde el amor eterno e infinito le da una respuesta inteligente, que hace que Mara vea lo importante y bonito que es ser diferente y única.

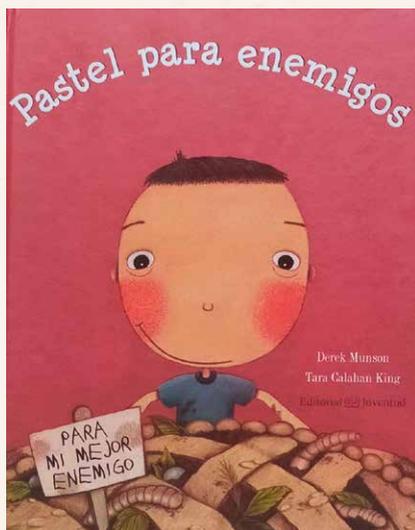
Así, cada vez que Mara recibe una burla de sus compañeros, ésta contesta con gran imaginación de una forma divertida y lo más parecido a un juego.

Ideal para trabajar:

- Respeto, empatía, inhibición de impulsos, autoestima, seguridad, confianza en sí mismo y aceptación.
- Este cuento nos da una gran lección de autoestima a la vez que nos enseña la importancia de respetar y empatizar con los demás.
- Está perfectamente ilustrado en cuanto a los textos se refiere, nos enseña a transformar las burlas o comentarios despectivos que puede sufrir un niño o una niña en el cole, en aspectos especiales y bellos que hacen que cada uno de nosotros sea único.



PASTEL PARA ENEMIGOS



Reseña:

Hubiera podido ser un verano perfecto. Pero Claudio Garcia, mi único enemigo en mi lista de enemigos se mudó a mi barrio.

Mi padre tuvo una idea genial para deshacerme de él: un pastel para enemigos. Pero, para que la receta surtiera efecto, tenía que pasar un día entero con Claudio y además ser simpático con él.

Dispuesto a todo, invité a Claudio a jugar a mi casa, y hasta incluso le dejé estar en mi cabaña.

Cuando mi padre nos llamó para cenar, dudé si Claudio debía seguir en mi lista para enemigos, ¡A lo mejor no era tan enemigo!

Cuando probamos aquel pastel y después de haber pasado el día entero con Claudio me di cuenta que acababa de perder a mi peor enemigo.

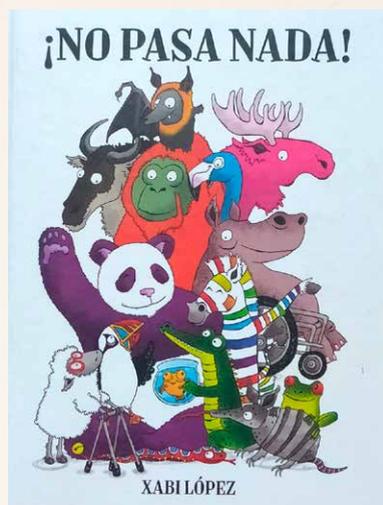
Pastel para enemigos, y más en concreto el papá del protagonista de este maravilloso cuento, nos hace darnos cuenta de que lo que pensamos de algunas personas puede dar un gran giro si compartimos un poquito de tiempo juntos.

Ideal para trabajar:

- Empatía, respeto, asertividad, capacidad de negociación, pensamiento positivo, autorregulación, regulación de impulsos y resolución de conflictos.
- Este cuento nos ayuda a trabajar la regulación de impulsos y la empatía de un modo original, pues la receta que tiene el papá, preparada con tanto cariño para que su hijo cambie de opinión acerca de su enemigo, es de lo más bonito que un padre puede ofrecer a su hijo.



NO PASA NADA



Reseña:

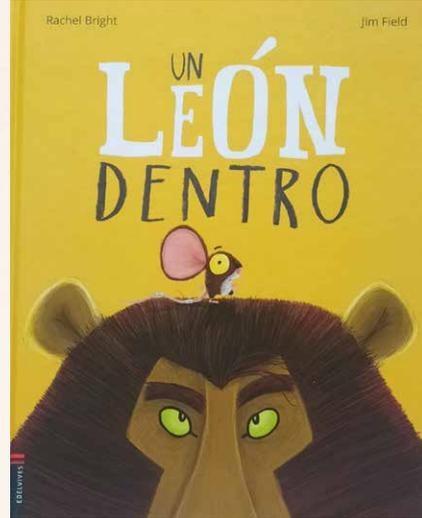
Panda y Zebra se ven por primera vez. Los dos piensan lo mismo el uno del otro: ¡Qué raro!

Zebra tiene rayas de colores y Panda es morado con la nariz rosa. Algo nada común, pero que no les impide hacerse amigos muy pronto.

Ellos dos son los encargados de contarnos que no pasa nada si tenemos amigos de diferentes colores, características, familias o que viven en distintos sitios. Pues la diversidad es lo más bonito que podemos tener.

Ideal para trabajar:

- Respeto, empatía, asertividad, capacidad de negociación, pensamiento positivo, autorregulación, regulación de impulsos y resolución de conflictos.
- Precioso cuento que con sólo observar los dibujos entendemos perfectamente el objetivo del mismo.
- Nos enseña a respetarnos a todos por igual.
- Porque seamos como seamos... ¡No pasa nada!



UN LEÓN DENTRO

Reseña:

Al pie de una inmensa roca, vivía un ratón canijo, nadie se fijaba en él, hasta incluso lo pisaban. Y por otro lado, en lo alto del peñón vivía él león, jefe de la manada con un rugido muy fuerte al que todos admiraban.

El pequeño ratón pensaba que si fuese capaz de rugir tendría amigos. Así que fué en busca del león, armado de valor mientras se repetía: "Para cambiar este mundo, has de cambiar tú primero".

Todo cambió cuando el león abrió sus ojos y al observar a aquel pequeño ratón, exclamó: ¡Piedad! Por favor no me hagas daño.

El ratón le hace ver que no es un rival, que pueden ser amigos y que juntos lo pasarán genial.

La reflexión de este cuento viene resumida con este gran final: No importa el tamaño, todos nosotros llevamos un ratón y un león dentro.

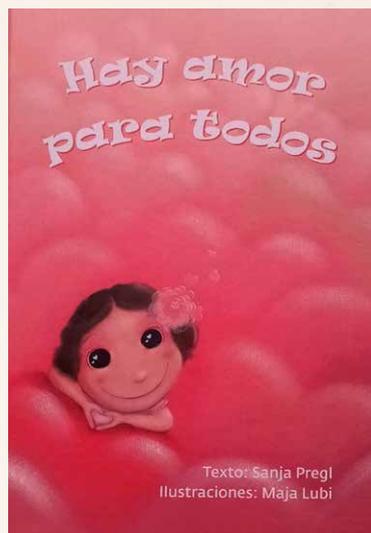
Ideal para trabajar:

- Empatía, respeto, pensamiento positivo, autoestima, seguridad, confianza en uno mismo, aceptación y autoconocimiento.
- Seguro que todos nos hemos sentido "pequeños" en alguna ocasión. Mediante este cuento trabajaremos la valentía, el esfuerzo y la superación ante situaciones del día a día, y nos daremos cuenta que lo que a nosotros nos parece una debilidad, es una gran fortaleza para otro.
- Si todos nos ayudamos, conseguiremos muchas más cosas, además todo será más fácil y divertido.



HAY AMOR

PARA TODOS



Reseña:

La pequeña Zala, además de mostrarnos en el cuento un árbol genealógico, nos enseña, o más bien enseña a su familia que su corazón se puede romper en trocitos pequeños y no se termina nunca, ni siquiera cuando lo reparte con los “nuevos”, que así se llaman los nuevos integrantes de la familia (el novio de su mamá, la novia de su papá...).

Incluso sigue queriendo a su perrito de peluche aun teniendo uno nuevo.

Ideal para trabajar:

- Empatía, respeto, pensamiento positivo, autoestima y seguridad.
- Éste es un cuento especial, ya que trata del divorcio como algo que no puede suponer que la niña no quiera a los demás miembros de la familia o deje de querer a su papá o a su mamá.
- Algo así como que el amor no son unas chuches que una vez repartidas todas, se terminan.
- Al contrario, el amor es algo así, como que al repartirlo, crece.
- Nos hace ver que su árbol genealógico ha crecido y es más fuerte.



TE HAS IDO, PERO SIGUES ESTANDO AQUÍ

Reseña:

Ela es una niña a la que le encanta jugar, saltar, dibujar.... A veces se enfada y es rebelde. Muchas de las cosas que sabe hacer las ha aprendido de su familia.

Sus primos, sus tíos, sus abuelos y hasta su bisabuela le ha enseñado a hacer un sin fin de cosas. Desde dibujar un pez hasta limpiar el polvo de debajo de la mesa y de la cama con los pantalones.

Todos menos su abuelo materno, al que no llegó a conocer, se fué antes de que ella naciera.

Todos se pusieron muy tristes, y aunque no llegó a conocerlo, estaba muy contenta de que él amara a su abuela y a su mamá.

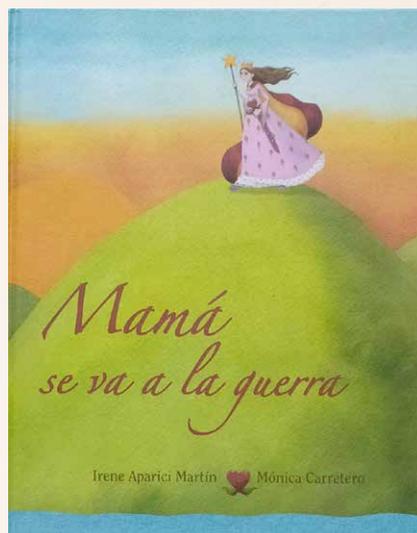
Así Ela decide dejar un huequecito en su corazón siempre para él.

Ideal para trabajar:

- Empatía, pensamiento positivo y autoestima.
- Álbum perfectamente ilustrado. Con letra y dibujos muy expresivos en el que se trata el tema de la pérdida de un ser querido (en este caso el abuelo), de una manera muy natural y desde el amor.



MAMÁ SE VA A LA GUERRA



Reseña:

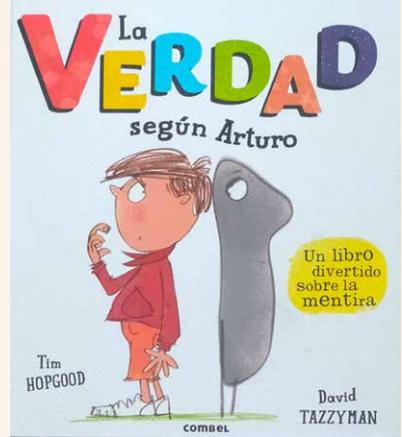
Increíble cuento basado en un caso real, en el que Irene cuenta a sus hijos de manera amena, con un toque de humor y una gran carga de positivismo, la guerra a la que se va a enfrentar en los próximos meses (un cáncer de mama).

Les explica que tiene un gran ejército de aliados para enfrentarse: “ a unos grupos de locos peligrosos que se mueven en pandillas y quieren invadir su reino”.

Mediante un lenguaje claro, sencillo y muy inteligente, la mamá cuenta lo que sucederá en los siguientes meses, la función que tendrá el general en dicha guerra (oncólogo) y hasta que perderá su pelo. Algo que no importa mucho a la mamá pues dice: “allí no se va a presumir, si no a luchar”.

Ideal para trabajar:

- Empatía, pensamiento positivo, autoestima y aceptación.
- Esta gran historia nos ayuda a padres, médicos y educadores a explicar a niños y niñas valores clave cuando nos enfrentamos a una “guerra” que son: coraje, solidaridad y esperanza.
- Su lenguaje sencillo hace que el cuento sea de fácil lectura y que no deja casi ninguna duda de lo que pasará cuando una mamá se enfrente a la guerra.



LA VERDAD SEGÚN ARTURO

Reseña:

Ingenio es la palabra que define este cuento en el que Arturo y la verdad no son muy amigos.

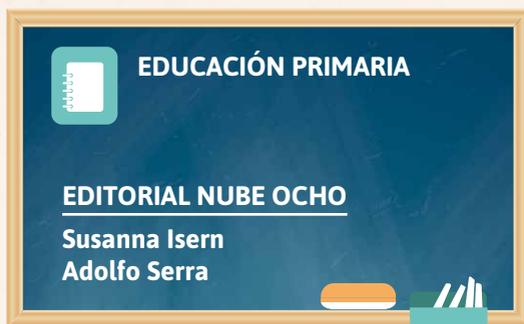
Y es que, por más que Arturo quiera, y por más cosas que pasen, la verdad siempre está ahí.

No se puede retroceder, ni disfrazar, ni tapar, ni ocultar....

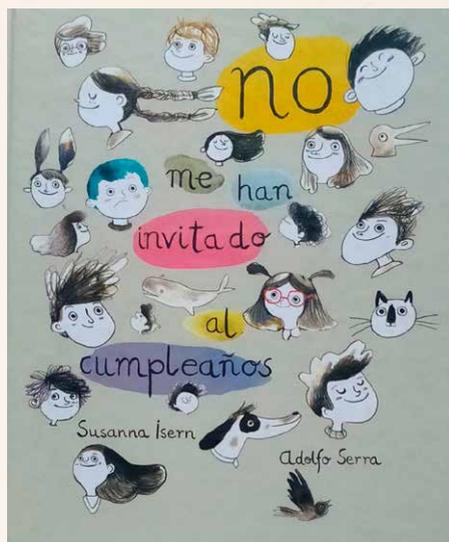
Arturo lo intenta... Hasta que la verdad no puede ser ocultada por más tiempo, es entonces cuando aparece la madre de Arturo, y éste debe enfrentarse a la verdad.

Ideal para trabajar:

- Asertividad, autoconocimiento, resolución de conflictos, respeto, inhibición de impulsos, confianza en sí mismo y aceptación.
- Original y divertido libro para trabajar las mentiras con los niños.
- Con unas páginas llenas de humor y unos dibujos sencillos y alegres, los niños entienden fácilmente el significado del cuento y la moraleja que pretende enseñarnos.



NO ME HAN INVITADO AL CUMPLEAÑOS



Reseña:

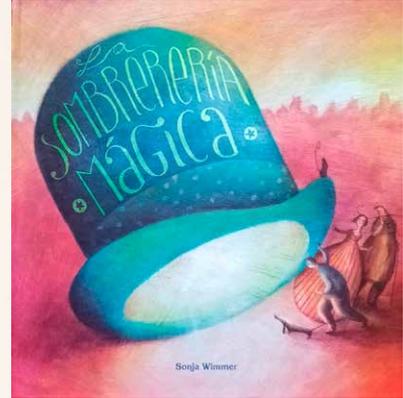
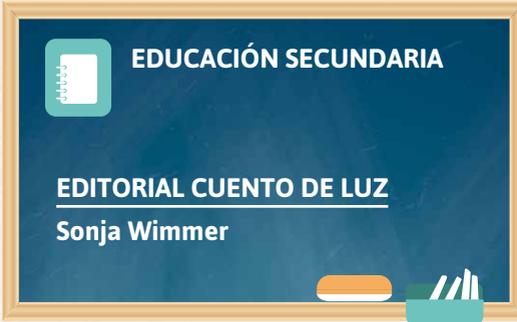
El cumpleaños de un compañero de clase, siempre es motivo de alegría, bueno siempre que estas invitado a la fiesta.

Pero... ¿qué pasa si no nos invitan a ir?

Esta es la historia de Marc, que junto con Yuna y Adri no han sido invitados. Da una vuelta cuando una ballena con chistera viene a buscarles, a ellos y a los demás niños que no han sido invitados al cumpleaños, para hacerles pasar una tarde inolvidable en un pueblo tan maravilloso como extravagante. Y donde nadie se acuerda de aquello que les había puesto tan tristes.

Ideal para trabajar:

- Autorregulación, empatía, autoestima, seguridad y tolerancia a la frustración.
- Un gran cuento que nos ayuda a trabajar la frustración que sentimos si no nos invitan a una fiesta y por otro lado mediante la lectura sencilla y las ilustraciones tan bonitas, nos enseña que con la imaginación y buenos amigos podemos ir a cualquier sitio y pasarlo muy bien.



LA SOMBRERERÍA MÁGICA

Reseña:

Los habitantes del pueblo se quedan boquiabiertos al ver una sombrerería que ha aparecido de la nada en la plaza mayor.

Como es lógico, todos temían entrar a la tienda por miedo a lo desconocido.

El primero que se decidió fue Miguelito Miedoso. Y... ¡Sorpresa! Salió un nuevo Miguel, seguro, confiado y por supuesto con un sombrero en la cabeza.

Y así todos los vecinos y vecinas del pueblo entraban a la sombrerería y salían cambiados, con un sombrero en la cabeza, y lo más importante con la mejor versión de ellos mismos.

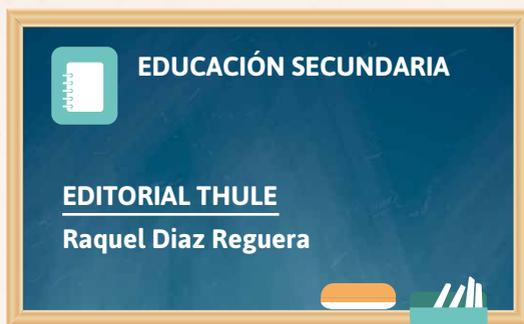
Hasta el alcalde que se creía el mejor entre todos los habitantes del pueblo visitó al sombrerero, saliendo poco después muy feliz de la tienda.

Todo iba perfecto hasta que un día, el viento se llevó la sombrerería sin dejar rastro.

Los habitantes no sabían que iba a ser de ellos a partir de ese momento. Pero, descubrieron que los logros que habían conseguido no venían de los sombreros sino de cada uno de ellos.

Ideal para trabajar:

- Aceptación, seguridad, confianza en uno mismo, autoestima y autoconocimiento.
- ¿Quién no ha pensado alguna vez que nos falta o sobra algo para ser felices? Nos gustaría ser más altos, no llevar gafas o llevarlas...
- Nos equivocamos, pues tal y como nos vemos estamos genial, no necesitamos un “sombrero” para ser diferentes.
- Nada tiene magia, la magia la tenemos nosotros mismos, si la usamos podremos cambiar lo que queramos.



YO VOY CONMIGO



Reseña:

La protagonista de este maravilloso cuento es una niña que está enamorada de Martín, pero él ni siquiera sabe que ella existe.

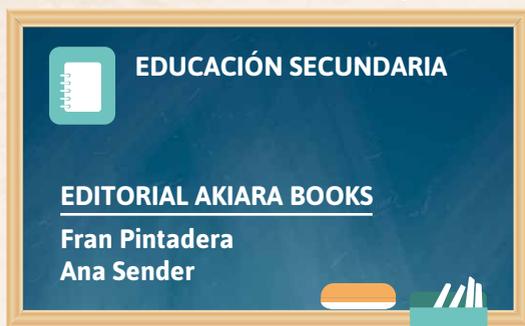
Para conseguir que Martín se fije en ella, sigue los consejos de sus amigos. Así, se va desprendiendo de cosas “muy suyas” que la hacen llegar a no ser ella: su sonrisa, sus coletas, hasta sus alas...

Hasta llegar al punto de no reconocerse frente al espejo. Ese mismo día Martín se fija en ella, cosa que a ella ya no le importa, pues así no se gusta.

Al darse cuenta vuelve a recuperar todas sus cosas: sus gafas, sus pecas, hasta su bonita sonrisa, que había llegado a arriesgar por Martín.

Ideal para trabajar:

- Autoestima, autoconcepto, respeto, empatía, asertividad, seguridad, aceptación y confianza en uno mismo.
- Un tema que no nos podemos saltar, ya que algunos jóvenes tienen la necesidad de “gustar” a su entorno. Capaces de perder rasgos que los hacen únicos y auténticos.
- Los niños y niñas pueden verse en esta situación a lo largo de sus vidas, pero más si cabe en esta etapa en la que “renacen” como personas, crean su madurez y se convierten en adultos.
- Es importante que lleguen a la adolescencia queriéndose tal y como son, y si no es así, que lo hagan porque lo deciden ellos mismos, no para “gustar” a los demás.



¿POR QUÉ LLORAMOS?

Reseña:

Este cuento perfectamente ilustrado, con imágenes que acompañan muy bien a las palabras utilizadas, nos pone ejemplos de situaciones en las que lloramos .

Ya que a la pregunta ¿porque lloramos? solo hay una respuesta: por necesidad.

Así es que el llanto es una explosión de confeti en forma de lágrimas que puede ser más o menos abundante, o más o menos duradera, y sobre todo muy diferente dependiendo del motivo por el cual lo hagamos.

A veces lloramos y reímos a la vez, otras veces lloramos y chillamos a la vez, y otras veces lloramos tan tímidamente que apenas se nota.

No es un cuento, es un tesoro.

Ideal para trabajar:

- Autorregulación, autoconocimiento, respeto, empatía, regulación de impulsos y autoestima.
- Imprescindible en un aula, en casa y válido para todas las edades. Muy sencillo de leer. Nos recuerda que llorar es bueno, normal y necesario. Para sentirnos mejor, para comunicarnos, para conocernos...



VACÍO



Reseña:

Julia es una niña normal y corriente. Feliz y tranquila, hasta que un día sufre un vacío (que el cuento nos deja en el aire) y todo cambia.

El cuento nos expresa el vacío de una manera muy evidente y simple por lo que los más pequeños pueden entenderlo fácilmente.

Julia busca cómo rellenar ese vacío que tanto le preocupa y le entristece, hasta que se da cuenta que desde su interior puede hacerlo un poco más pequeño.

Poco a poco vuelve a “encontrarse” a ella misma, se abre a los demás y se da cuenta que todos tenemos un pequeño vacío y que hasta es importante tenerlo para no despistarnos de nosotros mismos.

Ideal para trabajar:

- Autoestima, autorregulación, empatía, autoconcepto y seguridad.
- En este cuento encontramos la importancia de trabajar la pérdida, ya que todos sufrimos ese vacío o vacíos a lo largo de nuestras vidas y tenemos que aprender a pasar el proceso de duelo, asumir que es algo que nos cambiará para siempre y que aun así tenemos que impulsarnos a seguir con la vida y superar ese vacío del mejor modo posible.
- En la etapa adolescente, es fácil que estos vacíos, pasen desapercibidos por los padres o maestros ya que les cuesta más expresarse (ya sea por vergüenza, miedo etc). Con este cuento no solo podemos hacer que los jóvenes expresen cuál es su vacío, si no lo más importante, acompañarlos para que no lo llenen con cosas que no les benefician o que incluso les perjudican es su día a día y en su crecimiento personal.



MONSTRUO ROSA

Reseña:

Monstruo rosa, es un personaje que nace en un lugar monótono, sin apenas color ni una casa donde dormir. Allí no es feliz.

Un día se arma de valor y emprende un viaje para buscar, además de la felicidad, un lugar donde lo diferente sea aceptado. Donde poder sentirse libre.

Tras un largo camino, lo encuentra tal y como ansiaba. Lleno de color, de personajes diferentes, de lluvia, de sol y hasta de arcoiris.

Ideal para trabajar:

- Autoestima, confianza en uno mismo, respeto, seguridad y autoconocimiento.
- Este cuento Rosa nos facilita el trabajo de educar a los niños y niñas en libertad, en diversidad, en aceptación y en respeto.
- Monstruo Rosa nos hace darnos cuenta que ser diferente nos enriquece, nos hace mejores y nos aporta valores que a veces en esta etapa de la vida se nos olvidan.

Notas _____

A musical staff with ten horizontal lines. In the center, there are two large, light purple musical notes. Below the notes, there is a large, light green square icon containing a white smiley face and a white curved line. At the bottom right of the staff, there is a small, light purple triangle pointing upwards.







kadibudoo®

JUGUETES DE CARTÓN

kadi MEGA®
BLOCKS



kadi
CITY 
TÚ CIUDAD SOSTENIBLE



En la categoría de...
Mejor Juguete de Construcción



En dos categorías!
Mejor Juguete de Imitación
Mejor Juguete para un
Mundo Sostenible





MarcAis

La escuela



C/ Constitución, 10 · 03440 · Ibi (Alicante)

☎ 672 321 257

✉ hola@marcais.es

