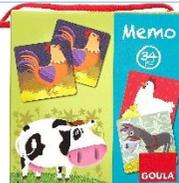


Anexo 76: JUEGOS DE MESA PARA EL AULA

Funciones ejecutivas. Primer Ciclo de E. Infantil (2-3 años)

Selección para trabajar el desarrollo de las Funciones Ejecutivas en el primer ciclo de Educación Infantil

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Thinkfun</p> <p>Roll and Play</p>	<p>A partir de 18 meses. A partir de 2 jugadores. Se puede jugar con toda la clase. 5-10 min Editorial: Thinkfun</p>	<p>El juego tiene un dado de colores y 48 cartas de seis colores (8 de cada color). Cuando el jugador tira el dado, escoge una carta del color que marca el dado y hace lo que indique la carta. Ej.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rojo: Acciones (saltar, agitar la mano, etc.). • Amarillo: Emociones (poner cara triste, poner cara alegre, etc.). • Morado: partes del cuerpo (tocarse la cara, codo) 	<p>Atención, percepción, memoria. Imitación, realización de gestos, identificación y expresión de emociones.</p> <p>Psicomotricidad fina y gruesa.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon</p> <p>Dominó</p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula</p>	<p>Dominó con imágenes con distintas temáticas (animales, vehículos, etc.) Permite aprender a asociar y prestar atención a los detalles. Cuando se juegue en grupo podemos establecer turnos, darle a cada niño un número de fichas, etc.</p>	<p>Atención, percepción y discriminación visual, inhibición, planificación. Reforzar conocimientos.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon</p> <p>Memo Loto</p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula</p>	<p>Combina el juego de Memory, en el que los niños dan la vuelta a las tarjetas por turnos con Loto. En el Loto los niños tienen una tablilla y se meten todas las fichas en una bolsa. Cada niño saca una ficha y si la tiene en un tablilla se la queda, y le toca el turno al siguiente.</p>	<p>Atención, percepción, memoria.</p>



Comunidad de Madrid

EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH

Teléfono de contacto: 690270359

eoep.tdah.madrid@educa.madrid.org

<https://www.educa2.madrid.org/web/dificultades-de-aprendizaje-trastornos-del-lenguaje-y-tdah/>



 <p>Imagen extraída de Amazon Pescar peces</p>	<p>A partir de 2 años 5-10 min 1-4 jugadores Dos modos de juego, libre y por turnos (competitivo) Editorial: Haba</p>	<p>Se colocan los peces con el imán hacia arriba y cada jugador coge un tablero y las figuras con las que completarlo. Por turnos cada jugador lanza el dado e intenta pescar el pez del color que ha salido con la caña de pescar. Si lo consigue, puede coger una ficha del mismo color del pez para su tablero. Si esa ficha ya la tiene, se queda como estaba y pasa la caña al otro jugador. Gana quien complete antes su tablero.</p>	<p>Atención, percepción y discriminación visual, inhibición, flexibilidad. Regulación emocional (perder/ganar). Psicomotricidad (coordinación ojo-mano).</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Little Circuit</p>	<p>2- 5 años 10 min 2-4 jugadores Competitivo Editorial: Djeco</p>	<p>Cada jugador elige un animal y, por turnos se lanza un dado de colores, avanzando su animal hasta la siguiente casilla libre que haya de ese color. Si sale una flor, se avanza a la siguiente casilla libre del mismo color en el que se encuentra su animal Si sale una abeja, se retrocede a la casilla libre previa del mismo color. El primero que llega a la meta, coge una ficha de insecto. El que consiga 3 fichas gana la partida.</p>	<p>Atención, percepción y discriminación visual, memoria, inhibición. Lenguaje expresivo y comprensivo. Regulación emocional (perder/ganar). Psicomotricidad fina Reforzar conocimientos (colores).</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco La Pandilla del Bosque</p>	<p>A partir de 2 años 5- 10 min 1-4 jugadores, puede adaptarse para toda la clase. Cooperativo, incluye dos modos de juego. Editorial: Haba</p>	<p>Trae distintas piezas para montar fácilmente el bosque; este queda escondido, y puede verse a través de distintos orificios. También se compone de fichas en las que aparecen los animales por un lado y las huellas por otro; si se le quiere dar más complejidad, los niños jugarán con el reconocimiento de las huellas. El juego consiste en ayudar a la ratoncita Mía a encontrar a sus amigos del bosque. Para ello cada jugador puede mirar a través de dos orificios al bosque y tratar de memorizar los animales que ha visto. En cada turno, el adulto guiará mediante preguntas al jugador para que trate de adivinar donde está el animal que le ha tocado.</p>	<p>Atención, percepción visual, memoria, flexibilidad cognitiva, orientación espacial. Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo. Regulación emocional (no acertar).</p>





 <p>Imagen extraída de Amazon Los tres cerditos</p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 10 minutos Modo cooperativo y competitivo. Editorial: Goula</p>	<p>Juego basado en la historia de los 3 cerditos. Los tres cerditos tienen que intentar llegar a la casita antes que el lobo. Los jugadores van moviendo los cerditos o el lobo según el color que salga en el dado. Tiene dos variantes de juego, la cooperativa, en que todos los jugadores pueden mover cualquier cerdito en su turno, o la competitiva, en la que cada uno tiene que intentar que el suyo llegue antes a la casita.</p>	<p>Atención, memoria, flexibilidad cognitiva, planificación. Lenguaje expresivo y comprensivo. Regulación emocional (perder/ganar) Trabajo en equipo, interpretación de las acciones de los demás.</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Primer frutal</p>	<p>2-5 años 10 min 1-4 jugadores. Cooperativo Editorial: Haba</p>	<p>Por turnos los jugadores van tirando el dado, en función del color que salga cogen una fruta del mismo color del árbol y la meten en la cesta. En el dado también puede salir el cuervo, lo que hace al pájaro avanzar una casilla, o una cesta, lo que permite coger una fruta de cualquier color. El objetivo del juego es recolectar entre todos las frutas antes de que el cuervo llegue al final del camino y se las coma.</p>	<p>Atención, inhibición, planificación. Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo, negociación, toma de decisiones. Psicomotricidad fina Reforzar conocimientos (colores y formas).</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Little Association</p>	<p>2,5- 5 años 10 min 2-4 jugadores (hasta 2 jugadores más sin añadir nada) Competitivo Editorial: Djeco</p>	<p>Juego de rapidez. Hay tres grandes "universos" (discos con una imagen: huerto, prado y charca) y un animal para cada uno (conejo, vaca y rana, respectivamente). Se le da la vuelta a una loseta cuadrada y todos tienen que asociar rápidamente la imagen a uno de los tres universos (por ejemplo, respectivamente: rastrillo, manzana y junco). La forma de asociarlo es coger el animal que corresponda a ese universo y colocarlo sobre su universo (sobre el disco). El que lo haga más rápido, gana la loseta cuadrada. Quien tenga más losetas al final, gana.</p>	<p>Atención, percepción y discriminación visual, memoria, inhibición. Lenguaje comprensivo. Reforzar conocimiento (vocabulario sobre animales, naturaleza, colores).</p>





Comunidad de Madrid

EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH

Teléfono de contacto: 690270359

eoep.tdah.madrid@educa.madrid.org

<https://www.educa2.madrid.org/web/dificultades-de-aprendizaje-trastornos-del-lenguaje-y-tdah/>



 <p>Imagen extraída de Amazon Little Memo</p>	<p>2,5- 5 años 10 min 2-4 jugadores (hasta 2 jugadores más sin añadir nada) Competitivo Editorial: Djeco</p>	<p>Hay 9 animales que se colocan sobre la mesa. Uno de los jugadores elige un animal, que esconde bajo la caja, mientras que los demás tienen los ojos cerrados. Cuando vuelven a abrir los ojos, los jugadores deben decir qué animal ha escondido. El que lo encuentre, gana una ficha. Gana el que llegue a 5 fichas</p> <p>Se puede empezar poco a poco, con menos animales.</p>	<p>Atención, percepción y discriminación visual, memoria, inhibición. Lenguaje comprensivo. Reforzar conocimientos (vocabulario sobre animales, naturaleza, colores).</p>
 <p>Imagen extraída de Djeco Little Mime</p>	<p>2,5- 5 años 2-4 jugadores, puede adaptarse para toda la clase 5 min Cooperativo Ed.: Djeco</p>	<p>Es un juego de mímica, consiste en ayudar a los animales a encontrar su camino a casa imitando los sonidos o los gestos de su madre. Se colocan varias cartas de animales en el centro. El primer jugador elige en secreto un animal de la mesa e imita su sonido, sus gestos o ambos, mientras que el resto tiene que adivinar de cuál se trata; si aciertan, el animal puede volver a su casa. Se juegan turnos sucesivos hasta que se coloquen las cartas del centro.</p>	<p>Atención, discriminación auditiva, memoria. Lenguaje expresivo. Interpretación de las acciones de los demás, trabajo en equipo, imitación, realización de gestos. Psicomotricidad gruesa.</p>

