

JUGAR NO ES UN JUEGO, ASÍ QUE... ¡JUGUEMOS!

Durante este curso en 2º de primaria, durante una sesión a la semana se realizan talleres de juegos de mesa... El objetivo principal de estos talleres es que el juego se convierta en la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma..." (Marin, 2018, p.14). Además de potenciar al máximo el desarrollo de las funciones ejecutivas, las cuales tiene un papel fundamental en nuestra vida diaria.

Y algunos otros objetivos como:

- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales.
- Respetar normas de juego.
- Gestión y control emocional.
- Toma de decisiones.
- Fomentar el autocontrol y la autorregulación.

JUEGO: EL LINCE.



EDAD RECOMENDADA: todos los públicos en función de la versión

JUGADORES: de 2 a 4 personas (pueden jugar más)

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 10- 15 MINUTOS

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 10-15 minutos.

El objetivo del lince consiste en encontrar las imágenes de 3 objetos en un tablero central. El jugador más rápido será el ganador de la ronda y el que más fichas encuentre ganará la partida.

¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y funciones fomenta?

- Atención.
- Percepción visual.
- Memoria visual.
- Vocabulario
- Clasificación

JUEGO: DOBBLE

EDAD RECOMENDADA: A partir de los 6 años.



JUGADORES: de 2 a 4 personas.

Dobble es un juego de mesa muy sencillo que tan solo contiene cartas (redondas) en su interior. A este juego se puede jugar a través de 5 minijuegos. En cada carta hay 8 dibujos (luna, rayo, labios, bombilla, reloj, gato...) y de estos solo uno coincide con las demás cartas (que siempre tendrán ocho elementos dibujados). Aunque hay diferentes modos de juegos el objetivo es siempre encontrar el dibujo que coincide con la otra carta (bien sea del compañero, bien esté en el centro de la mesa).

¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades fomenta?

- Control inhibitorio. Atención selectiva. Percepción visual
- Velocidad de procesamiento. Gestión de estrés.

JUEGO: PALABREA

EDAD RECOMENDADA: A partir de los 6 años.



JUGADORES: de 2 a 4 personas.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 10-15 minutos.

Paso 1: Se coloca el mazo de las cartas en el centro de la mesa, estas deben ir con la categoría hacia arriba.

Paso 2: Cuando le corresponda el turno al primer jugador, este debe girar la carta superior y luego colocarla junto al mazo de las cartas. Esta carta debe ir boca arriba mostrando las letras.

Paso 3: El primer jugador que le toca mencionar una palabra, debe empezar por la letra que tenga el mismo color que la que tiene la categoría, cogerá la carta que haya volteado. El ganador será el que más cartas obtenga al final de la partida

¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades fomenta?

- Concentración.
 - Atención
 - Velocidad de procesamiento.
- Vocabulario
Denominación y categorización

JUEGO: GRABOLO

EDAD RECOMENDADA: A partir de los 6 años



JUGADORES: de 2 a 4 personas.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 10-15 minutos.

Se colocan todas las cartas boca arriba en el centro de la zona de juego. Se tiran ambos dados; resultando una combinación de color y animal. Todos los jugadores tratan de ser el primero que ponga su mano encima de la carta correcta para ganarla.

¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades fomenta?

- Memoria
 - Atención
- Percepción

JUEGO: EL UNO



EDAD RECOMENDADA: A partir de los 6 años.

JUGADORES: de 2 a 6 personas.

El uno consiste en que cada participante recibe un set de 5 a 7 cartas. Se deja el resto de la baraja en el centro y se da vuelta sobre la mesa la primera carta (el resto permanece boca abajo). Los participantes van tomando turnos para ir emparejando la carta que esta sobre el montón con uno de su mano que tenga el mismo número o color (ej: siete verde con siete rojo, 8 amarillo con 2 amarillo).

Si el niño no tiene una carta de igual color o número deberá de tomar una nueva carta del montón. Esta carta puede jugarla o dejarla en su mano si no le sirve para esa jugada. Cuando se queda con una carta debe decir ¡UNO! Gana el jugador que se quede primero sin cartas... Pero se complica, pueden sacarse algunas cartas como: Orientación del juego, perder el turno, sacar nuevas cartas...

¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades fomenta?

- Atención y concentración.
 - Conocimiento de números.
- Discriminación visual.
Pensamiento y razonamiento.

También se pone a disposición del alumnado otros juegos como: parchis, domino, ajedrez, tangram, quien es quien...



