

FICHA DE ANÁLISIS DEL SOFTWARE INTELED

NOMBRE DEL JUEGO: DRUMORY



Juego de memoria visual y auditiva (tipo SIMON) – Valoración sobre 10: 9

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Infantil y Primaria Exigencias motoras: Uso de mano derecha o izquierda Cognitivas: Depende del nivel, puedes jugar a hacer sonidos o enfrentarte a una tarea de memoria visual-auditiva compleja. Atención: Atención concentrada Otras: Es similar al juego de Simón, pero con posibilidad de complicar las exigencias motoras</p>	<p>Desarrollar la coordinación motora de las manos. Desarrollar la memoria visual. Desarrollar la memoria auditiva.</p>	<p>Cualquier ACNEE. Exige control de movimientos de las manos para no desesperarse y centrarse en la tarea de memoria.</p>		<p>Individual. Por parejas. Por grupos que ayudan.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: **SUFFIZZ**

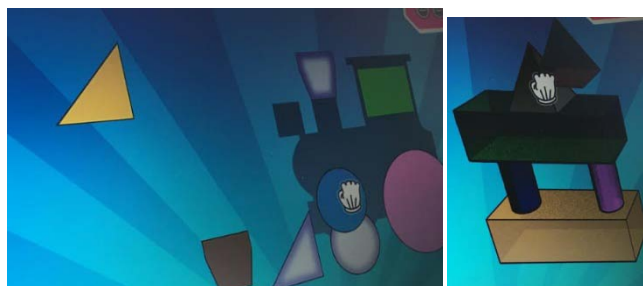
<https://academy.kinems.com/games/suffizz>



Juego de aprendizaje de gramática (sobre todo inglesa) – Valoración sobre 10: 7

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
Nivel de edad: Primaria Exigencias motoras: Uso De mano derecha o izquierda Cognitivas: - dominio de la lectura en castellano. - dominio de lectura, comprensión, gramática en inglés. Atención: Atención concentrada	Habilidades motoras: dos opciones con una mano - Agarrar y soltar - Retardar y mover Desarrollar el idioma inglés (gramática inglesa: se desarrollan muchos objetivos como adjetivos, conjugación, preposiciones, etc.) En castellano sólo se trabaja el plural.	Cualquiera que supere las exigencias cognitivas. Motóricos que sepan controlar sus manos.	En castellano no están desarrollados los contenidos gramaticales (sólo el plural)	Individual. Parejas o grupo: uno lee textos y otro da respuesta motora.

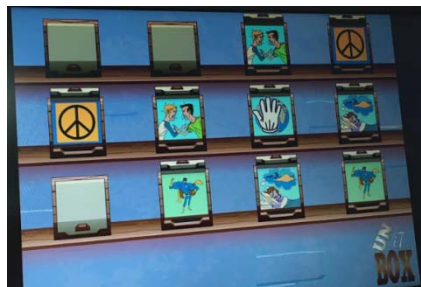
NOMBRE DEL JUEGO: **SHAPE IN PLACE**



Juego de construcción con figuras geométricas y volúmenes (2D y 3D)– Valoración sobre 10: 9

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Infantil y 1º EP Exigencias motoras: Uso De mano derecha o izquierda. Agarrar, permanecer, soltar (inhibir agarre). Cognitivas: dominio espacial Atención: Atención concentrada Otras: Construcción de figuras abstractas, objetos del mundo real y objetos tridimensionales.</p>	<p>Habilidades motoras: dos opciones con una mano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agarrar y soltar - Retardar y mover 	<p>Cualquier ACNEE. Habilidades visuales.</p>	<p>Pocas figuras modelo.</p>	<p>Individual. Por parejas. Muy motivante. Puede ejecutarse con ayudas o sin ayudas.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: **UN IT BOX**



Juego de memoria (MEMORY) – Valoración sobre 10: 7

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Infantil y Primaria Exigencias motoras: Uso De mano derecha o izquierda Cognitivas: Memoria. Se puede incrementar la dificultad añadiendo casillas. Atención: Atención concentrada Otros: - Gramática en inglés: opuestos (verbos y adjetivos)</p>	<p>Habilidades motoras: control de la mano. Mantenerla en un punto. Vocabulario en imágenes sobre diferentes temáticas. Palabras en inglés.</p>	<p>Cualquiera que supere las exigencias cognitivas. Motóricos que sepan controlar sus manos.</p>	<p>En castellano no están desarrollados contenidos de lectura.</p>	<p>Individual. Parejas o grupo (ayudar al compañero)</p>

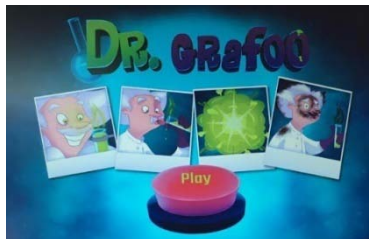
NOMBRE DEL JUEGO: U-PAINT



Juego de pintar y hacer grafismos – Valoración sobre 10: 7

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Infantil y Primaria</p> <p>Exigencias motoras: Uso de las dos manos, posibilidad de mover el cuerpo (opcional), abrir-cerrar-agitar manos para generar “chispas”.</p> <p>Cognitivas: Funciona para todos los niveles. Pocas exigencias.</p> <p>Atención: Pocas exigencias.</p> <p>Otras: Es una actividad para divertirse, con causa-efecto inmediata, que puede realizar prácticamente cualquier niño. El juego de cazar Burbujas permite un reto mayor al exigir precisión motora. Por cierto, aparece la figura del alumno o bien un muñeco (motivación)</p>	<p>El juego plantea dibujar con las manos. Existen dos modos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pintura libre: una mano, o las dos, dibujan en diferentes contextos (playa, valle, noche,...) y el dibujo se va desvaneciendo. - Escritura: Mano derecha dibuja trazos que se mantienen, mano izquierda borra. Se pueden entrenar grafismos. <p>En ambos modos existe la opción de activar Burbujas, para ir rompiendo burbujas cargadas de pintura.</p> <p>Como en Paint, existe la posibilidad de pintar con spray, lápiz, chispas, humo,...</p>	<p>Cualquier ACNEE, incluso niños motóricos graves que muevan levemente las manos.</p>	<p>Cuando optas por el modo escritura, el cuerpo del alumno tapa lo que “escribes”, dificultando la realización de trazos modelo.</p>	<p>Individual.</p> <p>Por parejas.</p> <p>Se pueden entrenar trazos y letras, pero con las dificultades ya descritas.</p> <p>Es muy motivante (sale tu cuerpo y tu cara), para empezar a utilizar la Kinect y controlar libremente los movimientos.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: Dr GRAFOO



Juego de representar gráficas de barras – Valoración sobre 10: 5

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Primaria Exigencias motoras: Uso De mano derecha o izquierda Cognitivas: Manejar números en cantidades pequeñas. Comprender gráficas de barras. Atención: Atención concentrada</p>	<p>Habilidades motoras: precisión en situar y mover en diferentes direcciones. Exigente.</p> <p>Normalmente los errores no los castiga, aunque puede hacerlo.</p>	<p>Cualquiera que supere las exigencias cognitivas. Motóricos que sepan controlar sus manos.</p>	<p>Objetivos limitados.</p>	<p>Individual. Parejas o grupo: uno lee textos y otro da respuesta motora. Las escenas y la presentación son muy motivantes (estética muy cuidada con Doctor haciendo experimentos)</p>



DIVVY UP

Juego de dividir figuras en fracciones. Valoración sobre 10: 5

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: infantil y primaria.</p> <p>Exigencias motoras: coordinación mano – ojo, estabilidad manual, movimientos lineales amplios con el brazo (verticales, horizontales y diagonales).</p> <p>Cognitivas: depende del nivel, percepción visual, espacial, conocimiento de figuras básicas, fracciones.</p> <p>Atención: visual sostenida.</p> <p>Otras:</p>	<p>Área lingüística: vocabulario relacionado con fracciones (mitad, tercio, cuarto), figuras básicas, división. Razonamiento matemático: razonar con formas y sus atributos. Partir círculos y rectángulos en dos y cuatro partes iguales. Comprender que la descomposición en partes iguales crea partes más pequeñas.</p> <p>Dividir un rectángulo en filas y columnas. Dividir los círculos y los rectángulos en dos, tres o cuatro partes iguales. Fracciones y operaciones con fracciones.</p> <p>Dibujar e identificar líneas y ángulos. Clasificar formas por las propiedades de sus líneas y ángulos. Reconocer una línea de simetría.</p> <p>Habilidades motoras: estabilidad de la mano, motricidad gruesa con el brazo, movimientos amplios vertical, horizontal y diagonal.</p> <p>Otras:</p>	<p>Cualquier ACNEE.</p> <p>Exige control de movimientos de las manos.</p>	<p>Dificultad para seleccionar el punto de la figura con la mano. A pesar de tener la estabilidad manual adecuada, el punto elegido no se selecciona con facilidad, y la línea trazada con el brazo no se corresponde con la que luego traduce el programa. En figuras más complicadas, al estar los puntos más cerca entre sí, se seleccionaban los puntos colindantes al elegido por proximidad, falta de precisión. En general, muy frustrante.</p>	<p>Individual: En las sesiones individuales de apoyo.</p> <p>En grupo: En el grupo clase, de uno en uno por turnos o establecer grupos que actúen por turnos y en cada turno le toque a un miembro del equipo.</p>



YETI JUMP

**Juego de conceptos básicos y series.
Valoración sobre 10: 9**

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: 3 AÑOS – 1º E.P.O. Exigencias motoras: marcha lateral, equilibrio, salto. Cognitivas: percepción visual, seguimiento de órdenes, coordinación motora – visual. Atención: atención visual y auditiva sostenida. Otras:</p>	<p>Área lingüística: vocabulario relacionado con conceptos básicos (atributos). Seguimiento de instrucciones orales (escritas inglés). Razonamiento matemático: comparación por atributos o por cantidades, seriación: patrones y reglas de los patrones, reconocimiento de cantidades por vía directa. Habilidades motoras: marcha lateral, equilibrio, salto. Otras: atención visual, auditiva. Coordinación motora – visual.</p>	<p>Cualquiera con marcha lateral o posibilidad de desplazarse de lado a lado con silla o andador. Las instrucciones vienen escritas en inglés pero si no tiene lectura o comprensión lectora en ese idioma se le pueden dar verbalmente.</p>	<p>Dificultad para percibir el salto, tiene que ser fuerte y enérgico. La manera de seleccionar la respuesta adecuada resulta un poco tosco: se rompe con la cabeza el bloque de hielo elegido.</p>	<p>Individual: En las sesiones individuales de apoyo. En grupo: En el grupo clase, de uno en uno por turnos o establecer grupos que actúen por turnos y en cada turno le toque a un miembro del equipo.</p>

WOOLLY STRIKE



Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: A partir de 3 años Exigencias motoras: Mover los brazos, equilibrio, rapidez con control de impulsos, coordinación. Cognitivas: Reconocimiento de colores.</p>	<p>Habilidades motoras: Coordinación y equilibrio.</p>		<p>Los alumnos tienden a hacer movimientos demasiado rápidos. Es difícil controlar la barra.</p>	<p>Individual</p>

NOMBRE DEL JUEGO: YUMMY PAIRS

<https://academy.kinems.com/games/yummy-pairs>



JUEGO PARA DESCOMPONER NÚMEROS HASTA 1000 .

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: 5 AÑOS Y PRIMER INTERNIVEL.</p> <p>Exigencias motoras: COORDINACIÓN MOTORA DE AMBAS MANOS Y CONTROL CORPORAL.</p> <p>Cognitivas: CONOCER LAS NÚMEROS Y EL TENER EL CONCEPTO DE SUMA.</p> <p>Atención: ATENCIÓN CONCENTRADA.</p>	<p>* Trabaja conceptos lógico-matemáticos: DESCOMPOSICIÓN NUMÉRICA Y CONCEPTO DE SUMA.</p> <p>*A NIVEL MOTOR SE NECESITA UNA BUENA COORDINACIÓN BILATERAL Y CONTROL POSTURAL.</p>	<p>CUALQUIER ACNEE QUE SEPA LOS NUMEROS Y TENGA ADQUIRIDO EL CONCEPTO DE SUMA. TAMBIÉN ES NECESARIO TENER CONTROL DE MOVIMIENTOS DE LAS MANOS PARA QUE PUEDA CENTRARSE EN LA TAREA.</p>	<p>ES MUY SENSIBLE A LOS PEQUEÑOS MOVIMIENTOS DEL CUERPO Y HACE QUE NO DETECTE EN ALGUNA OCASIÓN EL DE LAS MANOS.</p>	<p>SE PUEDE TRABAJAR INDIVIDUALMENTE, EN PEQUEÑO GRUPO (TIPO RINCONES) Y TAMBIÉN EN GRAN GRUPO.</p> <p>*EN EL AULA DE 5 AÑOS LO HEMOS UTILIZADO EN GRAN GRUPO Y POR RINCONES.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: CLOCKOO

<https://academy.kinems.com/games/clockoo>



JUEGO PARA APRENDER LAS HORAS A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO CIRCULAR DE LAS MANOS.

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: 5 AÑOS Y PRIMER INTERNIVEL.</p> <p>Exigencias motoras: USO DE LA MANO DERECHA EN EL NIVEL MÁS SENCILLO Y EN LOS POSTERIORES LAS DOS.</p> <p>Cognitivas: CONOCER LAS NÚMEROS Y LAS HORAS.</p> <p>Atención: ATENCIÓN CONCENTRADA.</p> <p>Otras:</p>	<p>* Trabaja conceptos lógico-matemáticos: las horas tanto en el modo analógico como digital.</p> <p>* A nivel motor trabaja la coordinación de las manos.</p>	<p>CUALQUIER ACNEE QUE SEPA LOS NUMEROS. TAMBIÉN ES NECESARIO TENER CONTROL DE MOVIMIENTOS DE LAS MANOS PARA QUE PUEDA CENTRARSE EN LA TAREA.</p>		<p>SE PUEDE TRABAJAR INDIVIDUALMENTE, EN PEQUEÑO GRUPO (TIPO RINCONES) Y TAMBIÉN EN GRAN GRUPO.</p> <p>*EN EL AULA DE 5 AÑOS LO HEMOS UTILIZADO EN GRAN GRUPO Y POR RINCONES.</p> <p>*ME GUSTA QUE AUNQUE TE EQUIVOQUES PUEDES SEGUIR INTENTÁNDOLO, NO TIENES QUE VOLVER A EMPEZAR COMO PASA EN OTROS JUEGOS.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: BILISIUS

<https://academy.kinems.com/games/bilisius>



Reconocer a un golpe de vista una cantidad de canicas.

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
Nivel de edad: 3-5 años Exigencias motoras: motricidad global Cognitivas: cantidad mas/menos, pocas/algunas/muchos. Otras:	Trabaja conceptos lógico-matemáticos: las horas tanto en el modo analógico como digital. A nivel motor trabaja la coordinación de las manos.	Alumnos de Educación Infantil	En la pantalla inicial no aparece la tarea que deben realizar. No da la opción de corregir los errores.	Individual: Si En grupo: No

NOMBRE DEL JUEGO: ZOKO WRITE

<https://academy.kinems.com/games/zoko-write>



Juego de escribir letras y números

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
Nivel de edad: educación infantil y 1º EP Exigencias motoras: presión manual. Cognitivas: comprender la tarea. Atención: localizar el principio y fin del movimiento.	Habilidades lingüísticas: - Reconocer letras - Reconocer números Habilidades motoras: movimientos precisos en mano dominante.	Alumnos de Educación Infantil Alumnos motóricos		Individual: Si En grupo: No

FICHA DE ANÁLISIS DEL SOFTWARE INTELED

NOMBRE DEL JUEGO: **MATHLOONS**



JUEGO DE CÁLCULO MATEMÁTICO – Valoración sobre 10: 6

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Infantil (a partir de 4 años)y Primaria (Hasta 10 años aproximadamente o como refuerzo para 11 años)</p> <p>Exigencias motoras: Uso de una mano (derecha o izquierda).</p> <p>Cognitivas: Según la edad se puede ajustar el nivel del juego a las operaciones matemáticas apropiadas.</p> <p>Atención: Atención concentrada</p> <p>Otras: Cálculo, reflexión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Desarrollar o reforzar el razonamiento matemático. * Practicar el cálculo matemático de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con números naturales y con fracciones. * Practicar habilidades motoras con las manos de dificultad sencilla. 	<ul style="list-style-type: none"> * Algún ACNEE ajustando el nivel de dificultad de la tarea a sus posibilidades cognitivas. * Exige control de movimientos de una manoal mismo tiempo que debe centrarse en la tarea de cálculo.. 	<ul style="list-style-type: none"> * Escaso nivel de dificultad para practicar con alumnos de 6º curso. *Actividades poco variadas, muy repetitivas. 	<ul style="list-style-type: none"> * Individual. * Por parejas. * Pequeños grupos.

NOMBRE DEL JUEGO: GO JELLY

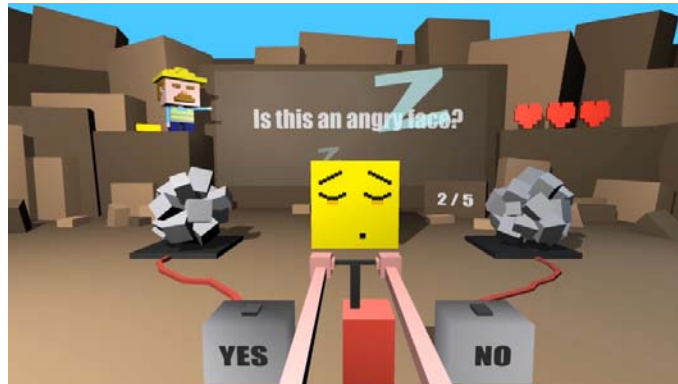


Juego de identificación de colores y formas de colores – Valoración sobre 10: 6

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<ul style="list-style-type: none">-Nivel de edad: Infantil, 3 y 4 años-Exigencias motoras: Uso de mano derecha o izquierda. Agarrar, arrastrar, permanecer y soltar-Cognitivas: Identificación de semejanzas y diferencias (formas y colores) puedes jugar a hacer sonido.-Buena percepción visual.-Atención: Atención concentrada-Otras: Se puede utilizar simplemente como un juego para disfrutar de diferentes sonidos y experimentar con ellos.	<ul style="list-style-type: none">-Desarrollar la coordinación viso manual.-Habilidades motoras: dos opciones con una mano (agarrar y soltar, arrastrar y retener)-Desarrollar la memoria auditiva.-Identificar colores y formas.-Asociar por igualdad.	<ul style="list-style-type: none">-Cualquiera que supere los requisitos del primer apartado.	<ul style="list-style-type: none">-Exige control y precisión altos para poder disfrutar del juego y que no supere la paciencia.-La música de fondo tiene un volumen mayor que el emitido por los muñecos de gelatina al jugar con ellos y distrae.-hay dificultades en la asociación de formas ya que no son formas simples, y tienen muchas líneas curvas.	<p>Individual y en grupo como actividad lúdica.</p>

NOMBRE DEL JUEGO: QUARRY BAM

<https://academy.kinems.com/games/quarry-bam>



Juego de identificación de colores y formas de colores – Valoración sobre 10: 6

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
-Nivel de edad: Primaria -Exigencias motoras: Uso de mano derecha o izquierda. Agarrar, arrastrar, introducir y bajar. Conocimiento de idioma inglés y las preposiciones. -Cognitivas: .Buena percepción visual. -Atención: Atención concentrada -Otras: .Destreza manual, juego que requiere precisión manual. Tener interiorizadas la preposiciones, primero en castellano, para luego extrapolar al inglés	-Desarrollar la coordinación viso manual. -Habilidades motoras: dos opciones con dos manos (agarrar, arrastrar y retener para introducir) -Desarrollar la memoria visual -Identificar posiciones en el espacio	-Cualquier niño con buen control viso manual y conocimiento del idioma extranjero	-Exige control y precisión altos para poder disfrutar del juego .Mucho tiempo de espera hasta que aparece el juego en la pantalla y entre juego y juego -El fondo es poco atractivo	Individual, en grupo lo intenté e imposible

NOMBRE DEL JUEGO: SPOT ON

<https://academy.kinems.com/games/spot-on>



Juego de componer palabras mediante movimientos corporales

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: educación infantil y hasta 4º de primaria</p> <p>Exigencias motoras: movimientos corporales bilaterales de brazos, piernas, cuerpo, desplazamientos...</p> <p>Cognitivas: comprender la tarea. Requiere una planificación, elaboración mental, organización en el espacio y luego ejecución de movimientos.</p> <p>Atención: localizar el principio y fin del movimiento.</p>	<p>Habilidades lingüísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer letras - Conocer vocabulario básico en inglés o griego - Componer palabras <p>Son juegos del tipo scrabble</p> <p>Habilidades motoras:</p> <p>Imitación del movimiento del jugador, que aparece en pantalla (bien su imagen o su personaje).</p> <p>Aspectos positivos: Tiene tutorial de ayuda</p>	<p>Alumnos motóricos con afectación motora media. Exige mucha coordinación de movimientos</p>	<p>Idioma: inglés o griego. No castellano</p> <p>El juego va retrasado respecto al movimiento que hace el jugador en tiempo real.</p>	<p>Individual: Si</p> <p>En grupo: pequeño grupo</p>

NOMBRE DEL JUEGO: SPACE MOTIF

<https://academy.kinems.com/games/space-motif>

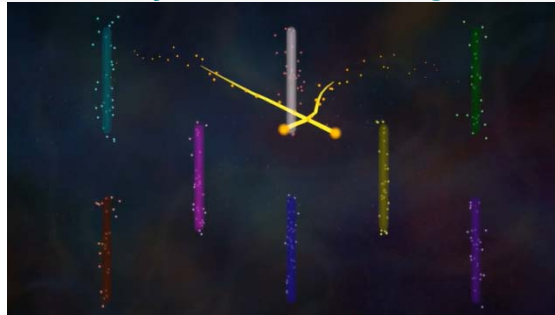


Juego de repetir series o patrones de varios elementos

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: Primaria</p> <p>Exigencias motoras: motricidad manual de coger, mover, agarrar, desplazar y control postural.</p> <p>Cognitivas:</p> <p>Conceptos de colores, formas, seriación..</p> <p>Atención : Mucha</p> <p>Otros:</p> <p>Es fácil fallar, pues hay que sortear obstáculos constantemente con el movimiento del cuerpo.</p>	<p>Trabaja habilidades matemáticas</p> <p>A nivel motor trabaja la coordinación oculo-manual, de las, de las manos, cuerpo,..requiere control postural</p> <p>Tiene opciones de idiomas</p>	<p>No Acnee con grave afectación Motora</p> <p>Alumnos sin dificultades visuales ni cognitivas</p>	<p>Se puede graduar la dificultad para sortear obstáculos</p> <p>No es adecuado para alumnos con bajo nivel de tolerancia a la frustración.</p> <p>Se va la imagen. Parece un problema de la conexión. Hay que encender de nuevo el ordenador y entrar en el entorno Kinems</p>	<p>Individual: Si</p> <p>En grupo pequeño</p>

NOMBRE DEL JUEGO: SEISHIN

<https://academy.kinems.com/games/seishin>



Juego de causa-efecto, no hay personajes ni objetos concretos

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
Nivel de edad: A partir de 3 años Exigencias motoras muy básicas: mover los brazos, el cuerpo, saltar Cognitivas: Solo estimulación visual y auditiva	Habilidades motoras : básicas Musical y visual No trabaja área lingüística ni matemática	Con nivel cognitivo bajo	Hay que conectar altavoz externo para oír los sonidos Hay que indicar al alumno que se mueva para que ocurra algo	Individual

NOMBRE DEL JUEGO: SEA FORMULI
<https://academy.kinems.com/games/seishin>



Juego de resolver operaciones matemáticas

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: PRIMARIA Exigencias motoras: COORDINACIÓN MOTORA DE AMBAS MANOS, PRESIONAR Y DESPLAZAR. CONTROL CORPORAL. Cognitivas: Nivel cognitivo Normal. Atención: ATENCIÓN CONCENTRADA EN LA TAREA</p>	<p>* Trabaja conceptos lógico- Habilidades matemáticas: Conocimiento de números y cantidades. Conocimiento de operaciones de suma, resta, multiplicación y división</p> <p>*A NIVEL MOTOR SE NECESITA UNA BUENA COORDINACIÓN BILATERAL Y CONTROL POSTURAL.</p>	<p>Cualquier alumno con Nivel cognitivo Adecuado.</p>	<p>Exige buena coordinación Oculo-manual</p> <p>Se puede graduar la dificultad del juego, según el alumno</p>	<p>Individual o pequeño grupo</p>

NOMBRE DEL JUEGO: RIVER CROSSING

<https://academy.kinems.com/games/river-crossing>



Juego de pensar .Valoración sobre 10: 6

Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
-Nivel de edad: Primaria -Exigencias motoras: Uso de mano derecha o izquierda y mucha precisión óculo-manual. -Cognitivas: Buenas (conocer cadena alimenticia) -Atención: Atención concentrada	-Desarrollar la coordinación óculo - manual. -Desarrollar la atención y el razonamiento. .	-Motóricos que sepan controlar las manos.	Si te equivocas, no da fallo.	Individual

DO LIKE

<https://academy.kinems.com/games/do-like>



Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: 3-12 años</p> <p>Exigencias motoras: Requiere mantener bipedestación y equilibrio monopodal.</p> <p>Cognitivas: comprender o leer ordenes sencillas.</p> <p>Atención: mantener la atención para entender el movimiento que tienen que hacer, que en algunos casos es secuencial.</p>	<p>Comprensión de órdenes sencillas y secuenciales.</p> <p>También lectura de las mismas.</p> <p>Habilidades motoras: lateralidad, equilibrio, trabajo del esquema corporal, coordinación</p>	<p>Gonzalo</p> <p>Mario</p> <p>Victoria</p>	<p>Muchos problemas con la ubicación del jugador. No lo detecta de cuerpo entero. La cámara te pierde al agacharte.</p> <p>Poca sensibilidad al movimiento.</p> <p>Si tienes que ayudar al jugador detecta tu brazo y tienes que comenzar de nuevo.</p> <p>Mal funcionamiento del juego, lo que aburre a los jugadores.</p>	<p>Individual: si</p> <p>En grupo: se podría proponer la repetición por parte de los observadores</p>

WORD SPLOSH

<https://academy.kinems.com/games/word-splosh>



Requisitos del alumno	Objetivos que trabaja	Posibles ACNEE	Dificultades encontradas	Posibilidades de uso
<p>Nivel de edad: 1º-3º EP</p> <p>Exigencias motoras: Capacidad para agacharse y levantarse con agilidad.</p> <p>Cognitivas: comprender órdenes en inglés.</p> <p>Atención: mantener la atención mínima para entender lo que tienen que buscar.</p>	<p>Área trabajada: Comprensión de órdenes en <u>inglés</u></p> <p>Habilidades motoras: Agacharse-levantarse</p>	<p>Gonzalo Mario Victoria Andra Marta</p>	<p>Poca variedad, algo repetitivo. Poco intuitivo en cuanto a cómo seleccionar la opción correcta.</p>	<p>Individual</p>