

Anexo 84. Selección de juegos de mesa para el desarrollo de las funciones ejecutivas 2º ciclo de E. Infantil







Programa inclusivo para el desarrollo de las funciones ejecutivas (2º ciclo de E. Infantil)




Anexo 84. Selección de juegos de mesa para el desarrollo de las funciones ejecutivas


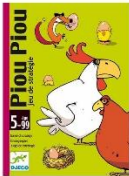

Elaborado por componentes del EOEP Específico DEA, TEL y TDAH.


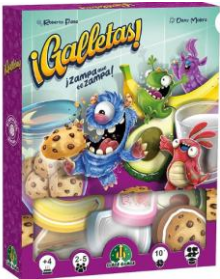
Versión 1 – Fecha de publicación – Abril 2025



Anexo 84. Selección de juegos de mesa para el aula. FE 2º Ciclo de Educación Infantil

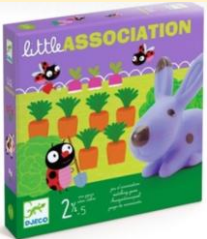
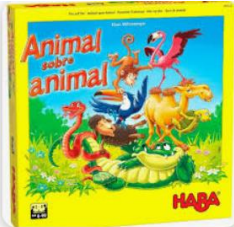
JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Átomo Games Emotiö</p>	<p>A partir de 4 años</p> <p>+2 jugadores (puede usarse con toda la clase)</p> <p>15-20 min</p> <p>Juego formativo</p> <p>Edit.: Átomo Games</p>	<p>En este juego hay un dado con seis tipos de acciones posibles: inventar una historia, adivinar una emoción, representar con mímica una emoción, valorar algo que haya ocurrido ese día, etc. Por otro lado, hay un mazo de cartas de emociones, en las que se pueden incluir más o menos emociones (sólo las básicas o añadir otras más complejas).</p> <p>Por turnos o equipos, los alumnos tiran el dado y cogen una carta del mazo de las emociones, y realizan la acción que les ha tocado en relación a dicha emoción.</p>	<p>Control atencional, memoria de trabajo y gestión emocional.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>
 <p>Imagen extraída de Asmodee Time's up Kids</p>	<p>A partir de 4 años</p> <p>2-12 jugadores (puede adaptarse para toda la clase)</p> <p>10-20 minutos</p> <p>Cooperativo</p> <p>Edit.: Asmodee</p>	<p>Se trata de hacer que los demás jugadores adivinen un concepto. Hay dos rondas de juego:</p> <p>-Ronda 1: se cogen 20 cartas y se da la vuelta al reloj (dura 10 minutos). El profesor (o un alumno) se encarga de describir la carta sin decir el nombre para que los niños lo adivinen.</p> <p>-Ronda 2: se coloca el reloj de nuevo. El profesor o los alumnos, por turnos, van describiendo las cartas con mímica y sonidos.</p>	<p>Control atencional, memoria de trabajo, control inhibitorio y gestión emocional.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>



JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Dideco Primer frutal</p>	<p>2-5 años 10 min 1-4 jugadores Cooperativo Editorial: HABA</p>	<p>Los jugadores tienen que recolectar toda la fruta antes de que el cuervo llegue al final del camino y se la coma. Se trabaja la toma de decisiones en equipo, para elegir mejor el tipo de fruta a meter en la cesta, teniendo en cuenta que si sale en el dado el color de una fruta que ya no queda esa jugada no se puede meter otra fruta distinta en la caja.</p>	<p>Control atencional y gestión emocional. Trabajo en equipo, negociación y toma de decisiones.</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Little Cooperation</p>	<p>2- 5 años 10 min 2- 4 jugadores Cooperativo Editorial: Dideco</p>	<p>Los jugadores tienen que cooperar para conseguir que los cuatro animales crucen el puente y lleguen al iglú. El puente de hielo se va "resquebrajando", así que tienen que hacerlo con cuidado y llegando a acuerdos entre ellos.</p>	<p>Control atencional, planificación, y gestión emocional. Trabajo en equipo, negociación y toma de decisiones.</p>
 <p>Imagen extraída de Zacatrus Unicornio destello</p>	<p>3-6 años 10 min 2-4 jugadores Competitivo Editorial: HABA</p>	<p>Cada jugador elige un unicornio, que tendrá que avanzar por las casillas (nubes). Cuando no avanza ninguna casilla, el unicornio se está "tomando un pastelito", lo que ayuda a lidiar con la frustración. Hay distintos tipos de nubes. Por ejemplo, en las nubes moradas el jugador coge un cristal que entregará a otro jugador.</p>	<p>Control atencional y gestión emocional (perder/ganar).</p>


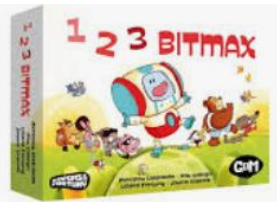
JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de El juego de mesa ¿Quién es quién?</p>	<p>A partir de 5 años 2 jugadores 10-15 min Competitivo Edit.: Hasbro Gaming</p>	<p>Cada jugador tiene un tablero con 24 personajes. En cada partida cada jugador va a tener una carta con un personaje que no puede mostrar a su compañero, ya que tiene que adivinarla. Para ello se harán preguntas tales como ¿es rubio? ¿tiene los ojos verdes? Solo se puede responder sí o no. Cuando el oponente responde a la pregunta, se deben ir eliminando los personajes que no cumplen el criterio de la pregunta.</p>	<p>Control atencional, memoria de trabajo, planificación y gestión emocional (perder/ganar).</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Piou Piou</p>	<p>A partir de 5 años 2 - 5 jugadores 10 min Competitivo Edit.: Dideco</p>	<p>El objetivo es ser el primero en hacer nacer tres pollitos. Para ello hay que tener un gallo y una gallina, poner un huevo, hacerlo nacer y luego protegerse del zorro, que puede robarlo cuando ha nacido. Es necesario gestionar cartas y poner en marcha estrategias; entre ellas, robar huevos de otro jugador.</p>	<p>Control atencional, memoria, planificación, flexibilidad y gestión emocional.</p>
 <p>Imagen extraída de Zacatrus Carrera de caracoles</p>	<p>A partir de 5 años 2-4 jugadores 15 min Cooperativo Edit.: HABA</p>	<p>Cada jugador recibe una carta que no puede enseñar a los demás, en la que aparecen dibujados tres caracoles. El objetivo de este juego es hacer que lleguen a la meta los tres caracoles que indica su carta. Todos los jugadores pueden mover a cualquier caracol en su turno, que son magnéticos y van subiendo por la propia caja del juego.</p>	<p>Control inhibitorio, planificación, flexibilidad y gestión emocional.</p>

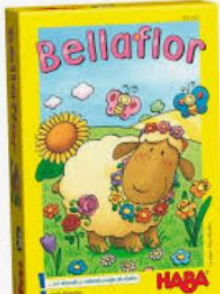

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Ludilo ¡Pillado!</p>	<p>A partir de 5 años 2-4 jugadores 20 min Cooperativo Edit.: Lúdilo</p>	<p>Los jugadores son gallinas detectives que tienen que cooperar para averiguar qué zorro ha robado la tarta de la Srta. Pumpert. Para ello deben buscar pistas por la ciudad e ir descartando sospechosos.</p> <p>En cada tirada eligen entre buscar sospechosos o buscar pistas. Pueden tirar los dados hasta tres veces para conseguir realizar una de estas dos acciones; si no, el zorro avanza una casilla.</p> <p>Si el jugador ha elegido sospechoso, se destapa una carta de sospechoso y se comprueba si es o no el culpable con las pistas que se tienen.</p>	<p>Control atencional, planificación, y flexibilidad.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon ¡Galletas!</p>	<p>A partir de 5 años 2 - 5 jugadores 10 min Competitivo Ed.: Devir</p>	<p>Los jugadores empiezan eligiendo un monstruo y colocándolo frente a él para buscar la merienda adecuada entre cartas. Para ello deben seguir las líneas de una carta a otra, empezando por la primera y buscando en qué objeto termina, y ese será por el que empezará en la siguiente carta y así hasta llegar al último que será el que tendrá que coger. El más rápido será el que se lleve un punto y ganará el que antes llegue a 5.</p>	<p>Control atencional, percepción y discriminación visual, control inhibitorio, flexibilidad, planificación y gestión emocional (perder/ganar).</p>


JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Zacatrus Dobble Kids</p>	<p>3- 4 años 2-6 jugadores Competitivo Ed.: Zygomatic</p>	<p>Para ganar hay que encontrar el animal que es idéntico en dos cartas antes que los demás. Con este principio el juego incluye 5 minijuegos con variaciones de las normas.</p>	<p>Control atencional, percepción y discriminación visual, control inhibitorio, memoria, flexibilidad, planificación y gestión emocional (perder/ganar).</p>
 <p>Imagen extraída de Juegos de mesa redonda El castillo durmiente</p>	<p>A partir de 4 años 1-4 jugadores 10 min Competitivo Ed.: HABA</p>	<p>Los jugadores son ladrones en busca del tesoro, aunque solo pueden robarlo cuando los guardianes del palacio están dormidos. Se coloca en el centro de la mesa a los guardianes dormidos y a los que están despiertos formando un círculo a su alrededor. Entre estos se colocan las monedas aleatoriamente -se puede poner una, dos, tres o ninguna-. Se van levantando las fichas centrales y, si encontramos dos que coincidan con los guardianes despiertos que estén uno al lado del otro, cogemos las monedas que hay entre ellos.</p>	<p>Control atencional percepción y discriminación visual, control inhibitorio, flexibilidad y planificación.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <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>Control atencional, percepción y discriminación visual, memoria y control inhibitorio.</p>
 <p>Imagen extraída de Zacatrus Animal sobre animal</p>	<p>A partir de 4 años 2-4 jugadores 10 min Competitivo Ed.: HABA</p>	<p>Se trata de ir apilando los animales de uno en uno sin que se caigan. Se reparten 7 animales diferentes a cada jugador y en cada turno se tira el dado y se realiza la acción que indica: apilar uno de los animales, darle un animal a otro jugador para que lo coloque, colocar el animal que elijan los demás, etc.</p>	<p>Control atencional, percepción y discriminación visual, control inhibitorio, flexibilidad, planificación y gestión emocional (perder/ganar).</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><u>Imagen extraída de Zacatrus</u> Camelot Junior</p>	<p>A partir de 3 años 1-2 jugadores 20 min Competitivo Ed.:Ludilo</p>	<p>Cada jugador tiene que colocar las piezas en la base de madera, tal y como se indica en la imagen. Seguidamente debe intentar colocar el resto de piezas indicadas en el reto de tal manera que el príncipe y la princesa se encuentren. Dispones de 48 retos repartidos en 4 niveles: principiante, junior, experto y maestro.</p>	<p>Control atencional, percepción y discriminación visual, control inhibitorio, flexibilidad, planificación y gestión emocional (conseguir el reto/no conseguir el reto).</p>
 <p><u>Imagen extraída de Lúdilo</u> Matcha Master</p>	<p>A partir de 5 años 2-6 jugadores 10 min Competitivo Ed.:Ludilo</p>	<p>Se reparten las fichas entre los jugadores y el montón central compartido. En cada una de las rondas, se buscan coincidencias en el número, color o animal entre los tacos de cartas de los jugadores y el taco de cartas central. Las categorías van cambiando en cada ronda cada vez que se voltea una carta. Gana el jugador que más coincidencias consigue a lo largo de la partida.</p>	<p>Control atencional, percepción, discriminación visual, flexibilidad, y gestión emocional.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><u>Imagen extraída de Zacatrus</u> Color line</p>	<p>A partir de 5 años 2-4 jugadores 10 min Competitivo Ed.: Cayro</p>	<p>A cada jugador se le reparte un cartón de colores. Si en la partida, sólo hay dos jugadores, cada uno de ellos, tendrá dos cartones. En el medio de los jugadores se dispone de un bote de bolas y un timbre. Cada vez que salga una bola del color que te interese, debes dar al timbre para colocarla en tu cartón y poder completar toda la secuencia. Si tocas el timbre cuando no necesitas una bola, deberás dar al bote una de las bolas que tenías puestas en tu cartón.</p>	<p>Control atencional, planificación, control inhibitorio, discriminación visual y gestión emocional.</p>
 <p><u>Imagen extraída de Juegos de mesa redonda</u> 1, 2, 3 BIT MAX</p>	<p>A partir de 4 años 2-6 jugadores 10 min Competitivo Ed.: Guerra de mitos</p>	<p>En cada ronda se elegirá a un jugador que será el encargado de mezclar las cartas, que tienen imágenes por ambas caras, y pondrá un número de cartas en el medio de la partida (de 4 a 7 cartas). El encargado dejará que sus compañeros las miren unos instantes y a los pocos segundos dará una señal para que cierren los ojos. En ese momento dará la vuelta a una de las fichas, que tendrá un cambio en los personajes, movimientos y posiciones, y el resto de jugadores deberá identificar cuál es.</p>	<p>Control atencional, discriminación visual y memoria de trabajo.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Amazon Bellaflor</p>	<p>A partir de 3-6 años 2-4 jugadores 10 min Competitivo Ed.: Haba</p>	<p>Se juega con la ficha de la oveja, 1 dado, el tablero de la pradera con 6 colores diferentes y 24 fichas de flores. Se colocan bocabajo las fichas de las flores y se mezclan. En cada ronda y de forma individual se tira el dado para voltear una ficha de una flor y colocarla en el color del tablero que le corresponda, y mover la oveja en la dirección adecuada para caer en la casilla de la pradera que haya flores y poder llevártelas.</p>	<p>Control atencional, planificación, discriminación visual y gestión emocional.</p>
 <p>Imagen extraída de Mercurio Abejitas zum zum</p>	<p>A partir de 4 años 2-5 jugadores 15 min Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>El objetivo del juego es encontrar el mayor número de abejas. Para comenzar, se pone el mazo de cartas en el medio de los jugadores rodeado por las abejas de colores tapadas por las colmenas. En cada ronda los jugadores deberán recordar dónde está la abeja del color marcado de la tarjeta y destaparla. Si acierta se la queda.</p>	<p>Control atencional, discriminación visual y gestión emocional.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><u>Imagen extraída de Mercurio</u></p> <p>Cucu Tras ¿Qué hay detrás?</p>	<p>A partir de 4 años 2-6 jugadores 10 min Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>El juego está compuesto por cartas que tienen la misma imagen en ambas caras con alguna pequeña modificación. Se reparten un número de cartas a todos los jugadores y se colocan 5 cartas en el centro boca arriba. Por turnos un jugador después de haber visto todas las cartas pedirá a sus compañeros que cierren los ojos para voltear una tarjeta y deberán adivinar cuál es la que ha girado. Si acierta, colocará una de sus tarjetas en el medio. El objetivo del juego es quedarse sin cartas.</p>	<p>Control atencional, memoria de trabajo, discriminación visual y gestión emocional.</p>