TALLER DE JUEGOS ASDIJA

ASDIJA

Sábado 24 de mayo 11,30

C/ S. Carlos, 8. JAÉN

¡¡LO PASAREMOS MUY BIEN!!

¡¡¡¡TE ESPERAMOS!!!!

IMPORTANTE

LOS JUEGOS EDUCATIVOS/DIDÁCTICOS AYUDAN A DINAMIZAR Y CONSOLIDAR APRENDIZAJES, PERO **NUNCA, NUNCA SUSTITUYEN A UNA TERAPIA INDIVIDUALIZADA** EN CASO DE EXISTIR DIFICULTADES DE APRENDIZAJE. LA INTERVENCIÓN EN DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DEBE SER INDIVIDUALIZADA EN FUNCIÓN DE LAS NECESIDADES PARTICULARES DE CADA NIÑO/A

¿A QUÉ VAMOS HOY A JUGAR?

1

PALABRA

Juego de cartas de doble cara. En una cara se representan las 10 categorías del juego (y en la otra 3 letras de distinto color. Sé el primero en encontrar una palabra de la categoría que indica la carta y que comience por la letra del mismo color.
(Variedad: cada jugador escribe el nombre de categoría/color y sólo se llevan puntos aquellos jugadores que escriban un nombre no repetido)

2

MEMORY

Consiste en ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. En cada tirada se destapan un par de piezas que se vuelven a esconder si no hacen par. El objetivo es destapar todas las parejas
GANA EL JUGADOR QUE MÁS PAREJAS CONSIGA

3

BOGGLE SLAM

El objetivo de este juego vertiginoso es ser el primer jugador en deshacerse de sus cartas usándolas en la palabra que esté en juego para formar palabras nuevas. Scrabble Slam! enseña vocabulario y habilidades de reconocimiento de palabras, además de ser un juego divertido para toda la familia.

4

LETRA A LETRA

5

Letra a letra es un divertido juego de cartas donde los jugadores tratan de leer antes que los rivales la palabras que contiene uno de los tres anillos que forman la carta. El reverso de la carta marca el color del anillo con el que se juega a continuación. El que consiga tener más cartas

6

TANTRIX

Una de las principales características de **Tantrix**, es que permite jugar a personas de todas las edades, pudiendo adaptar el tipo de juego a las características o nivel de cada jugador. La mezcla de suerte y habilidad hacen que **Tantrix** se pueda disfrutar de varias formas, ya sea como divertido juego familiar o como serio y adictivo juego de estrategia. Sus múltiples variantes de juego permiten que puedan jugar de uno a seis jugadores.

Y MUCHOS MÁS .....

Palabrea

HABILIDADES MÁS GENERALES

Atención: debemos poner en marcha la atención sostenida, puesto que podemos dar la respuesta cualquier persona, ya que no se juega por turnos, y la atención selectiva, porque debemos fijarnos solamente en la letra que nos indica el color e ignorar las demás.

Memoria: ponemos en marcha nuestra memoria semántica, que es la que se encarga de los conocimientos de carácter general, los que hemos ido acumulando a lo largo de nuestro aprendizaje académico.

Control inhibitorio: debemos controlar el impulso de decir una palabra por una letra cualquiera de las que aparecen en la carta, debiendo localizar primero la letra del color que necesitamos.

HABILIDADES MÁS ESPECÍFICAS

Visopercepción: hay que discriminar los 3 colores, la forma del dibujo que aparece en la carta de categorías gramaticales y la letra que nos dice el reverso de la otra carta.

Lenguaje: vamos a trabajar sobre todo el vocabulario, puesto que cuanto más tengamos, más fácil será encontrar una palabra que cumpla ambas características. También reforzamos la expresión puesto que el resto de jugadores tendrá que entender lo que decimos, al igual que la comprensión para entender la palabra que han dicho y comprobar si es correcta.

Velocidad de procesamiento: cuanto más rápido hagamos esa búsqueda de una palabra correcta, más probabilidades tendremos de conseguir cartas y acumular puntos.

Fluidez verbal: reforzamos esta capacidad de encontrar rápidamente las palabras que necesitamos.

Memoria de trabajo: si estamos incluyendo la regla de no repetir respuestas, debemos recordar qué palabras se han dicho previamente para no repetirlas.

MEMORY

LOS JUEGOS DE MEMORIA

1.- Entrenan la memoria visual.
2.- Potencian las habilidades cognitivas.
3.- Ejercitan el cerebro de una forma saludable.
4.- Mejora la concentración.
5.- Aumenta la memoria a corto plazo.
6.- Previene enfermedades relacionadas con la memoria a largo plazo.
7.- Jugar a juegos contra reloj nos acostumbra a pensar rápido.
8.- Potencian el desarrollo del lenguaje.

VARIEDADES:

STORYTELLING (SE BUSCAN PAREJAS CONTANDO CUENTOS) StoryTelling se une 2 buenas y educativas aficiones: los cuentos y los juegos de mesa. Nada mejor para divertirse y aprender a la vez.

MEMORY GAME (TIGER)

La mecánica es sencilla, pondremos todas las tarjetas que vayamos a utilizar y sus parejas boca a bajo y las mezclaremos. Las colocamos en filas. Después por turnos cada jugador levanta dos tarjetas, si estas son diferentes las vuelve a colocar en el mismo lugar. Si son pareja, el jugador se queda con ambas tarjetas y vuelve a intentar encontrar una pareja. Para que sea algo más justo podemos limitar el seguir cogiendo más tarjetas.

Este juego es una adaptación del clásico memory pero en vez de contar con dos tarjetas iguales tenemos a un animal y a la huella que deja. No solo trabajamos nuestra memoria de trabajo, sino que además aprendemos acerca de la naturaleza y los animales y sus rastros.

No solo trabajamos nuestra memoria de trabajo, sino que además aprendemos acerca de la naturaleza y los animales y sus rastros.
TAMBIÉN MEMORIA SEMÁNTICA

BOGGLE SLAM

Elige la palabra inicial. La palabra inicial debe tener 4 letras y ser una palabra que pueda convertirse en otra palabra de 4 letras si se le cambia una letra.
Entre las buenas palabras iniciales se encuentran "CASA", que puede convertirse en "MASA", "PASA", "GASA" o "CATA", y "GATO", que puede cambiarse a "PATO", "RATO", "DATO" o "NATO".
Entre las palabras iniciales malas se encuentran "AMOR" y "AGUA", que no pueden convertirse con facilidad en palabras conocidas de 4 letras.

Solicita "¡Tiempo!" para cuestionar una palabra. Si no crees que algo que uno de los demás jugadores haya formado constituye una palabra de verdad, puedes solicitar tiempo. Luego, detengan el juego para discutir la legitimidad de la palabra y consultar un diccionario de ser necesario. Si no es una palabra legal de Scrabble Slam!, el jugador que haya formado la palabra debe retirar la carta de la letra que haya jugado para ello.

En el Boggle el punto fuerte es el trabajo de ortografía, refuerzo de vocabulario y agilidad mental que se trabaja con los niños.

PUNTOS DÉBILES

Evidentemente, cuando hay niños de diferentes edades y adultos jugando al Boggle, donde la riqueza de vocabulario suele ir asociada a la edad, los mayores tendrán que ayudar y guiar a los más pequeños para que estos no se frustren. Las tildes no están representadas en el juego (sería inviable), hay que intentar corregir a los niños cuando al contar los puntos veamos lo que han escrito.

LETRA A LETRA

Divertida actividad de cartas donde los jugadores tratan de leer antes que los rivales la palabras que contiene uno de los tres anillos que forman la carta. Los participantes deben descrifrar qué palabra hay impresa en el anillo que toca en ese turno. La dificultad radica en el desconocimiento del comienzo de la palabra al estar colocada de forma circular

Objetivos pedagógicos:

Ampliar el vocabulario.
Mejorar la concentración.
Adquirir agilidad mental.
Mejorar la expresión oral.
Direccionalizar un texto.
Clasificar palabras en verbos, adjetivos y sustantivos.

Desempeño de las Competencias básicas:

Comunicación lingüística: ampliación del vocabulario.
Competencia matemática: trabajar con la figura círculo.
Aprender a aprender: normas básicas del juego, relacionadas con el tratamiento de imágenes, realización de esquemas simples mentales y valoración del aprendizaje como herramienta social.
Competencias sociales y cívicas: adquirir normas de convivencia y reglas de juego.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: mejorar la competitividad.

Tantrix

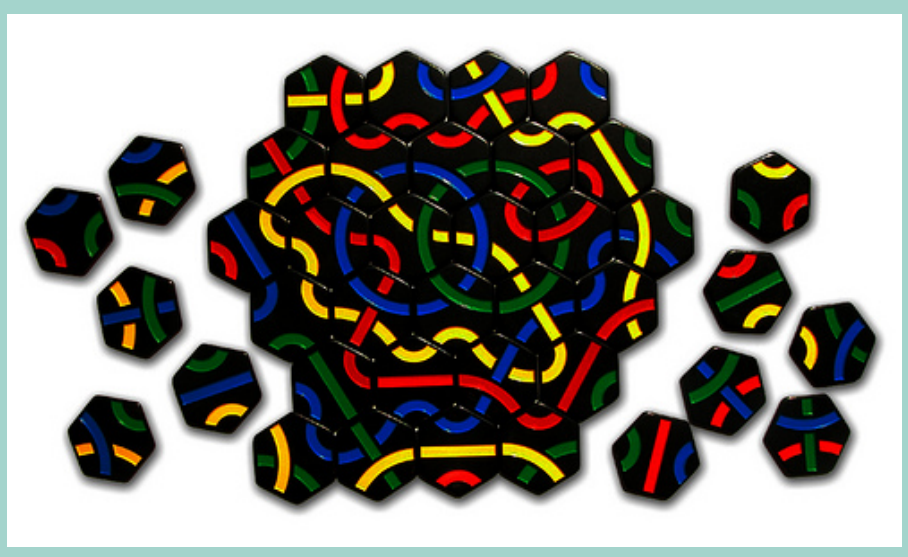
Antes de empezar, cada jugador escoge su color (amarillo, rojo, verde o azul) y se introducen todas las fichas en la bolsa. Cada jugador extrae seis y aquél con el número más alto, comienza la partida. A continuación, se les da la vuelta a las fichas de cada jugador, quedando perfectamente visibles.

El jugador inicial coloca una de sus fichas en el centro de la mesa y roba otra de la bolsa, colocándola junto a las otras. El resto de jugadores repiten la misma rutina, teniendo en cuenta la regla de oro (los colores de todas las líneas siempre deben coincidir) y que en todo momento se deben tener seis fichas (incluido a mitad del turno).

En el momento en que aparezcan espacios forzados, es decir, espacios vacíos rodeados por tres fichas, el turno del jugador será el siguiente: rellenar los espacios forzados, realizar un movimiento libre y volver a rellenar los espacios forzados. Es muy importante que, tras cada acción, el jugador vuelva a tener seis fichas.

Esta rutina de juego de tres pasos se repetirá hasta que se terminen las fichas.

Cuando todas las fichas hayan sido colocadas, se procederá al recuento de puntos



¿Qué refuerza el Tantrix?

Desarrolla el pensamiento estratégico y la lógica.
Mejora las habilidades de planificación y memoria.
Fomenta la adecuada resolución de problemas abstractos.
Desarrolla la capacidad espacial.