



CATÁLOGO DE RECURSOS LÚDICO DIDÁCTICOS

"Aprender jugando, una metodología que funciona"

EOEIP de Cantavieja

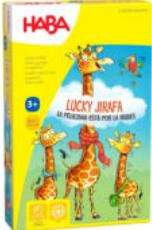


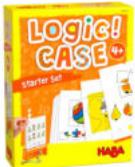
**Llévatelos al aula y utilízalos como una
herramienta más.**



Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
										
Little Cooperation		2 ^{1/2} -5	2-4	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Motricidad fina - Vocabulario - Estimulación lenguaje 	Interdisc.	<p>En el banco de hielo, 4 animalitos tratan de llegar a su iglú. Tendrán que hacerlo con precaución ya que el puente de hielo amenaza con hundirse.</p>		DJECO	15-20
Dinosaur		3+	1	15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Percepción espacial -Planificación -Resolución de problemas -Concentración -Lógica 	Interdisc.	<p>Un juego de ingenio que consiste en manipular los diferentes dinosaurios en función del reto propuesto.</p>		FUNNY	14-15

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Los Tres Cerditos		3-6	1	Según reto	-Percepción espacial -Planificación -Resolución de problemas -Concentración -Lógica -Pensamiento computacional	Interdisc.	Un juego de ingenio que consiste en manipular las diferentes casitas en función del reto propuesto.		SMART GAMES	30-35
¿Quién está aquí?		3-99	2-5	10 min	-Control inhibitorio -Vocabulario -Memoria de trabajo -Atención	Educación Infantil	Consiste en descubrir el mayor número de bichos que hay debajo de las flores	https://www.stoksdidactic.com/es/quien-esta-aqui	HABA	8-10
Tangram		3-10	1-4	30 min aprox	-Pensamiento lógico -Capacidad de observación -Percepción espacial	Matemáticas Plástica	Consiste en formar siluetas de figuras con siete piezas dadas sin solapar. Se pueden crear más de 200 figuras de dificultad progresiva.		DISET	11-15

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Lucky Jirafa		3+	2-4	10 min	-Motricidad -Coordinación óculo manual -Capacidad espacial -Percepción visual	Interdiscip.	Por turnos, los jugadores destapan las fichas y las colocan en sus jirafas, ganando la que tenga el cuello más largo.		HABA	8-11
Trucky 3		3+	1	Indefinido	-Lógica	Interdiscip.	El juego consiste en cargar el camión con las distintas piezas según te van indicando.		SMART GAMES	30-36
Animal sobre Animal		3-10	2-4	15 min	-Coordinación óculo-manual -Capacidad de imaginación espacial -Motricidad fina	Interdisc.	Es un juego de equilibrio con diferentes figuras de animales de madera. ¡Tira el dado, realiza la acción e intenta que no se derrumbe la pirámide de animales!		HABA	20-22

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
El Frutal		3-6	1-8	15 min.	-Cooperación -Motricidad -Capacidad espacial -Percepción visual	Interdisc.	Trabajando en equipo, los jugadores tratarán de recolectar las frutas de los árboles antes de que el cuervo logre robarlas.		HABA	12-36 Según versión
Logic case		4+	1+	10 min.	-Pensamiento lógico -Concentración -Juego autocorrectivo -Razonamiento -Lenguaje -Percepción visual -Vocabulario lógico-matemático -Motricidad fina -Resolución de problemas de forma autónoma	Interdisc.	Se trata de descifrar y resolver las tareas diversas. Con el lápiz de madera, los niños y las niñas pueden comprobar por sí solos si su respuesta es correcta.		HABA	14-17
Smartcar 5x5		4+	1	Indefinido	-Lógica -Motricidad fina -Razonamiento viso espacial	Interdiscip.	El juego consiste en cargar el camión con las distintas piezas según te van indicando		SMART GAMES	30-34

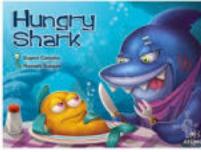
Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Camelot Jr.		4+	1	Según reto	-Pensamiento flexible -Planificación -Lógica -Resolución de problemas -Concentración -Pensamiento computacional	Interdisc.	Coloca las torres y escaleras creando un camino para que el caballero y la princesa se puedan encontrar.		SMART GAMES	30-35
Tactile Letters		4+	1	Indefinido	-Reconocimiento de fonemas	Interdiscip.	Reconocimiento y formación de letras siguiendo el recorrido táctil.	https://maestraespecialpt.com/material-de-infancia-tactile-letters	DEVELOPS	10-15
Clack!		4+	2-6	10 min.	-Atención -Velocidad de procesamiento -Rapidez motora -Motricidad fina	Interdisc.	En cada ronda, se lanzan los dados que indican qué símbolo hay que encontrar y en qué color. Los jugadores intentan coger el máximo de discos.		Mercurio	20-22

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Catowl		4+	2-5	10 min	-Lógica -Cálculo -Atención -Memoria -Concentración	Matemáticas	Es un juego donde los niños/as aprenden a determinar cantidades en una fracción de segundo, sin necesidad de contarlas.		Falomir juegos	14-16
Yo aprendo a leer		4-8	1	Indefinido	-Aprendizaje de la lecto-escritura -Adquisición de vocabulario	Lengua	Maletín educativo para aprender a formar palabras, deletrear y leer.		DISET	23-25
Color Code		5+	1	Según reto	-Percepción espacial -Planificación -Resolución de problemas -Concentración -Lógica	Interdisc.	El objetivo es elegir un reto entre los 100 diferentes. Reproduce una figura geométrica sobreponiendo las planchas.		SMART GAMES	24-27

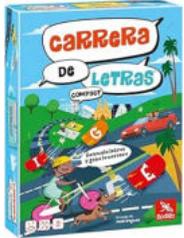
Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Formar palabras		5+	1	Indefinido	-Introducción a la lectura y formación de palabras -Vocabulario -Motricidad fina	Lengua	El niño/a aprenderá a formar 48 palabras de diferentes temáticas y a deletrearlas.	https://www.amazon.es/Diset-Aprendo-educativos-Palabras-68952/dp/B079PKMKQ8	DISET	15-18
Picto Palabra		5+	2-4	15 min	-Atención -Velocidad de procesamiento -Vocabulario -Percepción visual	Lengua	Consigue las máximas letras posibles.		Imagiland S.L.	7-10
Mapache		5+	2-4	indefinido	-Atención -Estrategia - Memoria -Control inhibitorio	Interdiscip.	¡Sé el mapache más rápido y cómete todas las galletas!		Imagiland S.L.	6-10

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Camaleón		5+	2-4	Indefinido	-Percepción visual -Velocidad de procesamiento	Interdiscip.	Cuatro cartas escogidas al azar se disponen sobre la mesa. Los jugadores tienen que descartarse haciendo coincidir sus cartas con las de la mesa, por fondo, color o camaleón.		Imagiland S.L	6-11
Rhino Hero		5+	2-5	5-15 min	-Capacidad espacial -Lógica -Razonamiento secuencial.	Interdiscip.	Consiste en construir una torre de cartas para que pueda subir Rhino Hero y proteger la ciudad.		HABA	12-14
Aprender es divertido: primeras palabras		5-7	1	Indefinido	-Adquisición de vocabulario	Lengua	Aprende a formar palabras uniendo letras con formato puzzle.	https://www.educaborras.com/	EDUCA	10-13

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Slapzi		6+	2-8	10 min	-Razonamiento -Lenguaje -Imaginación -Memoria	Interdisc.	Un juego de cartas, imágenes, pistas, vocabulario. ¿Quién será más rápido y encontrará entre sus cartas la imagen que corresponde con la carta pista?		LUDILO	15-20
Doble		6+	2-8	15 min.	-Observación -Velocidad de procesamiento -Vocabulario -Conciencia fonológica -Flexibilidad cog.	Lengua	Juego con más de 50 símbolos, 55 cartas, con uno, y solamente un símbolo idéntico entre cada carta. ¡Búscalos!		ZYGO MATIC	15-18
Contrabando		6+	2	30 min	-Expresión verbal -Escucha activa	Lengua	Los jugadores hablan sobre un tema e incluyen tres palabras clave en su discurso. El objetivo es adivinar cuáles son esas tres palabras de contrabando.	https://www.amazon.es/GAME-OF-F-Contrabando-Jugadores-Minuto/s/dp/BOBLWCQSS5	Captain Fats	15

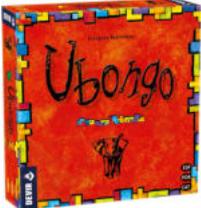
Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Palabrea		6+	2-5	10 min	-Conciencia fonológica -Vocabulario -Atención -Flexibilidad cognitiva -Velocidad de procesamiento	Lengua	Consiste en decir una palabra de la categoría indicada y que comience por la letra que marca cada carta.		LUDILO	12-15
Bandida		6+	1-4	15 min	-Juego cooperativo	Interdiscip.	En el juego tendrás que ir encontrando la ubicación perfecta en los pasadizos de manera que Bandida no tenga ninguna escapatoria		LUDILO	12-13
Hungry Shark		6+	2-8	10 min	- Atención - Memoria de trabajo -Velocidad de procesamiento	Interdiscip.	Con este juego cada jugador debe ser rápido contando peces para evitar que el tiburón se los coma.		ÁTOMO GAMES	12-15
Speed Cups		6+	2	10 min	-Reflejos -Atención -Lógica -Velocidad de proces.	Interdisc.	Cada jugador recibe 5 tazas de colores e intenta resolver tareas rápidamente.		HALLI GALLI	15-20

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Dr. Eureka		7+	2-4	20 min.	-Lógica matemática -Atención -Velocidad de procesamiento -Rapidez motora -Motricidad fina -Pensamiento computacional	Matemáticas	Cada jugador coge sus tres tubos de ensayo. Se da la vuelta a una de las cartas de retos y todos los jugadores intentan reproducir en sus tubos de ensayo lo que aparece en las cartas.		BLUE ORANGE	25-30
Jungle Speed		7+	2-10	15 min.	-Atención -Velocidad de procesamiento -Control de la impulsividad		El objetivo del juego es conseguir deshacerte lo más rápido posible de todas tus cartas. Cuando 2 jugadores tengan dos cartas con símbolos idénticos (el color no importa), tendrá lugar un duelo, que ganará el que consiga atrapar el Tótem.		ASMODEE ZYGO MATIC	20-23

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Carrera de letras		7+	2-8	10 min aprox	-Expresión verbal -Velocidad, fluidez verbal	Lengua	Los jugadores tienen que buscar una palabra correcta que les haga conseguir el mayor número de fichas de cada letra.		LUDILO	20-25
Cross Dice		7+	+2	20 min	-Velocidad de procesamiento	Lengua	Lanza los dados y forma el mayor número de palabras enlazadas dentro del tiempo del reloj de arena.		CAYRO	8-10
Quadrillion		7+	1	indefinido	-Memoria de Trabajo -Atención	Interdiscip.	Con este rompecabezas los niños deberán colocar las murallas en el tablero para proteger a los caballeros azules dentro del castillo hasta dejar fuera a los invasores rojos.		SMART GAMES	25-30

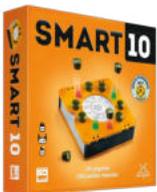
Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Código secreto 13+4		8+	2-4	15 aprox.	-Cálculo -Lógica	Matemáticas	Cada jugador deberá descifrar los códigos del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos con sumas, restas, multiplicaciones o divisiones.		HABA	20-25
Taco, Gato, Cabra...		8+	3-8	10 min	-Velocidad de procesamiento -Atención -Control inhibitorio -Flexibilidad cognitiva -Cohesión grupal	Interdiscip.	Cada persona da la vuelta a la primera carta de su mazo, colocándola boca arriba en el centro de la mesa, formando así el montón central y diciendo una palabra.		LUDILO	8-15
Magic Maze		8+	1-8	15 min.	-Cooperación -Atención -Estrategia -Rapidez	Interdisc.	El objetivo es intentar salir con todos los personajes del centro comercial, colocando todas las losetas antes de que acabe el tiempo.		2 TOMATOES	25-28

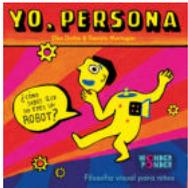
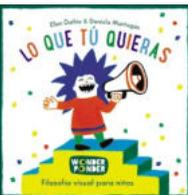
Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Distraction		8+	2-6	10 min. aprox.	-Memoria de trabajo -Paradigma multitarea -Pensamiento flexible	Matemáticas	Los jugadores por turnos tienen que intentar recordar una secuencia creciente de números.		Thinkfun	15-20
The Mind		8+	2-4	15 min	-Atención -Razonamiento	Matemáticas	Se reparte una carta a cada jugador. Sin poder hablar entre ellos, se coloca una carta en el centro y cada jugador deberá colocar una carta en orden ascendente.		MERCURIO	12-14
1Q Circuit		8+	1	indefinido	-Concentración -Lógica -Solución de problemas -Capacidad visoespacial	Interdisc.	Coloca todas las piezas del IQ Circuit en el tablero de juego para crear circuitos. Cada reto muestra 2, 4 o 6 puntos de conexión; un circuito empieza y termina con un punto.		SMART GAMES	10-15

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Ubongo		8+	2-4	30 min.	-Percepción espacial -Planificación -Resolución de problemas -Concentración -Lógica -Cálculo	Matemáticas	Juego de mesa en el que todos los jugadores intentan encajar las piezas en su plantilla simultáneamente y conseguir las gemas adecuadas.		DEVIR	32-40
Dixit		8+	3-8	30 min.	-Imaginación -Deducción	Interdisc.	Juego de mesa en el que el objetivo es adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración.		LIBELLUD	30-35
Rubik's		8+	1	Indefinido	-Lógica -Estrategia -Destreza -Motricidad fina	Matemáticas Plástica	Cubo de 3x3 en 6 colores. Mézclalos y comprueba tus habilidades resolviendo todas las caras.		Goliath	15-20

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Micro Robots		8+	2 o más	20 min	-Observación -Velocidad de procesamiento -Percepción visual	Interdiscip.	Los jugadores compiten por ser los que encuentran la forma más rápida de mover a los robots del tablero para llevarlos a la casilla objetivo. El que lo haga en menos movimientos será el ganador de cada turno.		ABACUS SPIELE	15-20
Fantasma Blitz		8+	2-8	20-30 min.	-Atención sostenida -Control de la impulsividad -Velocidad de procesamiento	Interdic.	Juego de reflejos que consiste en destapar una carta para que todos traten de hacerse con el objeto de madera que coincida con ella en todos sus atributos. Si no existe, entonces se coge el que no coincide en absoluto con esa carta.		DEVIR	14-22

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Rush Hour		8+	1	5 min	-Percepción espacial -Planificación -Resolución de problemas -Concentración -Lógica	Interdisc.	Prepara el reto como indica la carta y busca la fórmula en el atasco para sacar al coche rojo,deslizando los vehículos que bloquean su paso.		ThinkFun	25-30
Apalabrados		8+	2-4	+20 min	-Adquisición de vocabulario -Ortografía -Cálculo	Lengua	El juego consiste en formar palabras sobre un tablero, en dirección horizontal o vertical, y anotar tantos puntos como sea posible.		DISET	25
Tic Tac Boum		8+	2 a 12	20 min aprox	-Velocidad verbal -Expresión verbal -Atención -Creatividad expresiva	Lengua	La carta dirá la sílaba que hay que usar y el dado si se tiene que usar al principio, en medio o al final de la palabra. El cronómetro de la bomba tiene una duración entre 20 y 90 segundos.		GOLIATH	25-30

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/ materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Pyraminx		9+	1	Indefinido	-Lógica -Estrategia -Destreza -Motricidad fina	Matemáticas Plástica	Mezcla los colores de todas las caras. El juego se resuelve creando cuatro caras de un color.		RECENT TO YS	15-20
Letra a Letra		10 +	2 o más	15 min aprox	-Velocidad de procesamiento. -Expresión verbal -Atención	Lengua	Sé el primero en encontrar la palabra en el círculo negro y gana la carta que marcará el color de la siguiente.		Thinkfun	15-18
Smart 10		14+	2-8	20-120 min	-Atención -Razonamiento -Velocidad de procesamiento	Interdiscip.	Juego de preguntas donde los jugadores no deberán esperar demasiado su turno. Todos los jugadores tendrán la oportunidad de contestar en cada una de las preguntas. Si la respuesta es correcta, recibirá un marcador.		SD GAMES	20-25

Nombre	Imágen	Edad	Nº Joga.	Tiempo partida	Funciones ejecutivas/estim. de habilidades	Áreas/materias	Breve descripción	Código QR	Marca	Precio aprox.
Abre, mira, piensa. Mundo cruel		Todas las edades	Multijug	Indefinido	-Pensamiento reflexivo	Tutoría	Libro-juego que indaga sobre la crueldad y sus distintos matices en la vida cotidiana.		Wonder Ponder	17-19
Abre, mira, piensa. Yo, persona		Todas las edades	Multijug.	Indefinido	-Pensamiento reflexivo	Tutoría	Libro-juego que indaga sobre quién somos y qué somos con humor, curiosidad y rigor.		Wonder Ponder	17-19
Lo que tu quieras		Todas las edades	Multijug.	Indefinido	-Pensamiento reflexivo	Tutoría	Libro-juego que invita a explorar la libertad.		Wonder Ponder	17-19
¡Pellizcame!		Todas las edades	Multijug.	Indefinido	-Pensamiento reflexivo	Tutoría	Libro-juego para indagar sobre la realidad, la imaginación y los sueños con humor, intriga y rigor.		Wonder Ponder	17-19

