

# TIME'S UP (ADAPTADO)

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 7+

DURACIÓN: 20'

JUGADORES: 2-5

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Reemplazaremos la tarjetas del juego original por unas tarjetas adaptadas a los contenidos que estemos trabajando.

Podemos jugar rondas más cortas con un número inferior de tarjetas para reforzar un grupo reducido de conceptos.

En lugar de el libro de consulta que trae el juego original podremos emplear el libro de texto o una ficha con las definiciones de los conceptos claves.

Las tarjetas pueden ser creadas por los propios alumnos.

En función de los contenidos podemos reemplazar la fase de mímica por una de dibujo.

# DIXIT (ADAPTADO)

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 4+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-30

### FUNCIONES EJECUTIVAS

Memoria de trabajo

- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- Planificación y organización.
- Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Dixit cohesión: Empleamos el Dixit como catalizador social para cohesionar el grupo. Repartimos 3 cartas a los alumnos y les hacemos 3 preguntas personales, utilizando cada una de estas cartas tendrán que contestar y expresar que ha visto en la carta que le haya hecho elegirla para responder a esa pregunta. Ej: ¿Que es lo que más te gusta? ¿Que te molesta?

Dixit emociones: Jugaremos al dixit normal pero las palabras elegidas para las cartas estarán relacionadas con las emociones o con ¿Como te sientes cuando...? DEspués de puntuar los alumnos deberán explicar porqué ponen cada carta.

# TIMELINE (ADAPTADO)

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 4+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Con tarjetas personalizadas podemos trabajar los siguientes contenidos:

- Orden numérico. (Fracciones, decimales...)
- Orden alfabético.
- Eventos históricos. (Timeline normal)
- Orden de eventos en un texto leído o escuchado con anterioridad.

Para que los alumnos puedan comprobar si el orden es correcto pueden numerarse las tarjetas o ponerse figuras de tamaño o número creciente. También puede ponerse una imagen secuencia en la que sea visible si las tarjetas están correctamente colocadas de forma visual.

# STORY CUBES (ADAPTADO)

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 5+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Trabajaremos la creación colectiva de historias en pequeños grupos.

También podemos emplearlos para hablar sobre emociones basándonos en los dados.

Podemos elaborar historias y problemas matemáticos que después se trasladen a formato escrito, también puede combinarse con dados numéricos en el caso de la creación de problemas matemáticos.

Podemos introducir una variante en que los alumnos puedan ayudar con sus dados a quién esté haciendo la narración si ven que se queda atascado.

Les contaremos la primera regla de la creación colectiva de historias: "No podemos decir que lo que ya se ha dicho es mentira"

# INTERFERENCIAS

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 5+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- Planificación y organización.
- Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Podemos reemplazar las tarjetas originales del juego con tarjetas en las que figuren los conceptos clave de la unidad didáctica que estemos trabajando.

El resto del juego mantiene sus reglas originales.

Podemos adaptarlo a matemáticas cambiando los dibujos por operaciones y la palabra secreta por un número, de manera que el que normalmente dibujaría escribe una expresión matemática que tenga por resultado el número que debe transmitir.

# SET

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 7+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- Planificación y organización.
- Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Podemos jugar con las tarjetas originales o reemplazarlas por figuras geométricas o por otro tipo de tarjetas cambiando una o más de las características que nos interesen, (por ejemplo: Animales: canívoros, herbívoros y omnívoros.)

# IKONIKUS

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 6+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- Planificación y organización.
- Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- Matemática.
- Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Ikonikus para la mediación y resolución de conflictos: podemos emplearlo para ayudar a verbalizar como se han sentido los alumnos en un conflicto y tratar de ayudar al resto a empatizar con la otra parte del conflicto.

El juego seguiría las reglas normales, pero sería el profesor quién hace las preguntas ¿Cómo te has sentido cuando...?

Ikonikus para la cohesión: al principio de curso podemos emplearlo como juego de cohesión de grupo, al acostumbrarse a hablar de sentimientos en un ambiente lúdico, los alumnos estrechan lazos y les será más fácil comunicarse entre ellos en el futuro.

# UBONGO

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 7+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Además del juego original podemos trabajar conceptos de áreas y perímetros.

También podemos trabajar con los desarrollos de los pentominós.

# FAUNA

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 8+

DURACIÓN: 60'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

El juego original nos sirve para trabajar estimación de medida, geografía y zoología.

Podemos jugarlo en equipos o de forma individual.

Si queremos reforzar en especial algún aspecto como si los animales son carnívoros, herbívoros u omnívoros podemos incluir un nuevo aparatado en el tablero al respecto.

Si queremos reforzar aspectos de geografía podemos pedirles que verbalicen el continente u océano en que creen que habita el animal, además de marcarlo en el tablero.

# CAN'T STOP

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 7+

DURACIÓN: 15'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- ✓ Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Jugaremos al juego original, pero nos servirá como motivación para estudiar estadística. Un estudio sobre los resultados posibles de la combinación de 2 dados.

Tras el análisis estadístico podemos aprovechar para diseñar estrategias de juego con los alumnos.

# ODIOSOS 7

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 6+

DURACIÓN: 10'

JUGADORES: 2-6

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- Elección de metas.
- Planificación y organización.
- Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- Ciencia y tecnología.
- Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Podemos adaptar las cartas para cambiar la temática de mafiosos original del juego. También podemos subir los números hasta los que se cuenta y jugar a los "odiosos 10" u "odiosos 100".

El concepto original sigue siendo el mismo, conteo progresivo con algún que otro salto, cambio de sentido, etc.

# ESCOBA (ADAPTADA)

## FICHA DIDÁCTICA

EDAD: 7+

DURACIÓN: 15'

JUGADORES: 2-4

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- ✓ Memoria de trabajo
- ✓ Inhibición
- ✓ Atención
- ✓ Automotivación
- ✓ Control emocional
- ✓ Elección de metas.
- ✓ Planificación y organización.
- ✓ Perseverancia.
- ✓ Flexibilidad congitiva.
- ✓ Metacognición.

### COMPETENCIAS

- ✓ Lingüística.
- ✓ Matemática.
- Ciencia y tecnología.  
Digital.
- ✓ Aprender a aprender.
- ✓ Sociales y cívicas.
- ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✓ Conciencia y expresiones culturales.

### ADAPTACIÓN Y VARIANTES

Adaptamos el número a 10 inicialmente para trabajar los amigos del 10 jugando a la escoba.

Posteriormente podemos jugar a 15 o a 20.