

## Anexo 10. Selección de juegos de mesa para el aula. Lectoescritura. Primer ciclo de E. Primaria


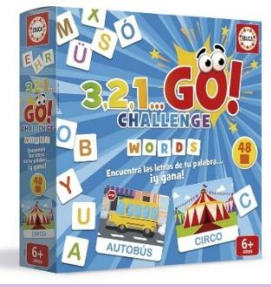
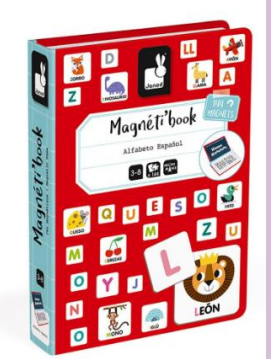


**Programa inclusivo para prevenir dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura 2º ciclo de E. Infantil  
y primer ciclo de E. Primaria.**

**Anexo 10. Selección de juegos de mesa para el aula. Lectoescritura (primer ciclo de E. Primaria).**

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

**Versión 1 - Fecha de publicación - Febrero 2025.**

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Dideco</a></p> <p><b>Letras magnéticas</b></p>	<p>+ 6 años Ed.: DJECO</p>	<p>83 letras de madera magnéticas para formar y descomponer palabras.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>3,2,1...go challenge words</b></p>	<p>+ 6 años 2- 5 jugadores 10 min Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo. Ed.: Educa</p>	<p>Juego que consiste en buscar de forma rápida las letras de las palabras que le corresponden a cada jugador.  Contiene 48 palabras y 150 letras.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Dideco</a></p> <p><b>MagneticBook</b></p>	<p>+ 6 años Ed.: Janod</p>	<p>Juego que consiste en formar palabras a partir de ciertas ilustraciones. Consta de letras magnéticas, un panel para colocarlas y una caja para guardar todos los materiales.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>

## JUEGO



Imagen extraída de [Dideco](#)

### A toda letra

## CARACTERÍSTICAS

+ 6 años  
2- 6 jugadores  
30 min  
Ritmo de juego: todos a la vez.  
Competitivo.  
Ed.: Skillmatics

## CÓMO SE JUEGA

Juego de cartas que consiste en agotar todas las cartas, lo más rápido posible.  
Es preciso tirar el dado, seleccionar una categoría y decir una palabra que empiece por la letra que aparece en tu carta, lo más rápido posible.

## ASPECTOS QUE TRABAJA

Lectoescritura.  
Conciencia fonémica.

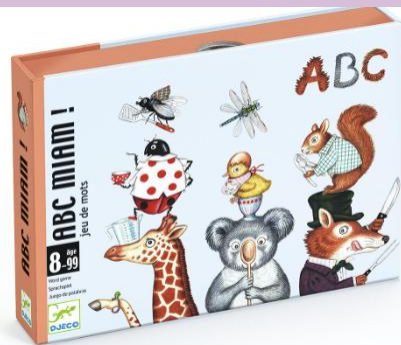


Imagen extraída de [Dideco](#)



### ABC Miami!

+ 7 años  
2- 4 jugadores  
15 min  
Competitivo  
Ritmo de juego: todos a la vez.  
Ed.: DJECO

Juego de cartas que consiste en encontrar las letras adecuadas buscando entre las tarjetas de animales. Hay que conseguir las letras que necesites para dar de comer a tu monstruo.

Lectoescritura.  
Conciencia fonémica.

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Palabrea</b></p>	<p>+ 6 años 2- 5 jugadores 10 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.: Lúdilo</p>	<p>El juego consta de cartas que por una cara tienen determinadas categorías (animal, ciudad, país, serie de tv, objeto, nombre propio, planta o árbol, profesión, comida, personaje famoso), representadas por un dibujo; por la otra cara aparecen tres letras.</p> <p>Los jugadores tienen que pensar una palabra que empiece por la letra del mismo color que la categoría.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Thinkfun</a></p> <p><b>ABC Monster</b></p>	<p>+ 6 años 4 jugadores Ed.: Miniland</p>	<p>Juego que consiste en formar palabras a partir de imágenes y letras.</p> <p>Se le deben dar, en orden al monstruo, las letras que conforman esa palabra dada.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Scrabble</b></p>	<p>+ 7 años 2-4 jugadores Ed.: Mattel</p>	<p>Juego que consiste en formar palabras con las letras que nos han correspondido. En función de dónde se coloquen en el tablero, se obtienen más o menos puntos.</p> <p>Las letras menos usuales obtienen, además, puntos extra.</p>	<p>Lectoescritura. Conciencia fonémica.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="https://playfunlearning.com/">Playfunlearning</a></p> <p><b>El ahorcado magnético</b></p>	<p>+ 6 años 2 jugadores</p> <p>Ed.: Old Teddys</p>	<p>Nueva versión del tradicional juego del ahorcado en el que hay que adivinar la palabra que el contrincante ha pensado, mientras se van diciendo posibles letras que la componen.</p> <p>Gana quien adivina la palabra antes de que se complete la cebra protagonista del juego, a la que se le van añadiendo fichas, hasta un límite.</p>	<p>Lectoescritura.</p> <p>Conciencia fonémica.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="https://www.juegosdelamesaredonda.com/">Juegos de la mesa redonda</a></p> <p><b>Cross dice</b></p>	<p>+ 7 años 2 a 8 jugadores</p> <p>Ed.: Cayro</p>	<p>Cross Dice es un juego de dados en el que tendrás que lanzarlos para formar el mayor número de palabras enlazadas, dentro del tiempo determinado por un reloj de arena.</p> <p>Anota los puntos y gana el que consiga más puntos.</p>	<p>Lectoescritura.</p> <p>Conciencia fonémica.</p>