
DOSSIER DE JUEGOS ADAPTADOS DEL

SEMINARIO ABJ

CEIP EL MADROÑO

Dossier de adaptación de juegos de Mesa para su aplicación en el aula. © 2025 por CEIP EL MADROÑO tiene licencia CC BY-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

TIME'S UP

Objetivos:

- Adquirir un vocabulario amplio de distintos temas
- Mejorar la expresión escrita a través de la descripción
- Trabajar la atención y la escucha activa
- Mejorar la memoria
- Aprender a trabajar de forma cooperativa
- Saber esperar turnos

Contenidos trabajados:

Personajes históricos, partes del cuerpo, vocabulario de la vida cotidiana, animales, colores, paisajes y ecosistemas

Materiales utilizados:

Tarjetas creadas por los profes, plásticos y plastificadora, tijeras, impresora

Pasos para elaborar el juego:

1. Decidir qué contenidos queremos trabajar en cada ciclo
2. Elegir las palabras que vamos a incluir en el juego
3. Buscar imágenes que puedan ser significativas para el alumnado
4. Crear las tarjetas e imprimirlas
5. Recortar y plastificar las tarjetas

Adaptaciones (más imágenes):

1º ciclo: el número de cartas es menor, el tamaño de las cartas es más grande, el vocabulario utilizado es más fácil y de uso diario de los alumnos/as.

2º ciclo: las cartas son un poco más pequeñas, hay un número mayor de cartas que en primer ciclo, el vocabulario utilizado trata de temas que se han trabajado en clase.

3º ciclo: el tamaño de las tarjetas es más pequeño, hay un mayor número de cartas, el vocabulario es específico de temas tratados en el ciclo (personajes históricos, órganos del cuerpo, huesos, músculos...)

Imágenes: algunos ejemplos...

1º ciclo:



2º Ciclo:

Tenis

Sudadera

Fútbol

Hamburguesa

Fábula

Pizza

3º ciclo:

pulmones



riñones



estómago



intestino delgado



TACO, GATO, CRABA, QUESO, PIZZA

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención sostenida y la concentración durante una tarea específica.
- Fortalecer la memoria inmediata y la secuencia verbal.
- Desarrollar la tolerancia a la frustración y el control de impulsos.

Contenidos trabajados:

Matemáticos, de vocabulario escolar, alimentos y general.

Materiales utilizados:

Tarjetas creadas por los profes, plásticos y plastificadora, tijeras, impresora.

Pasos para elaborar el juego:

1. Decidir qué contenidos queremos trabajar en cada ciclo
2. Elegir las palabras que vamos a incluir en el juego
3. Buscar imágenes que puedan ser significativas para el alumnado
4. Crear las tarjetas e imprimirlas
5. Recortar y plastificar las tarjetas

Adaptaciones (más imágenes):

1º ciclo: Contenidos más sencillos y menos palabras que recordar.

- Matemáticas: Unidad, decena, centena, par, impar)
- Alimentos: (verdura, carne, fruta, pescado)
- General (jirafa, silencio, piña, moto)

2º ciclo: Retahíla más larga

- Cole, profe, libro, niño, tiza.

Imágenes: algunos ejemplos...

1º ciclo:

JIRAFAS
SILENCIO
PIÑA
MOTO



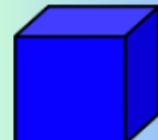
JIRAFAS

JIRAFAS
SILENCIO
PIÑA
MOTO



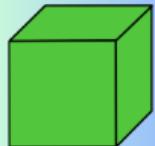
PIÑA

UNIDAD
DECENA
CENTENA
PAR
IMPAR



UNIDAD

UNIDAD
DECENA
CENTENA
PAR
IMPAR



CENTENA

JIRAFAS
SILENCIO
PIÑA
MOTO



SILENCIO

JIRAFAS
SILENCIO
PIÑA
MOTO



MOTO

UNIDAD
DECENA
CENTENA
PAR
IMPAR



DECENA

UNIDAD
DECENA
CENTENA
PAR
IMPAR



PAR

VERDURA
CARNE
FRUTA
PESCADO



VERDURA

VERDURA
CARNE
FRUTA
PESCADO



CARNE

VERDURA
CARNE
FRUTA
PESCADO



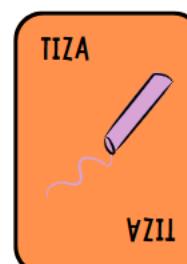
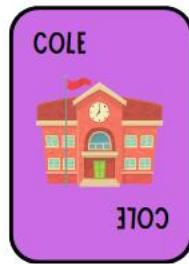
FRUTA

VERDURA
CARNE
FRUTA
PESCADO



PESCADO

2º ciclo:



HUNDIR LA FLOTA

Objetivos:

- Fomentar habilidades como la estrategia, la planificación y la toma de decisiones.

Contenidos trabajados:

Pensamiento estratégico y la planificación, habilidades de atención y concentración, comprensión de conceptos espaciales y de coordenadas

Materiales utilizados:

Cuadrícula o tablero , pequeñas piezas o fichas para representar los barcos, que pueden ser de diferentes colores o formas

Pasos para elaborar el juego:

1. Definimos las reglas del juego
2. Preparamos el material

3. Colocamos los barcos

4. Jugamos por turnos

Adaptaciones (más imágenes):

1º ciclo:

1.- Tablero más grande y colorido

2.- Barcos más pequeños y fáciles de identificar

3.- Reglas simplificadas: En lugar de reglas complejas, explicamos qué deben adivinar dónde están los barcos tocando o señalando en el tablero, y que ganan cuando encuentran todos los barcos del oponente .

4.- Uso de objetos o fichas: En lugar de marcar con lápiz, pueden usar fichas de colores o pequeños objetos para marcar los aciertos y errores, haciendo el juego más visual y táctil.

5.- Tiempo de juego más corto: Para mantener su atención, limita el tiempo de cada partida y haz varias rondas cortas en lugar de una larga.

6.- Enfoque en la diversión y el aprendizaje: Aprovechamos para enseñarles conceptos básicos de estrategia, coordinación y reconocimiento de colores y formas, siempre en un ambiente lúdico.

2º ciclo:

1.- Simplificar las reglas: En lugar de usar muchas coordenadas complicadas, podemos usar un tablero con imágenes o colores para que sea más visual y fácil de entender.

- 2.- Reducir el tamaño del tablero: Un tablero más pequeño, por ejemplo, 5x5, puede ser más adecuado para niños pequeños.
- 3.- Usar barcos grandes y fáciles de identificar: Podemos usar barcos de colores o con dibujos grandes para que los niños puedan reconocerlos fácilmente.
- 4.- Incorporar elementos lúdicos: Añadimos premios o pequeñas recompensas por aciertos para motivar a los niños y hacer el juego más divertido.
- 5.- Fomentar la colaboración: En lugar de competir, los niños pueden jugar en parejas o en pequeños grupos, ayudándose mutuamente a encontrar los barcos.

3º ciclo:

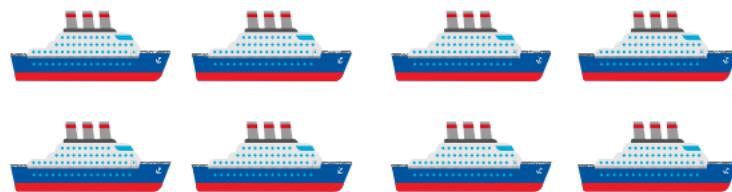
1. -Simplicidad en las reglas: Reducimos la cantidad de barcos y simplificamos las reglas. Por ejemplo, en lugar de barcos muy pequeños, usamos barcos grandes y fáciles de identificar.
2. - Instrucciones claras y visuales: Utilizamos imágenes o dibujos para explicar cómo colocar los barcos y cómo jugar.
3. -Temática divertida: Podemos adaptar el tema del juego a algo que les guste, como animales, personajes de dibujos animados o temas de aventuras.
4. -Fomentar la colaboración: En lugar de competir, pueden jugar en equipos para promover el trabajo en equipo y la cooperación.

5. -Uso de materiales sencillos: Podemos hacer los tableros con cartulina y usar objetos como fichas o botones como barcos y marcadores.

Imágenes: algunas imágenes...

1º ciclo:

	A	B	C
1			
2			
3			



	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

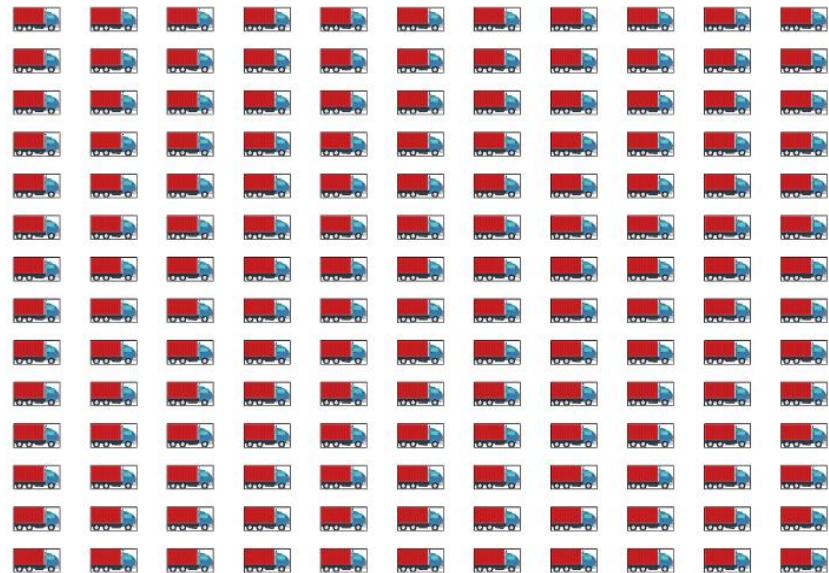


ENCONTRAR LA FLOTA

Versión provincias



PIEZAS DEL JUEGO



CÓDIGO SECRETO

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento lógico y la asociación de ideas.
- Ampliar y consolidar el uso de terminología propia de Ciencias Sociales o Naturales.

- Fomentar habilidades sociales como la cooperación, la escucha activa y el consenso.

Contenidos trabajados:

Personajes históricos y vocabulario de ciencias naturales.

Materiales utilizados:

Tarjetas creadas por los profes, plásticos y plastificadora, tijeras, impresora

Pasos para elaborar el juego:

1. Decidir qué contenidos queremos trabajar en cada ciclo
2. Elegir las palabras que vamos a incluir en el juego
3. Buscar imágenes que puedan ser significativas para el alumnado
4. Crear las tarjetas e imprimirlas
5. Recortar y plastificar las tarjetas

Adaptaciones

3º ciclo: el vocabulario trabajado en Ciencias Sociales se centrará en personajes históricos, así como el de Ciencias Naturales, en partes del cuerpo y órganos de los aparatos que componen el cuerpo humano.

Imágenes: algunos ejemplos...

Isabel la Católica



Fernando de Aragón



estómago



intestino delgado



Felipe II



Juana la loca



pulmones



riñones



UNÁNIMO

Objetivos:

- Intentar coincidir con las respuestas del mayor número de participantes para conseguir la mejor puntuación.
- Fomentar la empatía e intentar establecer nexos de unión entre los participantes.

Contenidos trabajados:

Contenidos relacionados con las áreas de Lengua Castellana, Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza.

Materiales utilizados: Cartas de categorías de las palabras; plantilla para escribir las respuestas.

Pasos para elaborar el juego:

1. Decidir qué objetivo queremos trabajar con el juego.
2. Practicar con el juego original entre profesores para ver fortalezas y dificultades a la hora de jugarlo con alumnado.
3. Buscar categorías para las palabras utilizando los contenidos de los diferentes ciclos educativos.
4. Elaborar las tarjetas y plantillas utilizando la app Canva, imprimir y plastificar.
5. Poner en práctica el juego con el alumnado.

Adaptaciones:

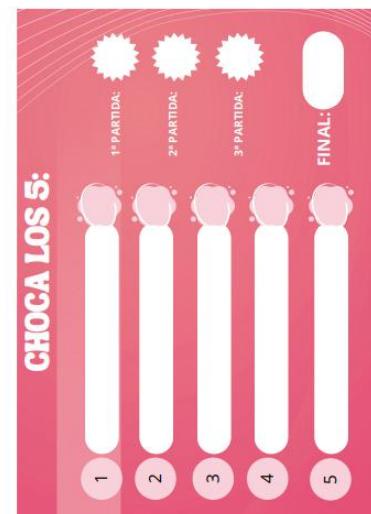
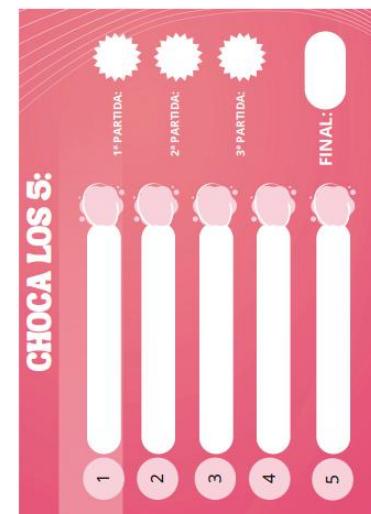
1º ciclo: Se pide menor número de palabras y se da más tiempo para poder responder.

2º ciclo: Se pide el mismo número de palabras que en 3º ciclo pero se aporta más tiempo.

3º ciclo: Mismo tiempo y numero de palabras que en el juego original.

Imágenes:

1º ciclo:



2º ciclo:

