

En estas fechas los niños van a recibir multitud de regalos y, sobre todo, van a pasar mucho tiempo en familia y en casa para poder disfrutar de ellos.

Muchas familias eligen regalar juegos o juguetes educativos y este listado pretende ser una guía para ayudarles a elegir algún juego de mesa con el que además trabajemos algunas habilidades que son necesarias e influyen en el aprendizaje.

JUEGOS PARA FOMENTAR LA VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO Y LA ATENCIÓN

- **Fantasma Blitz:** trabaja los reflejos, la atención, la velocidad, el control inhibitorio



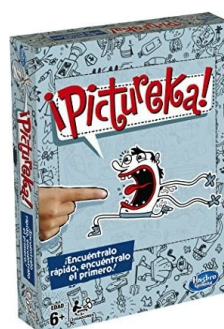
- **Dobble:** aumenta el vocabulario, trabaja la velocidad, la atención, la concentración



- **Speed Cups:** afianza el seguimiento de secuencias: izquierda, derecha, arriba, abajo, la organización visoespacial, el control de impulsos



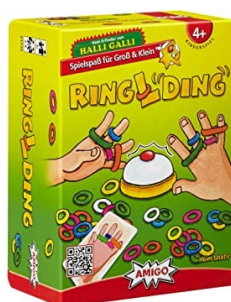
- **Pictureka:** trabaja la atención y la agudeza visual



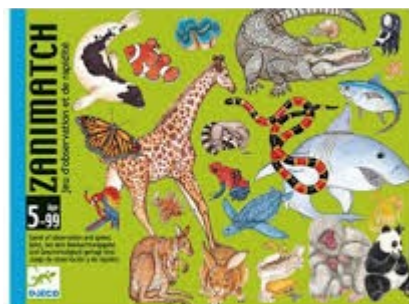
- **Jungle Speed:** Trabaja la percepción visual, la discriminación de formas, mejora la atención y la velocidad de procesamiento, potencia el control de impulsos, desarrolla la memoria



- **Juego del Rinf L Ding:** desarrolla la organización visoespacial, la disociación de los dedos, la motricidad fina, coordinación oculo-manual, velocidad de procesamiento



- **Zanimatch de Djeco:** Consiste en tener una carta principal en el medio y repartir 8 cartas a cada jugador y el primero jugador que vea una coincidencia y lo diga puede descartarse la carta. Después se cambia de carta principal y así hasta que el primer jugador se quede sin cartas. Con este juego, se trabajan diferentes habilidades como el razonamiento, toma de decisiones, atención, tolerancia a la frustración, control inhibitorio, memoria visual, rapidez y velocidad de procesamiento, recuperación léxica y planificación.



- **Rummykub** : trabaja la atención, percepción visual, inhibición y las funciones ejecutivas (memoria, inhibición, planificación, flexibilidad cognitiva)



- **Cortex**: agilidad visual, coordinación, memoria, capacidad de razonamiento



- **Halli Galli**: velocidad de procesamiento, atención, cálculo mental



- **5 segundos**:



- **Brain Box:** hay diferentes tipos: imágenes, profesiones, ciencia, matemáticas, animales. Se trata de memorizar una imagen en 10 segundos y después hacer preguntas sobre ella. Fomenta la capacidad de atención, la memoria y la velocidad de procesamiento de la información;



Smart games

Es una editorial dedicada a elaborar juegos educativos... destinado a público de muy diversas edades, desde 1 año de edad hasta adultos. Podéis encontrar una amplia variedad: juegos para trabajar la psicomotricidad, el lenguaje, el pensamiento matemático, la lógica, la cooperación... ayudan a descubrir nuestras fortalezas y mejorar nuestras debilidades



JUEGOS (DISLEXIA): trabajo de conciencia fonológica, organización visoespacial, memoria...

Memory: conocido juego en el que hay que realizar parejas de cartas. Se reparten las fichas por la mesa boca abajo y poco a poco, el pequeño tiene que ir dándoles la vuelta y recordando dónde están para formar las parejas adecuadas. De esta forma trabajamos la memoria a corto plazo, mejoramos su memoria visual e incrementamos su concentración.



Twister: es un juego muy divertido que jamás pasa de moda. Requiere una buena destreza física y coordinación motora. Consiste en una alfombra con círculos de colores y una ruleta que indica donde debe posicionar el peque tanto sus manos como pies. Por lo tanto, nos ayuda a mejorar sus dificultades para discriminar entre derecha e izquierda que es una de las dificultades más comunes de los niños con dislexia.



Tangram: es un juego donde la misión principal es crear figuras, marcadas en unas fichas, con piezas geométricas. Por lo tanto, como el twister, es ideal para fomentar la orientación espacial, praxias y también, para despertar la creatividad de los peques.



Lince: un clásico para toda la familia en el que hay que encontrar objetos en un tablero muy colorido. El niño/a tiene que coger una ficha y buscar la imagen en el tablero. Un juego muy útil para estimular la atención visual, velocidad de procesamiento y la memoria de los niños con dislexia.



Boogle Slam: juego de cartas donde el peque tiene que crear palabras con cuatro letras e ir cambiando alguna de ellas, para crear nuevas cambiando cada vez una letra. En general, es un juego divertido que ayuda mucho en el proceso de lectoescritura, pero especialmente aquellos niños con dislexia fonológica.



Scrabble Dash: Fantástico juego de cartas donde hay que formar palabras siguiendo las instrucciones de la carta prueba. Perfecto para hacer hincapié en las letras, el deletreo y la conciencia fonológica.



Scattergories: ideal para jugar en familia. Alguien que dice una letra y el resto, tiene que escribir una palabra que contenga esa letra y esté relacionada con una categoría concreta. De esta forma, estimulamos el pensamiento, también el lenguaje y muy importante, la conciencia fonológica.



JUEGOS SIN TABLERO

1. El ahorcado

El ahorcado es un clásico y, también, **uno de los juegos para trabajar la dislexia más efectivos**. Que su simpleza no te engañe: el hecho de pensar mentalmente una palabra sin escribirla es uno de los mejores entrenamientos para la conciencia fonológica.

Para su aplicación, recuerda empezar con palabras muy sencillas, como las monosílabas, e ir aumentando la complejidad. También, es importante **no corregir aquellas faltas de ortografía que no se hayan trabajado hasta ese momento**.

2. Palabras encadenadas

Jugar a palabras encadenadas consiste en **segmentar palabras por sílabas y comenzar una nueva por la última de ellas**. Se juega por turnos, hasta que uno de los jugadores se queda sin respuesta.

Podéis ayudaros de palmadas para cada golpe silábico o simplificarlo inicialmente y empezar las palabras por la última letra únicamente.

Este juego para trabajar la dislexia se trabajan dos aspectos importantes a la hora de fomentar la conciencia fonológica.

- En primer lugar, la segmentación de palabras por sílabas está íntimamente relacionada con la adquisición de la lectura y la conciencia silábica.
- En segundo lugar, **se entrena la fluidez verbal que es uno de los aspectos que suelen estar más deteriorados en un perfil de dislexia**

3. **Veó, veó:** Un juego de toda la vida que trabaja la conciencia fonológica, el acceso al léxico...

4. **Palabras que riman:**

Se puede hacer muchas variables de este juego. Por ejemplo: proponemos al niño/a tres palabras que tengan el mismo número de sílabas, dos deber rimar entre sí y una no. Se trata de identificar qué palabra NO rima:

- Sol-gol-sal
- voz-cal-coz
- casa-pata-masa
- gato-pato-gallo
- pena-pera-vena
- rojo-caja-cojo...

Cuando ya entiendan el mecanismo de la rima se puede proponer una palabra y que sean ellos/as quienes busquen una que rime.

5. Cantar

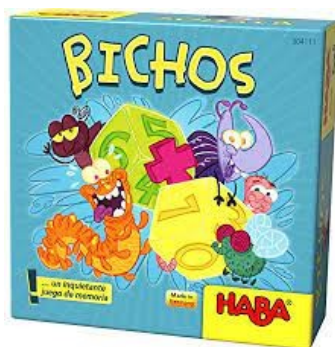
Cantar es una actividad estupenda para desarrollar la conciencia fonológica, contribuye a ampliar vocabulario y reforzar la memoria. Ayuda a la atención y a la concentración. Favorece la escucha y la perseverancia.

JUEGOS PARA POTENCIAR EL CÁLCULO MENTAL

Bichos de Haba

A partir de 6 años. Cada partida aproximadamente 10 minutos. Este juego mezcla el entrenamiento de la memoria con el cálculo mental, por lo que es perfecto para trabajar con niños/as con discalculia.

El objetivo del juego es encontrar TANTOS BICHOS como número aparezca en los dados. Colocaremos las cartas de bicho boca abajo por la mesa y tiraremos los dados, imaginaos que nos sale el número 11. Tendremos que ir levantando tarjetas intentando que la suma de esos bichos de 11, si nos pasamos perdemos.



Balance Beans

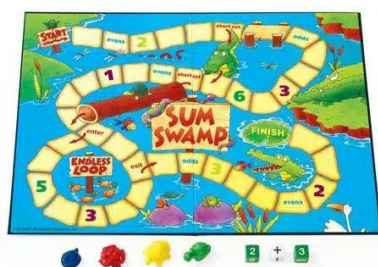
Se trata de un juego de carácter individual en el que los niños, de mínimo 5 años, deben aprender a experimentar con el objetivo de **equilibrar una balanza**. Para ello, se utilizan unas judías con ilustraciones. El juego plantea los retos al jugador de acuerdo con la dificultad escogida entre las cuatro disponibles: fácil, intermedio, difícil y muy difícil.

Para comenzar, hay que escoger un reto y colocar las judías tal y como indica dicho reto. En ese momento la balanza está desequilibrada, y para equilibrarla hay que utilizar únicamente las judías que la carta indica. Así, se trabajan la **lógica y las matemáticas** a partes iguales.



Sum Swamp

Con un tablero que representa un pantano, los diferentes bichos que eligen los jugadores se mueven alrededor de él gracias a **sencillas sumas y restas**. Para ello, hay que lanzar tres dados diferentes: dos de ellos numerados y uno de ellos con signos de suma y resta. Entonces, los niños deben calcular la cifra final dependiendo de los números y del signo que haya salido para averiguar cuántos pasos tiene que dar su rana, libélula, caracol o caimán. Por ejemplo, si sale un 5, un 2 y un (-), el recorrido que tiene que hacer es de 3 casillas.



Qwirkle

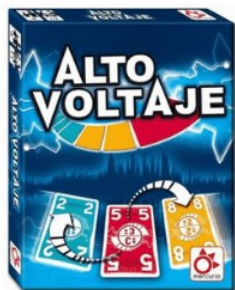
El planteamiento es muy similar al del dominó: el juego consta de diferentes fichas que llevan grabada en la parte superior una forma de algún color. Para puntuar, se deben crear líneas con las fichas que tengan o bien la misma forma o bien el mismo color. Para ser el primero en quedarse sin fichas, es necesario **reconocer patrones y utilizar estrategias**, elementos muy útiles y necesarios para el estudio de las matemáticas.



Alto Voltaje:

Es un juego de cartas ideal para estudiantes de 4º, 5º y 6º de Primaria.

¿Cómo se juega? Se reparten todas las cartas entre los jugadores, se pone una en el centro de la mesa y, de manera simultánea (no hay turnos), todos tratan de colocar su carta respetando las operaciones que se indican. Gana el jugador que antes se quede sin cartas.



Código Secreto 13 +4

Es un juego que se puede adaptar a diferentes edades. Los más pequeños jugarán de una manera sencilla y los mayores comenzarán a trazar estrategias que harán que la partida se complique, a pesar de que los números con los que se juega no son mayores de 20.

¿Cómo se juega? Se tiran los dados y se intenta avanzar combinando operaciones con los números de los dados que den como resultado los números que marcan las diferentes casillas. Cuando un jugador se queda sin dados o no puede seguir avanzando a la siguiente casilla, es el turno del siguiente jugador.



La aventura de las tablas:

Con este juego de mesa, aprender y consolidar las tablas de multiplicar es sencillo. Se puede jugar de manera individual o en grupo. ¿Lo mejor? Su código de colores y formas hace que comprobar los resultados sea sencillo por lo que pueden jugar solos sin margen de error.

¿Cómo se juega? Los jugadores deben encontrar los números correctos calculando hábilmente las operaciones que marca el muro de las incógnitas. Quien sea más rápido calculando, ganará la partida.



Math Dice y Math Dice jr (a partir de 6 años)

Este juego de dados (5 dados de 6 caras y 1 dado de 12 caras) es perfecto para «estrujarse» el cerebro buscando la solución más acertada

¿**Cómo se juega?** El objetivo es combinar diferentes operaciones matemáticas como la suma, resta, multiplicación o división para llegar al número que marca el dado de 12 caras. Parece sencillo, pero la clave está en usar el mayor número de operaciones matemáticas para llegar al número objetivo. Cuantas más operaciones emplees, más puntos conseguirás.



Sushi Go!

Este juego de cartas indicado para grupos de dos a cinco jugadores (aunque existe una versión de mesa para hasta ocho jugadores) está recomendado para niños a partir de seis años. Su dinámica consiste en ir creando platos de sushi combinando diferentes cartas que cuentan con valores determinados. Por ejemplo: el wasabi triplica el valor y los palillos chinos permiten coger dos cartas de la baraja en una misma ronda. Con él se pueden reforzar conceptos matemáticos, rapidez visual, además de fomentar la estrategia y la lógica.



Los 10 cerditos

El número 10 es el protagonista de este juego de cartas donde pueden participar hasta ocho niños desde los 6 años de edad. La ilustración de las cartas está muy cuidada y recuerda al clásico cuento 'Los tres cerditos'. Su mecánica es muy sencilla, pues de lo que se trata es **que el jugador sume 10 con las cartas que se van acumulando en el montón central**. Cuando lo haya logrado se llevará todas las cartas que haya en ese momento. Importante: en su poder siempre tendrá tres y cada vez que llegue su turno tendrá que echar una al montón, intentando no sumar más de esa cantidad. Como algunas cartas son especiales, la partida puede dar un vuelco en el momento que menos se espera. Quien más cartas acumule será el vencedor.



Math Magic

¿Pueden las matemáticas y la magia ir de la mano? Sí, y de hecho algunos profesores como [Xuxo Ruiz](#) el maestro-mago han unido ambas. Math Magic es una propuesta de mesa recomendada a partir de los 10 años que contiene **juegos, rompecabezas, cálculos de velocidad y un buen puñado de trucos matemáticos** para que los más pequeños pongan a prueba sus conocimientos y continúen desarrollando sus habilidades cognitivas.



Puzzles, legos...

Con ellos se trabajan aspectos como la capacidad de concentración y la memoria visual. Se ejercita la tenacidad y la tolerancia a la frustración. Aumenta la concentración y la capacidad para resolver problemas, la coordinación oculo-manual, la visoespacialidad,

En general, los juegos de mesa tienen multitud de beneficios para los niños: ayudan al desarrollo de las capacidades motoras, mentales y sensoriales. Desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, la tolerancia a la frustración, la toma de decisiones, aumentan las habilidades de comunicación, muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones. Enseñan a cumplir las normas de convivencia, trabajan habilidades sociales, la cooperación, refuerzan la autoestima...

Cualquiera de ellos os hará pasar un rato divertido con vuestro hijo / a, estrechar vínculos familiares a la vez que trabajáis todas las destrezas descritas anteriormente.

Recordad que estáis jugando, no forcéis, si no es divertido no querrán jugar, tenéis que jugar con ellos, ¡disfrutadlos!! A veces hay que animarlos y ayudarles a entender las reglas y respetarlas, a superar las dificultades... las habilidades que fomentan son un beneficio pero no lo podemos ver sólo como la finalidad del juego. La finalidad del juego es jugar y, sobre todo, pasar tiempo con vosotros.

El equipo de inclusión del CEIP Jaime I os desea

¡Felices Fiestas!