

## APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Banco de Recursos Departamento de Orientación Real Colegio Escuelas Pías de San Fernando



El juego es una de las herramientas de aprendizaje más poderosas. Los niños emplean el juego de forma innata y natural para constituir el conjunto de sus múltiples aprendizajes. Lo realizan de manera inconsciente, innata, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando.

Entre los múltiples beneficios de los juegos de mesa encontramos:

- Enseñan a respetar normas.
- Mejoran la capacidad de análisis.
- Sirven para aprender a tolerar la frustración.
- Mejoran la concentración y la memoria.
- Desarrollan habilidades en relación a la toma de decisiones.
- Mejoran e impulsan la cooperación.

Por ello, desde el Departamento de Orientación hemos hecho una selección de juegos que ayudan a desarrollar diferentes aspectos fundamentales para el aprendizaje escolar de los niños.

**MEMORIA.** “No hay aprendizaje sin memoria ni memoria sin aprendizaje”

- ABEJITAS ZUM ZUM. Ed. Mercurio. A partir de 4 años.
- EL CASTILLO DURMIENTE. Ed. Habba. A partir de 4 años.
- SPEED COLORS. Ed Mercurio. A partir de 5 años.
- FUERZA DE DRAGÓN. Ed. Habba. A partir de 5 años.
- EL LABERINTO MÁGICO. Ed. Devir. A partir de 6 años.

### COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- ¿QUIÉN ES QUIÉN? Ed. A partir de 6 años.
- TIC-TAC BOOM JUNIOR. Ed. Goliath. A partir de 6 años.
- MASTER MIND. Ed. Cayro. A partir de 7 años.
- SCRABBLE JUNIOR. A partir de 7 años.
- ABC DRING: JUEGA CON LAS PALABRAS. Ed. Djeco. A partir de 7 años.
- STORI CUBS. Dideco. A partir de 8 años.

### COMPETENCIA MATEMÁTICA

- BALANCE BEANS. Ed. Thinking Fun. A partir de 5 años.
- SUM SWAMP. Ed. Leuarnig Resources. A partir de 6 años.
- LOS 10 CERDITOS. Ed. Mercurio. A partir de 6 años.
- UNO. A partir de 6 años.
- CÓDIGO SECRETO 13+4. Ed, Habba. A partir de 8 años.

### ATENCIÓN Y VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO.

- SPEED CUPS. Ed. Mercurio. A partir de 6 años.
- DOBBLE. Ed. Asmodee. A partir de 6 años (la versión Kids a partir de 4 años)
- JUNGLE SPEED. Ed. Asmodee. A partir de 7 años.
- ROX. Ed. Habba. A partir de 7 años.
- FANTASMA BLITZ. Ed. Devir. A partir de 8 años.
- PALABREA. Ed. Lúdilo. A partir de 6 años.

### ORGANIZACIÓN VISO-ESPACIAL

- DÍA Y NOCHE. Smart Games. A partir de 3 años.
- ROBOT FACE-RACE. Learning resources. De 3 a 6 años.
- BRICKS. Smart Games. De 6 a 8 años.
- UTOPIÁ. Eureka. A partir de 8 años.
- CHOCOLATE FIX. Thinking-Fun. A partir de 10 años.

### COOPERACIÓN

- PRIMER FRUTAL. Ed. Habba. A partir de 3 años.
- LITTLE COOPERATION. Ed. Djeco. A partir de 3 años.
- LA TORRE DEL DRAGÓN. Ed. Habba. A partir de 5 años.
- LEO VA AL BARBERO. Ed. Devir. A partir de 6 años.
- TIME'S UP KIDS.

### MOTRICIDAD

- DANZA DEL HUEVO. Habba. A partir de 4 años.
- EL JUEGO DE LOS MOVIMIENTOS. Ed. BS. A partir de 5 años.
- ANIMAL SOBRE ANIMAL. Habba. A partir de 5 años.
- JENGA. Hasbro. A partir de 6 años.
- TWISTER. Hasbro. A partir de 6 años.

### INTELIGENCIA EMOCIONAL

- MEMO ESTADOS DE ÁNIMO. Ed. Plan Toys. A partir de 3 años.
- EMOCIÓN! Ed. Elperruco.com. A partir de 4 años.
- DE PERRUCO... ¡A PERRUCO! Ed. elperruco.com. A partir de 4 años.
- FEELINKS. Ed. Mercurio. A partir de 8 años.

¡Ahora a jugar, aprender y disfrutar!

