


| Juego | Objetivos educativos |
|--|---|
| <p>Tikka Bubble</p>  <p><i>Descripción</i> El objetivo de este juego es emparejar elementos que están relacionados como por ejemplo; frutas-colores, números-cantidades, fracciones equivalentes comida-animal, deportes-objeto, profesión-objeto, etc. Se seleccionan las dos cartas que se quieran emparejar y se tienen que llevar y estallar en el centro del Tótem.</p> | <i>Matemáticas (Educación Infantil 5-6 años)</i> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los números y su secuencia. Escribir números de 0 a 20. Representar un número de objetos con un número de 0-20 (donde 0 representa que no existen objetos). • Identificar y describir formas (como cuadrados, triángulos, círculos, rectángulos, hexágonos, cubos, conos, cilindros y esferas). Aprender a nombrar correctamente las formas independientemente de su orientación o tamaño general. • Identificar formas en 2D y 3D. • Analizar, comparar, crear y componer formas. Analizar y comparar formas de dos y tres dimensiones en diferentes tamaños y orientaciones usando vocabulario para describir sus similitudes, diferencias, partes (p.ej., número de lados, vértices) y otros atributos (p.ej., tienen lados de igual longitud). |
| | <i>Matemáticas (Educación Primaria 8-9 años)</i> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la comprensión del valor de posición y las propiedades de las operaciones para realizar cálculos aritméticos de varios dígitos. Usar la comprensión del valor de posición para redondear números enteros a los 10 o 100 más cercanos. • Desarrollar la comprensión de las fracciones como números. Entienda una fracción $1/b$ como la cantidad formada por 1 parte cuando un entero se divide en b partes iguales. • Reconocer y generar fracciones equivalentes simples (por ejemplo, $1/2 = 2/4$, $4/6 = 2/3$), Explicar por qué las fracciones son equivalentes, por ejemplo, usando un modelo de fracción visual (ej., los ejemplos existentes en este juego se limitan a fracciones con denominadores 2, 3, 4, 6 y 8). • Expresar números enteros como fracciones y reconocer fracciones que son equivalentes a números enteros. Ejemplos: Expresar 3 en la forma $3 = 3/1$; reconocer que $6/1 = 6$; ubicar $4/4$ y 1 en el mismo punto de un diagrama de líneas numéricas. (los ejemplos existentes en este juego se limitan a fracciones con denominadores 2, 3, 4, 6 y 8). |
| | <i>Matemáticas (Educación Primaria 9-10 años)</i> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la comprensión del valor de posición y las propiedades de las operaciones para realizar cálculos aritméticos de varios dígitos. Usar la comprensión del valor de posición para redondear números enteros a los 10 o 100 más cercanos. |
| <i>Matemáticas (Educación Primaria 10-11 años)</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Entender el sistema de valor de lugar. Usa la comprensión del valor de posición para redondear decimales a cualquier lugar. | |
| <i>Lengua (Ed. Infantil 5-6 años)</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Ordenar los objetos comunes en categorías (por ejemplo, formas, alimentos) para obtener una idea de los conceptos que representan las categorías. • Reconocer y producir palabras que riman. | |

| Juego | Objetivos educativos |
|---------------------|--|
| <p>Lexis</p> | <i>Lengua (Educación Infantil 5-6 años)</i> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer que las palabras habladas están representadas en el lenguaje escrito por secuencias específicas de letras. • Aislar y pronunciar los sonidos iniciales, vocales mediales y finales (fonemas) en palabras de tres fonemas (consonante-vocal-consonante). |



Descripción

El juego se desarrolla en una planta de empaquetado de huevos y se trata de escoger el huevo con la letra que falta para completar la palabra. Se puede poner apoyo visual con un dibujo.

Lengua (Educación Primaria 6-7 años)

- Defina palabras por categoría y por uno o más atributos clave (por ejemplo, un pato es un pájaro que nada, tigre es un felino grande con rayas)
- Produce oralmente palabras de una sílaba combinando sonidos (fonemas), incluidas combinaciones de consonantes.

Juego

Do like

Descripción

El juego ofrece una serie de indicaciones para realizar actividades motrices gruesas en relación a la identificación, control y equilibrio postural.

Objetivos educativos

Lengua (Educación Infantil 3-5 años)

- Seguir instrucciones orales simples de uno o dos pasos

Lengua (Educación Primaria 7-8 años)

- Replantear y seguir instrucciones en varios pasos

Juego

Divvy up

Descripción

El juego proporciona una serie de propuestas para dividir en partes iguales diferentes figuras bidimensionales.

Objetivos educativos

Matemáticas (Educación Primaria 6-7 años)


- Razonar con formas y sus atributos. Partir círculos y rectángulos en dos y cuatro partes iguales; describir lo dividido usando frases como “mitad”, “en cuartos”, “cuatro”, “cuarto de”. Describa el todo como “dos de” o “cuatro de” las mitades. Comprender a través de estos ejemplos que la descomposición en partes más iguales crea partes más pequeñas.


Matemáticas (Educación Primaria 7-8 años)


- Razonar con formas y sus atributos. Dividir un rectángulo en filas y columnas de cuadrados del mismo tamaño y contar para encontrar el número total de ellos.
- Razonar con formas y sus atributos. Dividir los círculos y los rectángulos en dos, tres o cuatro partes iguales, describir las partes usando las palabras “mitades”, “tercios”, “mitad de”, “un tercio de”, etc. Describir el conjunto como “dos mitades”, “tres tercios”, “cuatro cuartos”. Reconocer que partes iguales de conjuntos idénticos no tienen por qué tener la misma forma.

Matemáticas. Educación Primaria (9-10 años)

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> Dibujar e identificar líneas y ángulos. Clasificar formas por las propiedades de sus líneas y ángulos. Reconocer una línea de simetría para una figura bidimensional como una línea a través de la figura de tal manera que la figura se pueda plegar a lo largo de la línea en partes coincidentes. Identificar figuras de líneas simétricas y dibujar líneas de simetría. |
|--|---|

| Juego | Objetivos educativos |
|--|---|
|  <p>Marvy Learns</p> <p><i>Descripción</i> Juego de discriminación y clasificación de objetos según diferentes características y rasgos concretos como el tamaño, color y forma. Se puede elegir diferentes áreas para trabajar que clasifican en: unidades didácticas, nutrición, idioma, geometría y conexiones con la vida real.</p> | Lengua. Educación Infantil (5-6 años) |
| | <ul style="list-style-type: none"> Usar verbos y sustantivos que ocurren frecuentemente Identificar las conexiones de la vida real entre las palabras y su uso (p.ej., lugares que son coloridos en la escuela) |
| | Lengua. Educación Primaria (6-7 años) |
| | <ul style="list-style-type: none"> Ordenar las palabras en categorías (por ejemplo, colores, ropa) para obtener una idea de los conceptos que representan las categorías. Identificar conexiones de la vida real entre las palabras y su uso (por ejemplo, tenga en cuenta los lugares que son acogedores en el hogar). |
| | Lengua. Educación Primaria (7-8 años) |
| | <ul style="list-style-type: none"> Identificar conexiones de la vida real entre las palabras y su uso (por ejemplo, describe alimentos que sean picantes o que tengan jugo) |
| Lengua. Educación Primaria (8-9 años) | |
| <ul style="list-style-type: none"> Identificar conexiones de la vida real entre las palabras y su uso (por ejemplo, describa a las personas que son amistosas o colaboradoras). | |
| Matemáticas. Educación Primaria (9-10 años) | |
| <ul style="list-style-type: none"> Dibujar e identificar líneas y ángulos. Clasificar formas por las propiedades de sus líneas y ángulos. Clasificar figuras bidimensionales según la presencia o ausencia de líneas paralelas o perpendiculares, o la presencia o ausencia de ángulos de un tamaño específico. | |

| Juego | Objetivos educativos |
|--|---|
|  <p>Go Jelly</p> <p><i>Descripción</i> Juego musical para trabajar la improvisación y la creación de patrones musicales. Se pide que creen, transformen y modifiquen libremente los patrones de música interactuando con cuatro actores en el escenario (Gelatinas), cada uno asociado a un patrón específico. Con el gesto de agarre, se puede estirar o comprimir a un actor, afectando así la música e improvisando en consecuencia.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Trabajar la creatividad |

| Juego | Objetivos educativos |
|--|--|
| <p data-bbox="146 197 363 228">Pictogram room</p>  <p data-bbox="183 488 327 519"><i>Descripción</i></p> <p data-bbox="111 526 399 622">Trabaja la conciencia de uno mismo, atención e imitación.</p> <p data-bbox="119 629 391 768">Para empezar hay que poner los pies en las huellas dentro de la puerta.</p> <p data-bbox="143 775 367 806">Trabaja 4 bloques:</p> <p data-bbox="135 813 375 844">Bloque 1. El cuerpo</p> <p data-bbox="119 851 391 882">Bloque 2. Las posturas</p> <p data-bbox="151 889 359 920">Bloque 3. Señalar</p> <p data-bbox="151 927 359 958">Bloque 4. Imitar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la imagen propia y diferenciarla de la de los demás • Aprender la relación causa-efecto entre el movimiento de la mano y la reproducción de música y vídeo • Trabajar el movimiento del cuerpo a través de las relaciones causa-efecto entre el movimiento espacial con producción de música y efectos visuales. • Aprender a reconocer e identificar una representación pictográfica de uno mismo y diferenciar la de los demás. • Identificar las diferentes partes del propio cuerpo y de una representación del mismo. • Copiar posturas del cuerpo, empezando parte por parte y avanzando hacia el cuerpo entero. • Copiar posturas del cuerpo, empezando parte por parte, avanzando hacia el cuerpo entero. • Adoptar la postura corporal para encajar dentro de varias figuras geométricas. • Identificar una postura dada entre varias teniendo que fijarse en aspectos globales de la postura y memorizándola. • Seguir una secuencia de posturas que produce determinados efectos funcionales y comunicativos • Mantener una postura moviéndose de un lado a otro para conseguir avanzar en el juego. • Aprender a utilizar la mano para señalar y para aprender como otras personas pueden señalar utilizando la mano o la mirada. • Trabajar aspectos visomotrices a través de la imitación. • Trabajar aspectos cognitivos relacionados con el ritmo o con la encarnación de distintos personajes. • Imitar ritmos. • Imitación dinámica con el cuerpo entero o con la mano. |