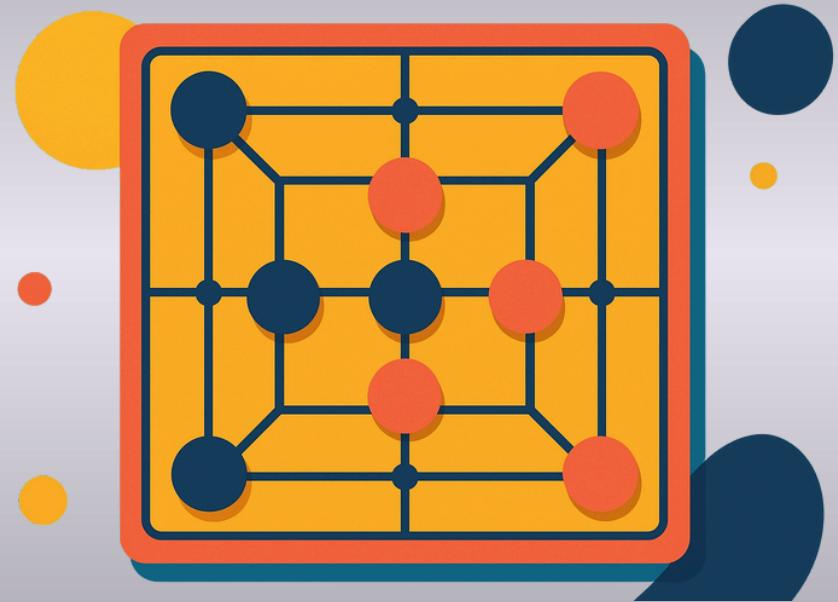


CEP VIRGEN DEL ROSARIO



PROYECTO JUGAMOS EN LA ESCUELA



INDICE

- 1. Datos del centro solicitante.**
- 2. Declaración responsable que incluirá el acta de aprobación por el claustro de la participación en el proyecto TOTedu (ANEXO I)**
- 3. Experiencias educativas presentadas.**
- 4. Título y descripción breve.**
- 5. Documentación sobre la experiencia.**
- 6. Enseñanzas educativas al que va dirigida (Infantil, Primaria, ESO, etc.).**
- 7. Vinculación con otros programas (Erasmus+, CoeducaCentres, Red Novigi, etc.).**
- 8. Reconocimientos recibidos.**
- 9. Enlaces a materiales complementarios (vídeos, blogs, redes sociales).**
- 10. Imágenes ilustrativas (ANEXO II).**
- 11. Catálogo Juegos de Mesa CEP VIRGEN DEL ROSARIO (ANEXO III)**
- 12. Protección de datos.**

1. Datos del centro solicitante:

Nombre: CEP VIRGEN DEL ROSARIO

Código: 03000138

Dirección : Camino del Calvario 56

Régimen: Público

CIF: Q-5355176-H

Director: Francisco Javier Alférez Guerrero

Correos electrónicos: 03000138@edu.gva.es

fj.alferezguerrero@edu.gva.es

ja.amadorcarretero@edu.gva.es

2. Declaración responsable que incluirá el acta de aprobación por el claustro de la participación en el proyecto TOTedu (ANEXO I)**3. Experiencias educativas presentadas.**

JUGAMOS EN LA ESCUELA

4. Título y descripción breve.

El proyecto, “Jugamos en la Escuela”, tiene como finalidad dar a conocer la experiencia llevada a cabo en nuestro centro para fomentar el aprendizaje, la convivencia y la participación a través del uso sistemático de los juegos de mesa como herramienta pedagógica.

La propuesta parte de una necesidad detectada en nuestro contexto: por un lado, el aumento del uso de pantallas en el tiempo libre del alumnado y, por otro, la necesidad de crear espacios de convivencia y aprendizaje compartido que incluyan a las familias. Con “Jugamos en la Escuela” hemos conseguido que el alumnado y las familias redescubran el juego, como una actividad enriquecedora, que refuerza competencias académicas y socioemocionales.

Desde su implantación en nuestro centro en el curso 2021-2022, el proyecto ha sido diseñado con un enfoque integrador e innovador, alineado con los valores de la Comunitat Valenciana en materia de calidad educativa, inclusión y participación democrática. Además, ha trascendido el propio centro, sirviendo como referencia para otros colegios del entorno que nos han solicitado asesoramiento para implementar iniciativas similares.

5. Documentación sobre la experiencia.

El proyecto ha transformado la dinámica del centro. Desde su implantación:

- Las familias participan activamente en las sesiones de juegos de mesa, no solo como observadores, sino como agentes externos que dinamizan las sesiones.
- Se ha observado en el alumnado un cambio de hábitos de ocio, con mayor uso de juegos de mesa en casa y reducción del tiempo de pantalla.
- La relación entre el profesorado y las familias se ha visto reforzada, creando un clima de confianza y colaboración.
- Este impacto no se limita a las aulas; ha generado una cultura del juego en toda la comunidad educativa, que se traduce en un mejor clima escolar y en aprendizajes más significativos.
- Además durante el curso 2023-2024 y 2024-2025 se han creado dos grupos de trabajo dentro del centro para la creación y elaboración de juegos de mesa de autoconstrucción.

El proyecto Jugamos en la Escuela ha contribuido de manera significativa al desarrollo de iniciativas educativas con un claro interés para la comunidad, al integrar el juego de mesa como herramienta pedagógica, social y cultural en el ámbito escolar y comunitario. Su diseño no se limita únicamente al trabajo dentro del aula, sino que se proyecta hacia el entorno, involucrando a familias, asociaciones, AMPA y otros agentes sociales, generando un impacto positivo más allá del centro educativo.

El uso del juego de mesa ha permitido crear espacios de encuentro intergeneracionales y multiculturales, donde alumnado, familias participan de manera conjunta en dinámicas que favorecen la convivencia, la cooperación y el aprendizaje compartido. Estas experiencias no solo enriquecen el desarrollo académico y personal de los niños y niñas, sino que también fortalecen los lazos entre escuela y comunidad, posicionando al centro como un referente en innovación pedagógica y participación social.

Asimismo, el proyecto fomenta valores de interés general como la inclusión, la solidaridad, la igualdad de oportunidades al tiempo que ofrece una alternativa cultural y educativa accesible para toda la comunidad.

De este modo, Jugamos en la Escuela se consolida como un proyecto educativo de gran relevancia comunitaria, que promueve no solo el aprendizaje de contenidos y competencias, sino también la construcción de una ciudadanía activa, participativa y comprometida con el bienestar común.

El proyecto “Jugamos en la Escuela” ha abierto el colegio a la comunidad de las siguientes formas :

- Participación directa en las sesiones de juegos por parte de agentes externos del entorno .
- Apertura de un espacio en el centro en horario de patio para todo el alumnado en el que puedan disfrutar de los juegos de mesa.

6. Enseñanzas educativas al que va dirigida (Infantil, Primaria, ESO, etc.).

El proyecto “**Jugamos en la Escuela**” se desarrolla en un **centro de Educación Primaria**, pero se puede abarcar otras etapas educativas como Educación Infantil y Educación Secundaria Obligatoria.

Participa todo el alumnado desde **1º hasta 6.º de Primaria**, implicando también al profesorado, las familias y agentes externos del entorno educativo.

– Etiquetas temáticas (ámbito artístico, científico, digital, inclusión, etc.).

- **Ámbito educativo y pedagógico:** aprendizaje competencial a través del juego.
- **Ámbito social:** fomento de la convivencia, cooperación y trabajo en equipo.
- **Ámbito emocional:** desarrollo de la empatía, tolerancia a la frustración y autocontrol.
- **Ámbito de inclusión:** adaptación de los juegos a las diferentes capacidades y necesidades.
- **Ámbito de coeducación:** igualdad de oportunidades y participación equitativa.
- **Ámbito digital:** uso responsable de la tecnología frente al ocio con pantallas.
- **Ámbito comunitario:** colaboración activa con familias y entidades locales.
- **Ámbito artístico y creativo:** creación de juegos de mesa de autoconstrucción dentro del centro.

7. Vinculación con otros programas (Erasmus+, CoeducaCentres, Red Novigi, etc.).

El proyecto está alineado con los **principios de innovación, inclusión y participación democrática** promovidos por la **Conselleria de Educación de la Comunitat Valenciana**. Asimismo, se puede vincular con diferentes programas educativos de interés:

- **Red Novigi:** por su carácter innovador y de buenas prácticas transferibles a otros centros.
- **CoeducaCentres:** por su impulso a la igualdad y la coeducación a través del juego.
- **Proyectos Erasmus+:** con potencial de intercambio de experiencias internacionales sobre aprendizaje lúdico.
- **Planes de Formación de Centro (PAF):** varios centros han incluido formación específica sobre el proyecto en su plan anual y nos han solicitado asesoramiento y formación.

8. Reconocimientos recibidos.

El proyecto “Jugamos en la Escuela” ha sido aprobado como PIIE (Proyecto de Innovación e Investigación Educativa) bienal durante los cursos 2022-2023 y 2023-2024, reconocimiento que pone de manifiesto su carácter innovador y su impacto positivo en la mejora de la calidad educativa.

Gracias a esta aprobación, el centro recibió una dotación económica total de 7.500 €, de los cuales aproximadamente 3.800 € se destinaron a la adquisición de juegos de mesa educativos, ampliando así los recursos disponibles para las aulas y asegurando la sostenibilidad del proyecto.

Asimismo, el proyecto ha sido presentado a los Premios 2025 del Consell Escolar de la Comunitat Valenciana en la categoría de buenas prácticas educativas, destacando por su impacto positivo en la comunidad y su carácter inclusivo e innovador.

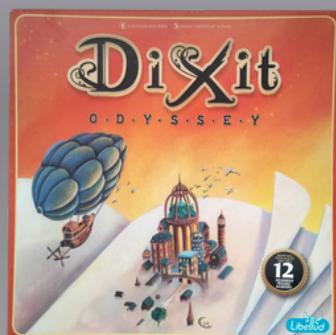
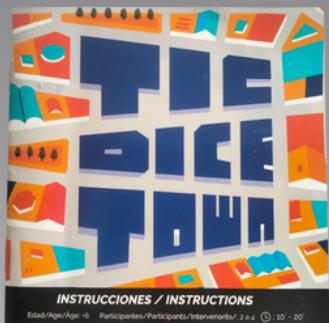
El éxito de la experiencia ha llevado a otros centros educativos de la provincia a solicitar formación y asesoramiento para su implantación:

ANEXO I ACTA

CONSEJO ESCOLAR



ATRAPA PALABRA



En Albatera, siendo las 14:14 del día 11 de noviembre 2025, se reúnen en sesión ordinaria las personas que al pie de página se citan, miembros de Claustro de Profesores del CEP Virgen del Rosario, en el aula nº7 del antiguo colegio Cervantes, con el siguiente orden del día:

1. Lectura y aprobación de la acta de la sesión anterior.
2. Aprobación, si procede, de la PGACurso 2025-26.
3. Aprobación del Plan de Fomento de la Lectura.
4. Aprobación del Plan de Acción Tutorial.
5. Solicitud de participación del centro en el TOTedu.
6. Ruegos y preguntas.

1. Lectura y aprobación, si procede, de la acta de la sesión anterior.

Leída la acta de la sesión anterior, se aprueba por unanimidad de los asistentes.

2. Aprobación de la PGACurso 2024-2025.

El jefe de estudios del centro, Sergio Martínez, presenta a los miembros del claustro de profesores la Programación General Anual del Centro, para su posterior aprobación, del curso 2024-2025. Se

tratan punto a punto los siguientes aspectos:

1. Criterios pedagógicos para la elaboración del horario del alumnado.
2. Proyecto educativo del centro.
3. Programa anual de actividades extraescolares y servicios complementarios.
 - 3.1. Actividades complementarias y extraescolares.
 - 3.2. Servicio de comedor.
4. Situación del programa de lenguas vehiculares.
 - 4.1. Situación del programa de lenguas vehiculares.
5. Datos de inicio de curso.
 - 5.1. Matrícula del curso, programa y servicios del centro.
 - 5.2. Horario general del centro.
 - 5.3. Libros de texto.
 - 5.4. Profesorado del centro con función docente.

- 5.5. Resumen el profesorado del centro con función docente.
 - 5.6. Profesorado de Educación Especial y personal no docente.
 - 5.7. Horario individual del profesorado.
 - 5.8. Alumnado que recibe formación en lenguas extranjeras.
6. Calendario de reuniones de los órganos de gobierno del centro.
 7. Calendario de evaluación y entrega de la información a los padres y madres.
 8. Aspectos organizativos del calendario de reuniones y entrevistas con los padres.
 9. Otra documentación que se aporta para su aprobación por el Consejo Escolar.

Una vez analizados y debatidos todos los puntos de la PGA por los miembros asistentes al Claustro de profesores se aprueba por unanimidad de los asistentes la Programación General Anual para el curso 2025-26 a excepción de la actividad complementaria de “Carnaval” por parte de dos miembros del Claustro de profesores. Estos son Jesús Serrano por motivo de creencias religiosas no puede participar en dicha actividad, el cual, al ser tutor, será sustituido en esta actividad por otro miembro del claustro, todavía por determinar. Jesús Serrano no participará en el pasacalle. Por otra parte, el especialista de Educación Física, Manuel Rubio, manifiesta que, por problemas fisiológicos de audición, posee una hipersensibilidad a la música alta por lo que tampoco participará. Ambos colaborarán en todo en lo que se les requiera.

3. Aprobación del Plan de Fomento de la Lectura

La Secretaria del Centro, María Teresa Ramón, presenta a los miembros asistentes al claustro la actualización del Plan de Fomento de la Lectura para el curso 2025-26. El cual consta de los siguientes apartados: **MARCO LEGAL A.-**

JUSTIFICACIÓN DEL PLAN.

A.1.- Hábitos lectores del alumnado, del profesorado y de las familias.

A.2.- Grado de comprensión lectora del alumnado.

A.3.-Utilización y frecuencia de uso de recursos materiales documentales por el alumnado, profesorado, comunidad educativa,

B.- ANALISIS DE NECESIDADES EN EL ÁMBITO DE LA LECTURA DEL CENTRO, EN EL MOMENTO DE INICIARSE EL PLAN.

B.1.-Prácticas lectoras y escritoras del centro.

B.2.-Logros alcanzados y dificultades encontradas.

B.3.- Metodologías en lectura y escritura.

B.4.- Recursos materiales y humanos.

B.5.-Necesidades de formación del profesorado.

C.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS QUE SE PRETENDEN CONSEGUIR CON EL DESARROLLO DEL PLAN DE FOMENTO DE LECTURA.

C.1.- Desarrollo de la competencia lectora.

C.2.-Dinamización de la lectura

C.3.-Dinamización de la Biblioteca Escolar.

D.-PLANIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DURANTE EL CURSO ESCOLAR DE ACTIVIDADES A REALIZAR CON LA FINALIDAD DE ALCANZAR LOS OBJETIVOS DEL PLAN.

E.-RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ORGANIZATIVOS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PLAN.

D.E.1.- Biblioteca de aula.

D.E.2.- Biblioteca escolar.

D.E.3.- Recursos externos del centro.

D.E.4.- Tecnologías de la información y de la comunicación.

F.- EVALUACIÓN DE RESULTADOS O EVALUACIÓN FINAL.

Una vez explicados todos los apartados del plan por los miembros asistentes al Claustro de profesores se aprueba por unanimidad de los asistentes.

4. Aprobación del Plan de Acción Tutorial.

El director del Centro, Fco. Javier Alférez, presenta a los miembros asistentes al claustro la actualización del Plan de acción Tutorial para el curso 2025-26. El cual consta de los siguientes apartados: 1. INTRODUCCIÓN 2. OBJETIVOS GENERALES 3. OBJETIVOS POR ÁMBITOS 4. PROCEDIMIENTOS 5. RESPONSABLES DEL PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL

6. FUNCIONES DE LOS TUTORES 7. ACTIVIDADES Y RECURSOS SUGERIDOS.

8. PROYECTOS DE CENTRO.

9. CALENDARIO DE REUNIONES.

10. TEMAS A TRATAR EN LAS REUNIONES CON LOS PADRES.

11. EVALUACIÓN Y REVISIÓN.

12. LEGISLACIÓN.

13. CERTIFICADO DE APROBACIÓN

Una vez explicados todos los apartados del plan por los miembros asistentes al Claustro de profesores se aprueba por unanimidad de los asistentes.

5. Solicitud de participación del centro en el Proyecto TOTedu.

El director del Centro manifiesta a los asistentes al Claustros de Profesores la intención de participar en el Proyecto TOTedu, siendo anfitriones llevando a cabo el Proyecto "Jugamos en la Escuela". El proyecto **TOTedu** es una **plataforma de intercambio formativo y difusión de buenas prácticas educativas**. Impulsado por la Conselleria de Educación, Cultura, Universidades y Empleo, funciona como una "ventana abierta" que busca inspirar y motivar a toda la comunidad educativa a través del intercambio de experiencias exitosas.

ANEXO II

FOTOGRAFÍAS

SESIONES

CON PARTICIPACIÓN DE

AGENTES EXTERNOS





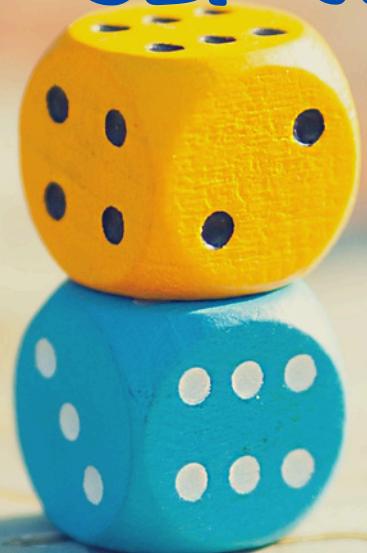




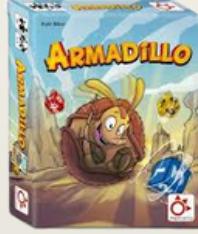
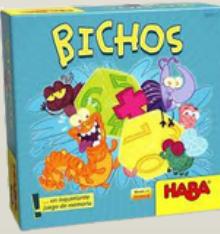
ANEXO III

LISTADO JUEGOS DE MESA

CEP VIRGEN DEL ROSARIO



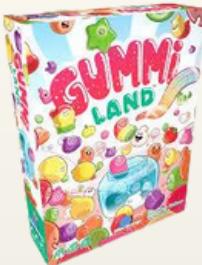
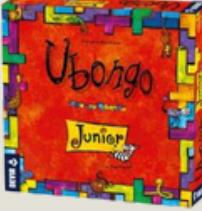
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO COLABORATIVO QUE FOMENTA LA ATENCIÓN, LA CONCENTRACIÓN Y LAS HABILIDADES SOCIALES.	<p>SPYGUY: Pon a prueba tus dotes detectivescas con este ingenioso juego de mesa cooperativo, ¡perfecto para los amantes de la investigación! La ciudad está siendo azotada por una serie de robos por un sospechoso realmente astuto. Deberéis unir vuestras habilidades de investigación y deducción, para ayudar a Spy Guy a atrapar al malvado ladrón. Buscad pistas en el gran mapa, cuantas más encontréis, ¡antes atraparéis al malhechor!</p>			
	TRABAJA EL CÁLCULO MENTAL, PROBABILIDAD Y LA TOMA DE DECISIONES	<p>ARMADILLO: ¿Dados, cartas y la mejor estrategia? Descubre el juego de mesa Armadillo. En Armadillo tendrás que tomar buenas decisiones cuando elijáis vuestros dados. Utiliza no solo tus tiradas, sino las de los demás para ir deshaciéndote de las cartas que tienes mientras proteges el resultado con tus fichas. ¿Quién será el armadillo más rápido?</p>			
	DESARROLLA LA MEMORIA, LA ATENCIÓN, EL CÁLCULO MENTAL Y EL RAZONAMIENTO LÓGICO	<p>REINAS DURMIENTES: En Reinas Durmientes debes conseguir despertar a 5 reinas antes que nadie. En este divertido juego de cartas hay 7 tipos de cartas especiales de acción y 12 cartas de reinas. Cada carta especial tiene una función diferente y con ellas debes conseguir retrasar a tus oponentes del objetivo y ser el primero en lograrlo, ¿lo conseguirás?</p>			
	DESARROLLA LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN, LA AGILIDAD MENTAL Y LA RAPIDEZ DE PROCESAMIENTO	<p>BICHOS: ¡Hay bichos por todos lados! ¿Cuántos exactamente? Los jugadores deben memorizar bien dónde se esconden las cucarachas, los escarabajos, etc... ¡Porque tienen que encontrar el número que han sacado en los dados! El que consiga calcular bien los bichos y tenga cuidado de no destapar demasiados, podrá acumular el mayor número de fichas y ganará.</p>			

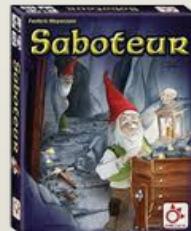
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO CÁLCULO, LÓGICA, MOMORIA Y VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO	OPERACIÓN DINAMITA: Operación Dinamita es un juego de cartas cuyo objetivo es encontrar o detonar parejas de cartas usando el cálculo, la memoria y una chispa de suerte. Un juego de memoria, cálculo ¡y mucha diversión! ¡Este juego es la bomba! Las cartas de la caja de explosivos están cambiando constantemente y, de repente, ¡todo explota!			
	JUEGO COOPERATIVO PARA FOMENTAR EL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL	ELFRUTAL: Los cuatro árboles frutales están cargados de frutas: ¡Las manzanas, peras, cerezas y ciruelas están maduras y tienen que ser recolectadas a toda velocidad! Pero, ¡ojo! el cuervo está vigilando si puede robar alguna rica fruta! Trabajando en equipo, los jugadores intentarán recolectar las frutas de los árboles, antes de que el cuervo logre robarlas			
	JUEGO DE AZAR, DADOS Y RAZONAMIENTO LÓGICO	LITTLE FOX: Hay muchísimo que hacer en la consulta del árbol: el erizo está resfriado, el murciélagos se ha torcido el ala y la liebre tiene un chichón en la cabeza. Los niños/as ayudan al pequeño zorro a tratar adecuadamente a los pacientes, aunque para ello necesitaréis un poco de suerte con los dados. Gana el primero que consiga alimentar a 5 animales diferentes.			
	JUEGO DE CARTAS Y ESTRATEGIAS	RAINBOW: En este divertido juego los jugadores tendrán que formar su arcoíris, deberán que tener cuidado con las tormentas, las nubes y el viento que intentarán impedirlo, pero contarán con la ayuda del sol y la lluvia para conseguirlo.			

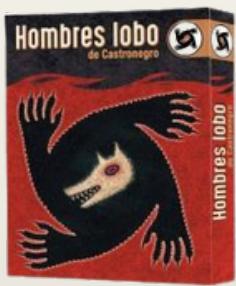
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO DE RAZONAMIENTO LÓGICO	GUMMI LAND: Bienvenidos a la tierra de los Gummiz donde viven estas dulces criaturas. A los Gummiz les encantan las frutas y pasan todo su tiempo cultivándolas. ¡Son grandes amantes de la comida! ¿Y sabías que puedes domesticarlos? ¡Atráe a los Gummiz salvajes con deliciosas frutas y añádelos a tu Gummibox! ¡Hazles cosquillas para que salgan de su escondite y te ayuden a atrapar a nuevos Gummiz!			
	JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD MANUAL	HAPPY CHICKENS: Juego de habilidad competitiva con dos formas de juego. <input type="checkbox"/> Los alegres polluelos juegan al escondite en el gallinero. Saca el palo del gallinero del color de la ficha y trata de conseguir cuantos más pollitos mejor. <input type="checkbox"/> Trata de sacar cuantos más palos antes de que caigan los pollitos.			
	JUEGO DE ROMPECABEZAS CON LOSETAS	UBONGO JUNIOR: Cada jugador tiene su propia plantilla teniendo que rellenarla con el dado. Empieza la ronda y todos los jugadores intentan colocar sus piezas lo más rápido posible. El primer jugador en colocar correctamente sus piezas grita "¡Ubongo!" pero los demás jugadores no deben parar. Cuando un jugador vea que se acaba del tiempo del reloj de arena, grita "¡Alto!" y todos los jugadores, ahora sí, han de parar.			
	JUEGO DE AZAR Y ESTRATEGIA	CARCASSONE JUNIOR: En este juego simplificado de Carcassonne, el ganador será el primer jugador en colocar todas sus fichas en el tablero. Carcassonne Junior es una manera magnífica de desarrollar el pensamiento crítico en los más jóvenes porque cada decisión influye en el resultado de la partida. Todos los jugadores tienen que estar pendientes de las decisiones de los otros jugadores, y esto mantiene el interés de todos los jugadores hasta el final.			

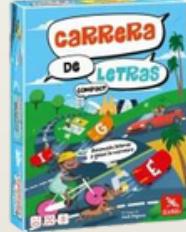
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO DE AZAR, DADOS Y PROBABILIDAD	SÚPER SIX: Lanza el dado y arriesga hasta ser el primer@que se queda sin palitos			
	JUEGO DE AZAR PROBABILIDAD Y ESTRATEGIA	UNO: Juego de cartas fácil y divertido que consiste en emparejar colores y números. Los jugadores, por turnos, deben intentar quedarse sin cartas en la mano jugando cartas que coincidan en número, color o símbolo con la última carta de la pila de descarte. ¡Las cartas especiales le dan más emoción al juego y ayudan a derrotar a los rivales!			
	JUEGO DE CARTAS Y ESTRATEGIA	SABOTEUR: Estás en la mina en busca de oro. De repente, tu pico aparece roto y desaparece la luz. El saboteador ha entrado en acción. Pero, ¿quién entre los jugadores es el saboteador? ¿Encontrarás el oro antes o conseguirán los saboteadores que sus oscuras acciones lo impidan? El jugador que consiga más oro gana.			
	DJUEGO QUE DESARROLLA LA ATENCIÓN, EL RAZONAMIENTO LÓGICO Y EL ESTRATÉGICO	BATALLA DE GENIOS: Reta a tu oponente a completar el tablero antes que tú. ¡Sé el más rápido en resolverlo! Existen 62.208 combinaciones posibles ¡y siempre hay una solución! Completa la cuadrícula con las nueve piezas de colores, una vez que se hayan colocado los siete bloqueadores en las posiciones que indican los dados.			

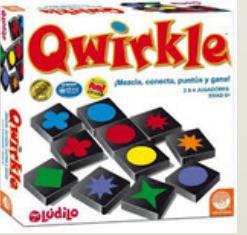
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	FOMENTA EL CÁLCULO MENTAL Y LA TOMA DE DECISIONES	CÓDIGO SECRETO 13+4: Un juego de cálculo con una pizca de suspense. El juego consiste en ir avanzando posiciones y ser el primero en conseguir la máscara de Amon Ra. Mediante operaciones matemáticas tendremos que lograr que el resultado de los dados coincida con el de la siguiente casilla y así desbloquear el paso.			
	JUEGO DE CARTAS Y SUSPENSE	HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO: En lo más profundo del bosque, la pequeña aldea de Castronegro es desde hace algún tiempo presa del ataque de los Hombres Lobo. Los aldeanos deben superar su miedo para poder erradicar esta plaga venida de la noche de los tiempos, antes de que la aldea pierda sus últimos habitantes... Los jugadores son los habitantes del pueblo y colaboran para librarlo de la amenaza de un grupo de malvados hombres lobo.			
	JUEGO DE CARTAS, OBSERVACIÓN Y REFLEJOS	DOBBLER: Dobble es un juego de cartas en el que los jugadores compiten por encontrar el símbolo que coincide entre las cartas. Cada carta es única y sólo tiene un símbolo en común con cualquier otra del mazo. Puede ser difícil descubrir la coincidencia, ya que el tamaño y la posición de los símbolos pueden variar en cada carta.			
	JUEGO DE FICHAS, HABILIDADES COGNITIVAS Y LÓGICA	RUMMI: Juego de mesa que fomenta el trabajo cognitivo y el razonamiento lógico-matemático. El objetivo de Rummi Clasic es que el jugador se quede sin fichas antes que el resto, formando grupos de 3 fichas o más. Se pueden hacer escaleras de color o grupos del mismo número. Presentado en una caja metálica con 106 fichas numeradas del 1 al 13 (dos de cada color), más 2 comodines y 4 atriles			

CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

		1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO	
	JUEGO DE MEMORIA Y ESTRATEGIA	<p>FUERZA DE DRAGÓN: Todo el mundo sabe que los dragones son valientes. ¡Pero también necesitan buena memoria! ¡Y tienen que demostrarlo en la carrera de dragones alrededor del volcán en erupción! ¿Podrá tu dragón dar la vuelta entera al tablero y llegar a su cueva antes que los demás? Con buena memoria seguro que lo consigue. Cada casilla te mostrará el animal que deberás encontrar entre las fichas del centro del volcán. Y con un poco de suerte, podrás avanzar 1, 2, o 3 casillas. ¡Pero vigila no destapes una ficha calavera!</p>			
	JUEGO DE VOCABULARIO, ORTOGRAFÍA, CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO ESTRATÉGICO	<p>CARRERA DE LETRAS: Se lee una tarjeta y ¡comienza la cuenta atrás! En Carrera de letras cada equipo tiene que encontrar la palabra correcta para conseguir el mayor número de letras posible. Cada vez que se usa una letra, se desplaza un hueco hacia el lado de ese equipo. ¡Gana la partida el primer equipo que logre sacar ocho letras por su lado del tablero! Diviértete con Carrera de letras al mismo tiempo que adquieres vocabulario y mejoras tu lenguaje. Piensa, debate y elige con qué palabra vas a competir contra el equipo oponente.</p>			
	JUEGO DE CARTAS Y COMBINACIÓN DE DADOS	<p>EL REY DE LOS DADOS: Utiliza los dados, piensa bien en tu estrategia, y trata de que tu reino se llene a rebosar de nuevos y valiosos habitantes. ¿Quién obtendrá la mejor puntuación? En este trepidante juego, cada jugador debe tratar de atraer a su flamante reino un gran número de nuevos habitantes. En cada turno, podrá tirar los dados tres veces para tratar de cumplir las condiciones que indica su carta. ¡Haz prosperar al máximo tu territorio, pero ten mucho cuidado con los villanos y dragones que acechan!</p>			
	JUEGO DE CARTAS Y ESTRATEGIA	<p>VIRUS: El juego consiste en enfrentarse a la pandemia y competir por ser el primero en erradicar los virus, logrando aislar un cuerpo sano, para evitar la propagación de las terribles enfermedades. Un cuerpo lo forman 4 órganos, uno de cada color, y si el jugador logra reunir sobre la mesa los 4 órganos diferentes sanos, habrá ganado la partida. Además, deben tratar de inmunizar sus órganos lo antes posible para que los demás no puedan destruirlos. Cuantos más órganos aseguren, más opciones tendrán de ganar</p>			

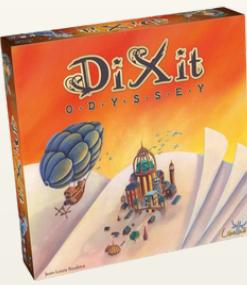
CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

		1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO DE CARTAS DE ESTRATEGIA DE TEMÁTICA FERROVIARIAS.	AVENTUREROS AL TREN: ¡Aventureros al tren! Europa es un juego de estrategia de rutas ferroviarias recomendado a partir de 8 años. A través de las cartas, hay que hacer recorridos sobre el tablero y acumular billetes de destino para ganar. Las instrucciones son sencillas y el camino, fascinante. ¡Empieza la aventura! ¡Viajeros, al tren! Perfecto para poner en práctica el pensamiento estratégico enfocado a construir una ruta ferroviaria y llegar a destino con más puntos que nadie. En la versión Europa, el recorrido conectará ciudades lejanas como Edimburgo, Constantinopla, Pamplona o Berlín.		 
	JUEGO DE MESA ABSTRACTO DE AZAR Y ESTRATEGIA	AZUL: Es un juego de mesa abstracto, con una innovadora mecánica de juego alabada por aficionados y profesionales. Tu objetivo es completar el mosaico de tu tablero individual antes de que lo haga la competencia, y ganarte así el favor del Rey. Un juego que estimula tu sentido visual además de tu intelecto.		
	FOMENTA LA LÓGICA, EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y LA DISCRIMINACIÓN VISUAL	QUIRKLE: es un juego de táctica que consiste en conectar colores y formas. Planifica bien los movimientos y la estrategia (creando líneas de fichas) para conseguir la mayor cantidad de puntos. ¡Crea una línea de seis y puntúa un Qwirkle!		 
	JUEGO PLANIFICACIÓN, AZAR Y TOMA DE DECISIONES	MONZA: Los jugadores deben combinar los colores de los dados con los colores de las casillas del tablero para avanzar y ser el primero en llegar a la meta. Es un juego de estrategia sencilla que fomenta el reconocimiento de colores y el pensamiento táctico así como la toma de decisiones.		

CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	JUEGO DE FICHAS, LÓGICA Y ESTRATEGIA	COMBINA LOS TRIÁNGULOS: Se trata de ir tirando las fichas (triángulos) con la condición de que, para poder conectarlos entre ellos, deben coincidir en número y color por los bordes de ambas fichas. Si en tu jugada no tienes una ficha que coincida, te tocará robar del montón.			
	JUEGO DE EQUILIBRIO Y DESTREZA	TORRE DE PINGÜINOS: Es un juego donde se deben apilar los pingüinos sin que caiga la torre. En su turno cada jugador lanzará el dado, para saber de qué color debe sacar el pingüino para luego volver a apilarlo arriba intentando que la torre no caiga.			
	JUEGO DE AZAR, PROBABILIDAD, RECONOCIMIENTO DE FORMAS Y COLORES O NÚMEROS	LADRONES MAPACHES: En "Mapache Ladrón de Galletas", ¡las galletas son el tesoro más preciado! Pero cuidado, porque hay un mapache goloso que intenta robarlas. Tendrás que usar tu memoria y tu astucia para deshacerte de tus cartas de galletas antes que los demás jugadores, ¡y evitar que el mapache se las coma todas!			
	JUEGO DE ATENCIÓN PARA AMPLIAR VOCABULARIO	ATRAPA PALABRA: Ayuda a ejercitarse el aprendizaje de las primeras letras, sílabas y palabras. Intenta conseguir más letras que el resto de los jugadores/as.			

CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

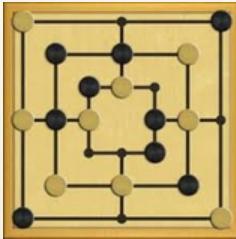
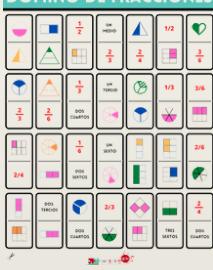
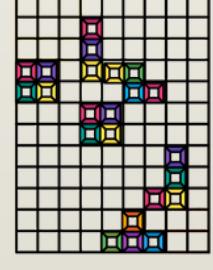
			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	Fomenta el Pensamiento creativo, La Interpretación simbólica y la Comunicación lingüística	<p>Dixit Odyssey: En la mano tienes unas extrañas cartas con unas imágenes muy reveladoras que evocan mil conceptos. Todas tienen en común una frase enigmática. Pero ¡atención! Sólo una de las imágenes es la correcta. Tendréis que utilizar la intuición y afinar para encontrar la imagen adecuada sin caer en la trampa de los otros jugadores. Adéntrate en el mundo de Dixit Odyssey y deja volar tu imaginación.</p>			
	<p>Se desarrolla el razonamiento lógico matemático y el cálculo mental. También se desarrolla la capacidad estratégica y la resolución de problemas de una forma divertida.</p>	<p>Tic Dice Town: - Para ganar las Cartas Objetivo tendrás que colocar los dados sobre el tablero de forma que representen las combinaciones que te han salido en las cartas.</p>			

JUEGOS DE AUTOCONSTRUCCIÓN



“Nunca dejes de jugar”

CATÁLOGO DE JUEGOS CEP VIRGEN DEL ROSARIO

			1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
	ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN, PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y RAZONAMIENTO LÓGICO	EL MOLINO: El objetivo principal del juego del molino es dejar al oponente con menos de tres fichas o inmovilizarlo, impidiéndole realizar movimientos. Esto se logra formando "molinos" (alineando tres fichas del mismo color en línea recta) para capturar las fichas del oponente.			
	JUEGO IDEAL PARA TRABAJAR EL PENSAMIENTO LÓGICO- MATEMÁTICO.LA COMPRENSIÓN DE FRACCIONES	Dominó de fracciones: El dominó de fracciones es un juego educativo en el que los jugadores deben emparejar fichas que representen fracciones equivalentes, como si fuera un dominó tradicional. Su objetivo es reforzar el reconocimiento y comprensión de las fracciones mediante el juego y la lógica.			
	JUEGO IDEAL PARA TRABAJAR PERCEPCIÓN VISUAL Y ESPACIAL, PENSAMIENTO LÓGICO Y PLANIFICACIÓN	EL Tetris: Este tetris emula el funcionamiento del juego original, por lo que la idea es colocar las fichas, bien, abajo del tablero, o bien, sobre cualquier otra ficha previamente colocada. El objetivo del juego es ser el primer jugador en quedarse sin fichas o ser el jugador con menos fichas en su poder cuando no puedan colocarse más sobre el tablero.			