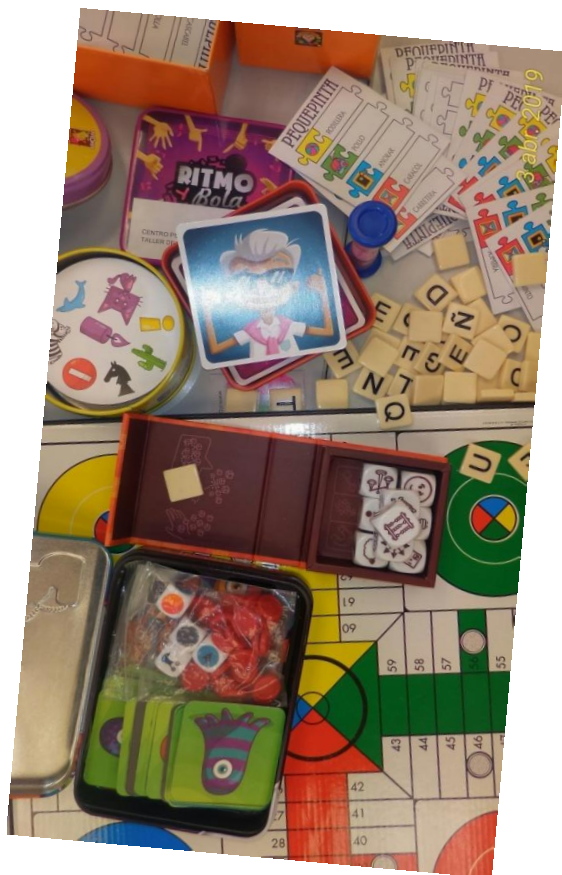


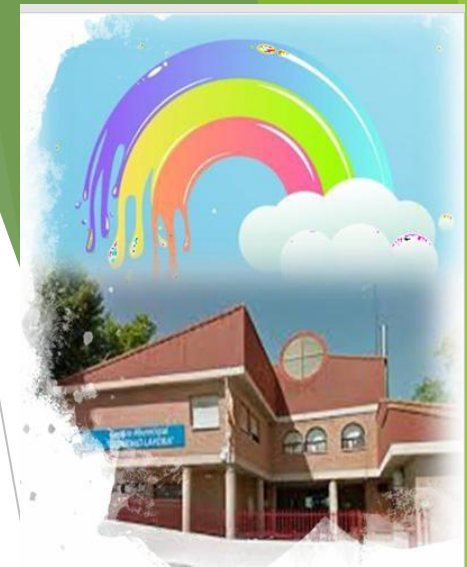


# ¿POR QUÉ NO JUGAMOS JUNTOS?

APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS JUEGOS DE MESA

TALLER DE APOYO  
CENTRO PSICOPEDAGÓGICO  
MUNICIPAL





Somos las profesoras del Taller de Apoyo de 3º de Educación Primaria del Centro Psicopedagógico Municipal, del Ayuntamiento de Alcobendas.

Esperamos de corazón que todas las familias estéis bien y estéis llevando con paciencia esta situación que nos ha tocado vivir.

Os queremos proponer una serie de juegos y dinámicas para realizarlas en familia que aparte de divertirnos, ayudarán a vuestros hijos/as a potenciar capacidades tales como la observación, concentración y atención. Además de trabajar contenidos escolares relacionados con las matemáticas y la lengua.

EQUIPO DEL TALLER DE APOYO: Nieves del Pozo, Silvia Laso y Laura Velázquez

# LOS JUEGOS

¿Qué ocurre con el tiempo en familia? No nos referimos a estar juntos, sino a ese tiempo de calidad que podemos y debemos tener con nuestros hijos. ¿Por qué no utilizarlo en divertirnos y aprovecharlo para trabajar educativamente con ellos?

Muchas veces los adultos nos planteamos que jugar es una pérdida de tiempo, pero eso no es cierto, los niños aprenden mejor jugando, poniendo en práctica lo que saben y lo que necesitan mejorar.

**Los juegos deben ser una experiencia divertida, una herramienta estimulante y motivadora para predisponer a los niños a un aprendizaje más activo.**

EQUIPO DEL TALLER DE APOYO: Nieves del Pozo, Silvia Laso y Laura Velázquez



Con los juegos de mesa podemos pasar el tiempo entretenidos además de trabajar diferentes aprendizajes con nuestros hijos. Los niños y niñas estarán aprendiendo de una manera más lúdica, sin darse cuenta que lo están haciendo. ¡Qué mejor manera de pasar tiempo juntos!

Jugando podemos **aprender a integrar conocimientos que tienen una vertiente académica o curricular positiva**, además de trabajar valores y poder desarrollar las habilidades intra e interpersonales, contribuyendo al desarrollo físico, cognitivo y social.

Es importante recordar que siempre **será necesario adaptar el juego a las necesidades concretas de tus hijos.**

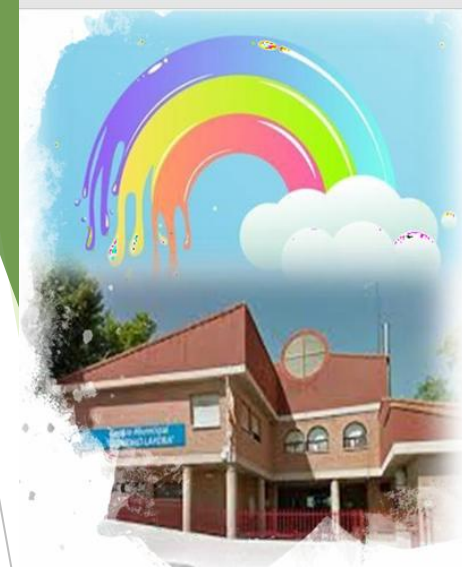




# JUEGOS PARA EL DESARROLLO LÓGICO- MATEMÁTICO, PERCEPCIÓN ESPACIAL Y VISUAL

## MIKADO

El juego consiste en varias varitas de colores que se tiran al suelo o a una mesa. Hay que coger todos los palitos en una mano haciendo que todas las puntas toquen la superficie y se abre la mano y se dejan caer al azar. Pueden jugar de dos a seis jugadores. Empieza un jugador intentando coger un palillo sin mover los demás. Si mueve uno o varios del resto de palillos, deberá dejar el palillo que intentaba coger, perdiendo su turno y cediéndoselo al siguiente jugador. Podemos recoger los palillos con los dedos o ayudándonos con otro. Cuando no queden más palillos se hace el recuento de puntos siguiendo los valores que pone en las instrucciones. Ya que cada palillo tiene diferentes colores y es lo que nos dice los puntos que tiene cada uno. A partir de 6 años.



## AJEDREZ



- ▶ El clásico entre los clásicos. Un juego que aúna habilidades consideradas adultas como la visión estratégica, la utilización de los recursos o el análisis de tácticas rivales resulta realmente instructivo para niños que lo practiquen mucho a temprana edad.

## TANGRAM

Es un juego de origen chino que consiste en un puzzle en el que partiremos de una serie de piezas, y tendremos que hacer diferentes construcciones y formas en base a unos planos con las formas finales a conseguir. Con este juego podemos trabajar también las formas geométricas. Se puede jugar también online.

<https://www.juegos.com/juego/kids-tangram> En el siguiente enlace explican cómo fabricar un tangram en casa además de poder jugar online.

<https://proyectodescartes.org/miscelanea/materiales-didacticos/reajuegos-JS/tangram-clasico.html>



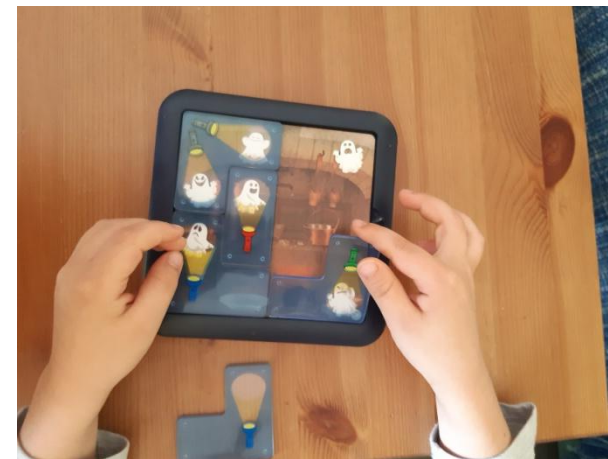
## TANTRIX

- ▶ Es un puzzle-juego, donde hay que colocar las diferentes fichas para construir un circuito cerrado. Hay diferentes niveles de circuitos, según los colores de las líneas. Se comienza con 3 fichas y las líneas amarillas. A partir de 6 años. En este juego podemos trabajar la estrategia, la percepción visual, orientación espacial y la memoria. Se puede jugar también online. Entra en la página [www.tantrix.com](http://www.tantrix.com)



## CAZAFANTASMAS

- ▶ Es un sencillo, con diferentes niveles según la edad, desde los 5 años hasta los 99. Son desafíos lógicos para una sola persona. Hay que encontrar la manera de alumbrar a los fantasmas. A través de diferentes tarjetas hay que colocar las diferentes piezas del puzzle sobre la tarjeta de desafío de forma que todos los fantasmas queden en el círculo del haz de luz. Sólo hay una solución para cada desafío.

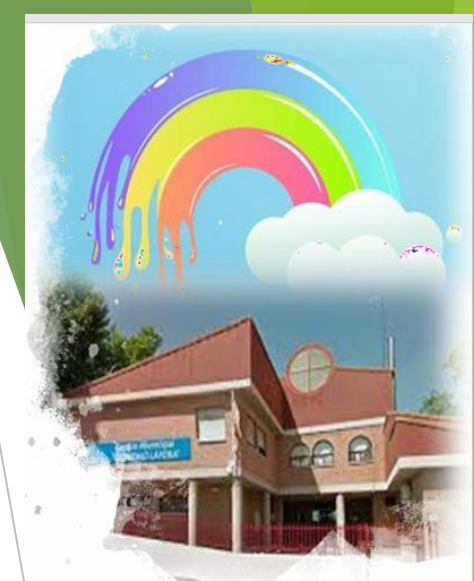
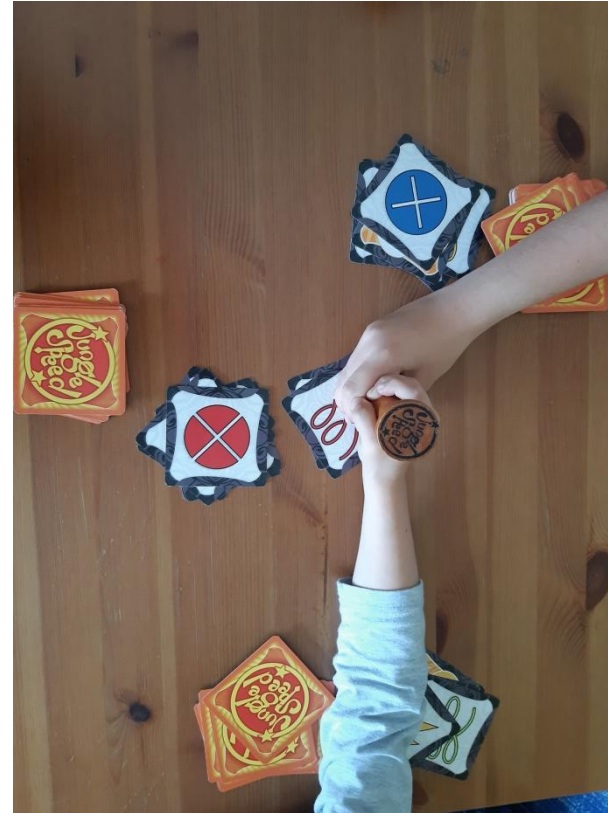




# JUEGOS DE HABILIDAD, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

## ► JUNGLE SPEED

- El objetivo es deshacerse de todas las cartas de tu mazo. Cada jugador tiene una baraja de igual tamaño llena de cartas con varias formas. La baraja está formada por cartas cuadradas, con diferentes formas y colores. El otro punto a destacar es el Tótem. Un pequeño cilindro de madera que se sitúa en el centro de la mesa. El juego comienza cuando los jugadores dan la vuelta a las cartas hasta que dos personas muestran cartas iguales, en cuyo caso se produce una «lucha» por agarrar antes el tótem del centro de la mesa. El ganador da sus cartas boca arriba al perdedor y el juego continúa hasta que alguien se queda sin cartas. A partir de 7 años.





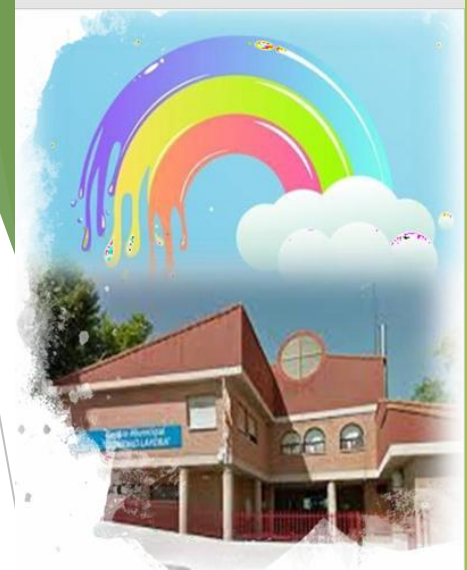
## ¿QUIÉN ES QUIÉN?

- ▶ Consta de 2 tableros y 24 personajes diferentes. Consiste en hacer preguntas que solo pueden tener una respuesta, sí o no, para averiguar el personaje que tiene tu contrincante. Cada jugador con sus preguntas va descartando personas de su tablero hasta conseguir adivinar el que tiene su compañero. Con este juego podemos trabajar las descripciones de personas.
- ▶ A partir de 6 años.



## OPERACIÓN

- ▶ Consiste en extraer con unas pinzas, y por turnos, diferentes objetos escondidos. Si al hacerlo se toca el borde del hueco donde están metidos, suena un pitido y al “paciente” se le enciende la nariz. ¡Hay que tratar de salir con éxito de la operación! Sirve para identificar y localizar las partes del cuerpo humano. Así se puede trabajar la paciencia, la calma y la psicomotricidad fina. A partir de 6 años.



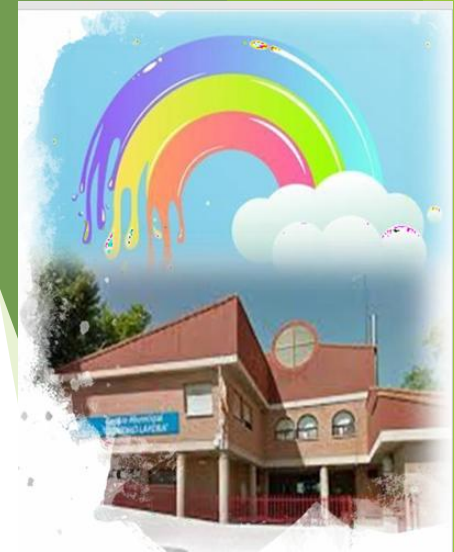
## 4 EN RAYA

- ▶ También llamado CONECTA 4. Se juega con 2 jugadores, cada uno tiene unas fichas circulares de un color diferente. Se trata de hacer lo antes posible las 4 en raya metiendo las fichas en un panel vertical. Las líneas pueden ser verticales, horizontales o diagonales, a la vez que se tiene que impedir que el contrincante consiga hacer las 4 en raya antes. Requiere mucha atención y rapidez. A partir de 3 – 4 años.



## DOBBLE

- ▶ Se trata de un juego de cartas redondas, cada una con 8 objetos dibujados. Contiene varios mini-juegos cuyo objetivo es ser el más rápido, ya que todos los jugadores juegan a la vez. Un juego de habilidad pensado para niños a partir de los 7 años. Puede ser muy útil para trabajar la atención o la percepción espacial también para trabajar el vocabulario.



# JUEGOS DE ESTRATEGIA Y OBSERVACIÓN

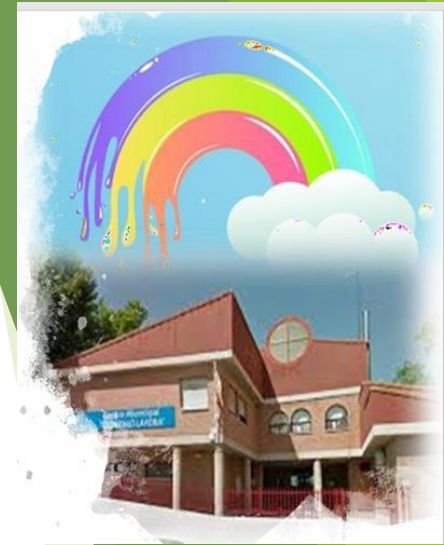
## VIRUS

- ▶ Unos virus andan sueltos por el hospital y hay que combatirlos antes de que se convierta eso en una pandemia. El objetivo es que el primer jugador que consiga 4 órganos totalmente sanos es el que gana. Se consideran órganos sanos los órganos que no tienen infección, que están vacunados o los que están inmunizados. Aunque pone a partir de 10 años, se puede jugar con niños más pequeños (a partir de 6 años).



## TIME'S UP KIDS

- ▶ Contiene varias cartas y un reloj de arena que medirá el tiempo de cada ronda, que son dos en total. . En la primera, hay que describir aquello que señala la carta, pero sin mencionarlo, y no se puede pasar a la siguiente hasta que algún jugador lo adivine. En la segunda ronda no se puede hablar, hay que recurrir a la mímica para describir el contenido de la carta y todo, de nuevo, contra el reloj. A partir de 4 años.





# JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

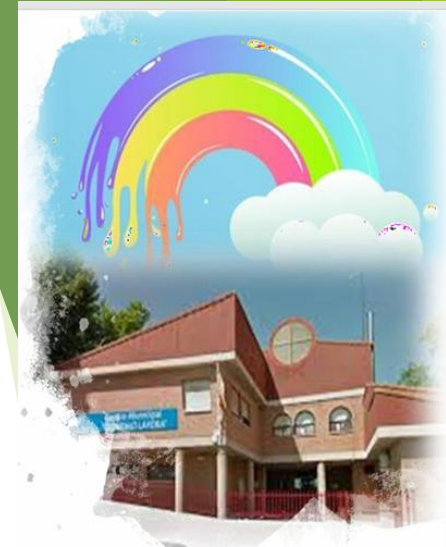
## STORY CUBES

- ▶ Son 9 dados de 6 caras que en vez de números hay pequeñas ilustraciones; la idea: tirar algunos de ellos y con los resultados inventar una historia. Desde los 4 años y para diferentes franjas de edad. Se trata de una serie de dados con diferentes dibujos, 54 conceptos en total que pueden generar más de 10 millones de combinaciones con las que inventarse una historia.



## FAKES

- ▶ Es un juego de estrategia, donde a través de contar anécdotas personales y datos sobre algún tema común del grupo hay que convencer al resto de jugadores que lo que estas contando es verdad, y descubrir los que mienten. Con las cartas se decide quién miente y quién tiene que decir la verdad. Gana quién tenga más puntos después de 5 rondas. A partir de 8 años.





# JUEGOS DE CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

## TRIVIAL FAMILIAR

- ▶ ¿Quién es el que más sabe de casa? Para la edición familiar, se incluyen 1200 preguntas aptas para niños y el mismo número para adultos, de esta manera todo el mundo podrá participar. La dinámica es sencilla: se lanzan los dados y se mueve la ficha hacia la temática que haya tocado. Se le lanza la pregunta al jugador y, si la acierta, recibe un queso del color correspondiente. El jugador que antes consiga todas las cuñas y complete su ficha, ¡ganará!



## DIXIT

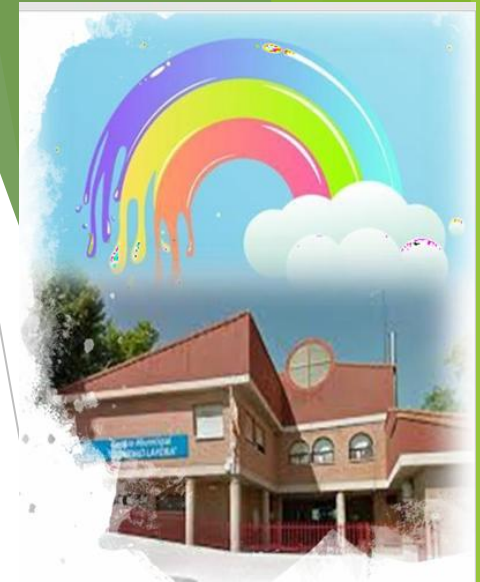
- ▶ Es un juego tremendamente sencillo y muy divertido. Cada una de las tarjetas que componen este juego nos harán pensar decenas de posibilidades, palabras, frases y mucho más. Consiste en 84 cartas con ilustraciones ambiguas, que son la base a partir de la cual los jugadores tienen que decir ideas o frases que les inspiran. A partir de los 8 años.



# JUEGOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ, AGILIDAD VISUAL Y MENTAL

## CORTEX

- ▶ Algunas de las cartas tienen un componente sensorial, por lo que estimula prácticamente todos los sentidos. Está indicado para niños a partir de 8 años, el tiempo estimado para cada partida es de 15 minutos y pueden participar un máximo de seis personas. La dinámica de juego es la siguiente: las cartas se amontonan y se ponen boca abajo, de esta manera se verá en qué consiste la prueba; si se acierta, se recibe un trozo de cerebrito del color que corresponda. Quien consiga antes las cuatro piezas que forman la imagen del cerebro completo, ¡gana!



# RITMO BOLA

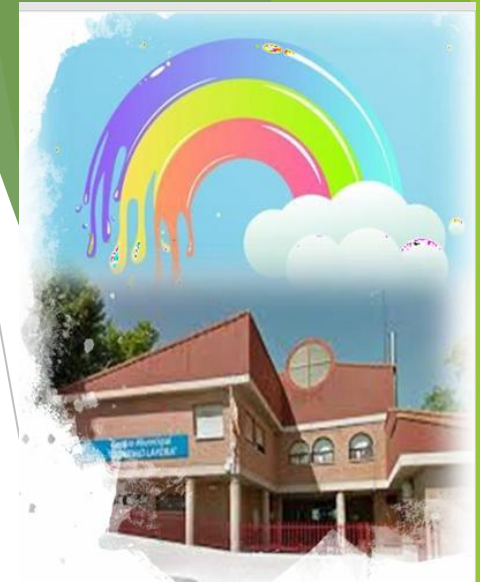
- ▶ Se trata de que los niños se sienten en círculo, a cada uno se le da una tarjeta en la que sale un personaje realizando un gesto determinado, la ponen en el suelo al lado de sus pies para que todos la puedan ver. El siguiente paso es que todos realizan el ritmo siguiente: dos golpes en las piernas y una palmada como si estuviéramos haciendo: “We Will Rock You” de Queen. Una vez que hagan este ritmo, comienza un niño y en lugar de la palmada, tienen que hacer el gesto de su tarjeta. El gesto propio lo puede hacer 2 ó 3 veces y seguidamente tiene que fijarse en el gesto de otra tarjeta y hacerlo, en lugar de la palmada; mientras tanto, los otros niños siguen con el ritmo inicial. Cuando imite otro gesto que corresponde a otro niño, éste tiene inmediatamente que dejar de dar la palmada para hacer su gesto. Nuevamente lo repetirá y asignará a otro, así sucesivamente.
- ▶ Cuando un niño no se entere de que le han asignado para hacer su gesto,
- ▶ se elimina, también sale del juego el que no sea capaz de seguir el ritmo.
- ▶ Con este juego se trabaja la coordinación, el ritmo y la atención. A partir de 8 años.



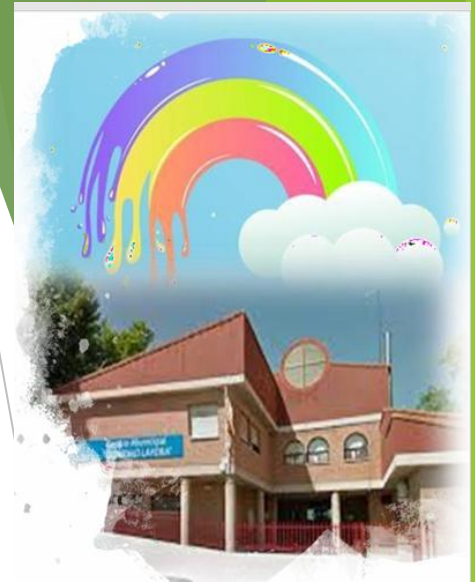


# JENGA O BLOCKS

- ▶ Este juego está compuesto por 54 bloques de madera que inicialmente forman una torre y que los jugadores, en sus respectivos turnos, deberán extraer uno a uno colocándolos en la parte superior. ¡Qué no se derrumbe la torre! Genial para Primaria, para desarrollar las habilidades motrices. Hay otra versión con los bloques de colores y un dado que tiras y tienes que quitar el bloque del color que te ha tocado. Con este juego trabajamos la paciencia, el control psicomotriz, y la motricidad fina. Los niños más nerviosos les puede venir bien para controlar sus impulsos.







Estos son algunos de los juegos que nos parecen divertidos para poder jugar con vuestros hijos. Intentar buscar al día un rato para poder disfrutar y desconectar de la realidad.

**¡NUNCA ES TARDE PARA JUGAR! Así que os animamos a hacerlo.**