

Índice

1. Anexo 1. Nivel 1	
1.1. Cuaderno docente nivel 1	41
1.2. Mapa nivel 1	54
1.2.1. Secuencia mapa para 1 jugador	
1.2.2. Secuencia mapa para 2 jugadores	
1.2.3. Secuencia mapa para 5 jugadores	
1.3. Actividades	
1.3.1. Adivinanzas	
1.3.2. “Palabrea”	
1.3.3. Memory	
2. Anexo 2. Nivel 2	
2.1. Cuaderno docente nivel 2	162
2.2. Mapa nivel 2	171
2.2.1. Secuencia mapa para 1 jugador	
2.2.2. Secuencia mapa para 2 jugadores	
2.2.3. Secuencia mapa para 5 jugadores	
2.3. Actividades	
2.3.1. Adivinanzas	
2.3.2. ¿Dónde irías si...? ¿A quién llamarías si...? ¿Te acuerdas de...?	
2.3.3. Memory	
3. Anexo 3. Nivel 3	
3.1. Soluciones para el docente del nivel 2	267
3.2. Mapa nivel 2	270
3.2.1. Secuencia mapa para 1 jugador	
3.2.2. Secuencia mapa para 2 jugadores	
3.2.3. Secuencia mapa para 5 jugadores	
3.3. Actividades	
3.3.1. Adivinanzas	
3.3.2. ¿Dónde estoy? ...?	
3.3.3. Memory	
4. Anexo 4 Ejemplos pantallas mesa tabletop	362
5. Anexo 5. Instrumentos de recogida de información.	
5.1. Diario de Campo	
5.1.1. Diario del investigación	367
5.1.2. Diario de campo “IES”	372
5.1.3. Diario de campo “ Centro colaborador”	376
5.2. Fichas de seguimiento	
5.2.1. Ficha seguimiento “ IES”	379
5.2.2. Ficha seguimiento “Centro colaborador”	380
5.2.3. Ficha seguimiento (Colega)	381
5.3. Propuesta reunión actividades	382

Actividades nivel 1

Mapa

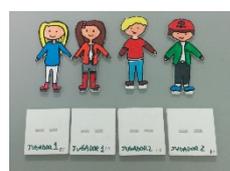


Mapa nivel 1

Basándonos en el mapa, se les dan una serie de indicaciones e instrucciones que deberán ir desarrollando.

Las secuencias irán complicándose, empezaran con instrucciones simples, para terminar con una secuencia de 3 instrucciones que deberán secuenciar de la manera correcta.

No se dan órdenes directas, si observamos que los alumnos tienen problemas para relacionar el



Juguete 1. Personaje simbólico.

enunciado con el lugar o con la imagen el docente deberá facilitar las pistas necesarias.

Intentaremos que verbalicen los procesos que están siguiendo para poder orientarlos adecuadamente.

Para este juego los juguetes manipulativos

Adivinanzas



Juguete 2. Mano selectora

Agrupadas en bloques temáticas, trabajando los reinos animal y vegetal.

El educador puede trabajar campos semánticos, haciendo preguntas de las imágenes de cada adivinanza.

Para los juguetes; se utilizará la mano seleccionadora (juguete 2).

Ordena la palabra



Juguete 3. Abecedario

Se trata de ordenar las palabras, se le dan las letras y una pista, todas están relacionadas con el mapa con el que han estado trabajando.

Debajo de cada palabra aparecerían los recuadros correspondientes al número de letras, y el niño debería ponerla en donde correcto.

Los juguetes serían las letras del abecedario (Juguete 3).

Memory

El juego consiste en ser capaces de recordar las imágenes con las que han estado jugando en el mapa. Se les ponen dos imágenes, una la real del mapa y otra similar. Deben seleccionar la correcta.

El educador debe estar atento del razonamiento que utiliza los alumnos, descartando el acierto de fruto de la casualidad, con lo que es importante trabajar la impulsividad.

El juguete es el mismo que el las adivinanzas, la mano seleccionadora (juguete 1).

Mapas

La portada y las pantallas 2, 3, 4 y 5 informaciones del juego igual en todos los jugadores, deben elegir su jugador y hacer los grupos.

Intentar que verbalicen los procesos que siguen, para saben si están entendiendo las indicaciones.

Pantallas para un jugador

- Pantalla 6: Verdulería
- Pantalla 7: Casa
- Pantalla 8: Mercadona- casa
- Pantalla 9: Tienda de mascotas
- Pantalla 10: Casa- lago
- Pantalla 11: lago, zona superior.
- Pantalla 12: Casa- hospital. (Primero a casa a dejar a toby. El mediador si ve que va directo al hospital intervendrá, para hacerle ver que esta Toby con él y no puede entrar al Hospital)
- Pantalla 13: Farmacia
- Pantalla 14: Casa- Hamburguesería
- Pantalla 15: Casa
- Pantalla 16: Banco –panadería
- Pantalla 17: Parque –casa
- Pantalla 18: Tienda ropa- peluquería
- Pantalla 19: Librería
- Pantalla 20: Hotel
- Pantalla 21: casa –cubos de reciclaje-casa
- Pantalla 22: cafetería- estación

Pantallas para dos jugadores

- Pantalla 6: Jugador 1, Verduleria Jugador 2, Espera
- Pantalla 7: Jugador 1 ,Mercadona-casa Jugador 2, espera
- Pantalla 8: Jugador 1, Tienda mascotas y estación. Jugador 2, Espera

El mediador guiara al niño para que vea que puede parar en la tienda de mascotas de camino a la estación.

- Pantalla 9: Jugador 1, Espera Jugador 2, Estación
- Pantalla 10: Jugador 1 y 2, Hospital
- Pantalla 11: Jugador 1, farmacia-hospital. Jugador 2, Espera
- Pantalla 12: Jugador1 y 2 Hotel
- Pantalla 13: Jugador 1 Casa Jugador Hotel
- Pantalla 14: Jugador 1Lago Jugador 2 Hotel
- Pantalla 15: Jugador 1 Espera Jugador 2 Tienda de camisetas
- Pantalla 16: Jugador 1 Espera Jugador 2 Panadería

Si dudan de a quién va dirigida la instrucción, decirles que más habitual que te apetezca algo que estás viendo, la panadería está al lado de la tienda de ropa.

- Pantalla17: Jugador 1, hotel Jugador 2, espera
- Pantalla 18: Jugador 1, espera Jugador 2, hotel
- Pantalla 19: Banco
- Pantalla 20: Hamburguesería
- Pantalla 21: Jugador 1, casa- hamburguesería Jugador 2, espera

- Pantalla 22: Jugador 1, caso Jugador 2, hotel
- Pantalla 23: Jugador 1, cafetería Jugador, espera
- Pantalla 24: Jugador 1 espera Jugador 2 librería-cafetería.
- Pantalla 25: Jugador 1 casa Jugador 2 hotel
- Pantalla 26: Jugares 1 y 2 tienda de ropa- Estación

Pantallas para 5 jugadores

- Pantalla 5:
 - Jugador 1, tu familia tiene una peluquería.
 - Jugador 2, tu padre es veterinario.
 - Jugador 3, tenéis una granja.
 - Jugador 4, vosotros una panadería.
 - Jugador 5, tu madre es doctora y vives cerca del hospital.
- Pantalla 6:
 - Jugador 1, verdulería
 - Jugador 2, Mercadona
 - Resto jugadores esperan
- Pantalla 7:
 - Jugador 3, panadería
 - Jugador 5, hospital
 - Resto esperan
- Pantalla 8:
 - Jugador 1, 2, 5, cada uno a su casa.
 - Jugador 3 y 4 tienen que esperar.
- Pantalla 9:
 - Jugadores 1, 2, 4, 5 a los columpios.
 - Jugador 3, casa.
- Pantalla 10:
 - Jugador 2 y 5, tienda de ropa
 - Jugador 1 y 4 librería
 - Jugador 3, sigue en casa desayunando.
- Pantalla 11:
 - Jugador 3, columpios
 - Los demás acuden después del jugador 3.
- Pantalla 12:
 - Jugador 1 y 5 Mercadona.
 - Jugador 2 y 3, granja.
 - Jugador 4, panadería.
- Pantalla 13:
 - Todos los jugadores al hospital.
 - Jugador 3 hospital- veterinario-granja.
- Pantalla 14:
 - Jugador 1, peluquería.
 - jugador 2, no se mueve del hospital.
 - Jugador 3, espera, ya está en su casa (granja).
 - Jugador 4 librería- hospital-panadería.
 - Jugador 5, casa.
- Pantalla 15:
 - Jugador 2 casa (veterinario).

- Pantalla 16:
 - El jugador 5, banco.
 - El jugador 3, peluquería.
 - El jugador 2, farmacia
 - El jugador 1, ya estaba en su casa.(peluquería)
- Pantalla 17:
 - Jugador 4, estación, después los demás llegan a la estación.
- Pantalla 18:
 - Todos al hotel
- Pantalla 19:
 - Jugador 1, hamburguesería-peluquería.
 - Jugador 2, veterinario.
 - Jugador 3, granja.
 - Jugador 4, panadería.
 - Jugador 5, casita
- Pantalla 20:
 - Todos estación

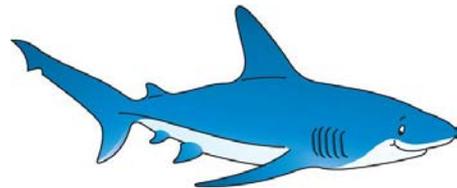
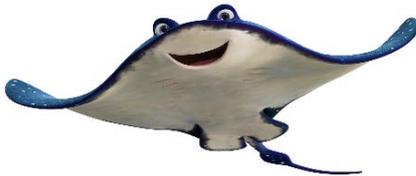
Adivinanzas: Reino Animal y Vegetal

1. Animal de buen olfato, cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame, si pilla un plato.



Solución: **Gato**

2. No lo parezco y soy pez, y mi forma refleja una pieza de ajedrez.



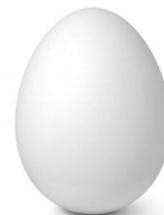
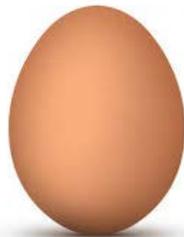
Solución: **Caballito de Mar.**

3. Oro parece, plata no es. ¿Sabes decirme que fruta es?



Solución: **Plátano**

4. Soy blanco como la cal, todos me saben abrir, nadie me sabe cerrar.



Solución: **El huevo.**

5. Entro por el mar y salgo por garita ¿Quién soy?



Solución: **Margarita**

6. ¿Quieres té? ¡Pues, toma té! ¿Sabes tú qué fruto es?



Solución: **Tomate**

7. Esta campanilla es blanca por dentro y verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera.



Solución: **Pera**

8. Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre va llena.



Solución: **Ballena**

9. Álvaro tiene por nombre, coque por apellido ¿Sabes decirme que fruta es?



Solución: **Albaricoque**

10. Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra.



Solución: **La rana**

Ordena las palabras

1. ACVA

Animal que vive en la granja, y nos da un rico alimento.

V	A	C	A
---	---	---	---

2. ERARCRATE

Camino asfaltado grande y ancho por donde pasan coches, camiones y motos.

C	A	R	R	E	T	E	R	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. SMUDOPERCAER

Establecimiento en el cual se venden alimentos y productos de limpieza.

S	U	P	E	R	M	E	R	C	A	D	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

4. SOCTIANE

Lugar donde van y vienen un gran número de viajeros.

E	S	T	A	C	I	O	N
---	---	---	---	---	---	---	---

5. LARQIEPUEU

Establecimiento al que acudes para ponerte guapo.

P	E	L	U	Q	U	E	R	I	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

6. PALOTSIH

Ayer fuiste al

H	O	S	P	I	T	A	L
---	---	---	---	---	---	---	---

, cuando te caíste.

7. AAJLOR

Te puedes

A	L	O	J	A	R
---	---	---	---	---	---

 en el hotel.

8. COLUMPIARME

Me gusta

C	O	L	U	M	P	I	A	R	M	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

 en el parque.

9. BAESGRUAHMU Me encanta comerme una

H	A	M	B	U	R	G	U	E	S	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

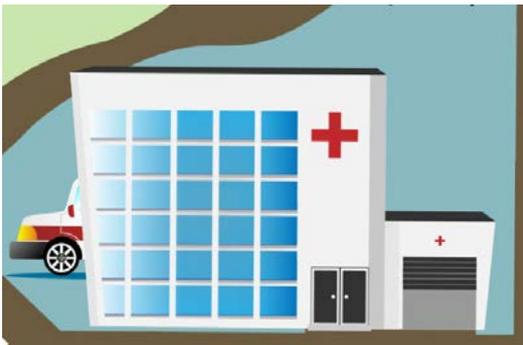
10. RALGEONCRA Si el libro que quiero no está, puedo

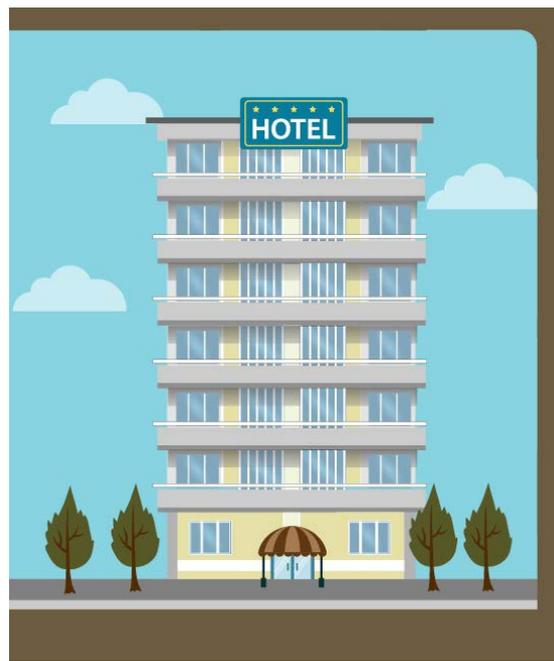
E	N	C	A	R	G	A	R	L	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Memory

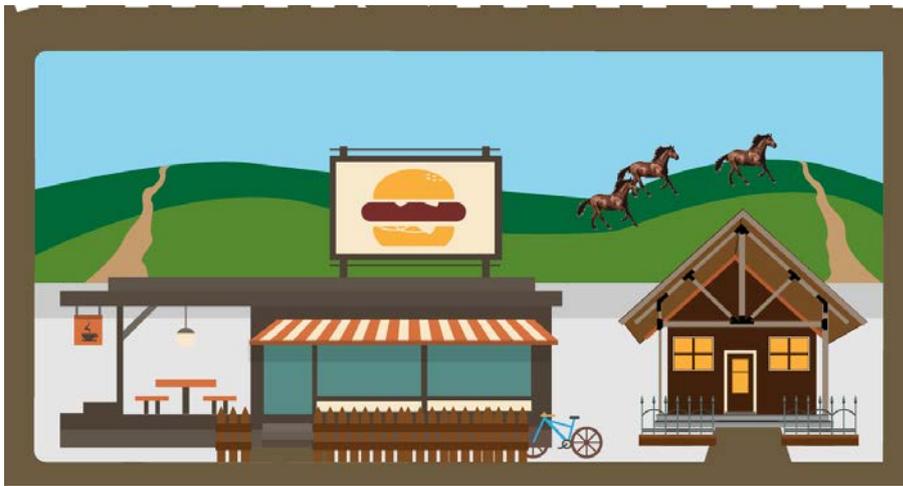
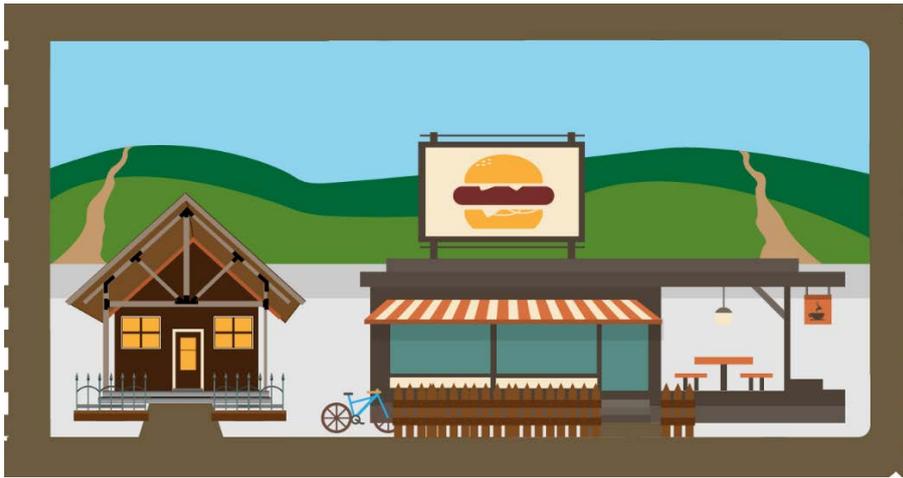
¿Eres capaz de recordar cuál de las dos imágenes estaba en el mapa?















Preparados para la aventura

Nivel 1

1 jugador

Bienvenido jugador!!!

Vamos a recorrer juntos la ciudad, para ellos te iré dando una serie de instrucciones.

Elige tu jugador.



Cosas importantes en el juego:

- Lee bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.
- Ir por el camino mas corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



¿Tienes tu jugador?

Estas preparados!!!

Comencemos!!!!



¡Vamos a empezar!

Empezaremos con unas compras.



Vamos a asegurarnos que tenemos la nevera llena de frutas y verduras ¿Dónde irías?



¡¡¡Exacto!!! Ya tenemos la fruta y verdura.
Ves a dejarlo.



Vamos a comprar el resto de cosas que necesitamos.

Necesitamos leche, yogures, carne, pescado, lavavajillas. Y claro después tendrás que volver a dejarlo.



Llegas a casa y Toby te recibe cariñosamente.

Pero....ups! Te acabas de dar cuenta que no tienes comida para él ¿qué puedes hacer?



En la puerta de casa, te das cuenta que tienes que sacar a pasear a Toby por el lago.



Cuando estáis en el lago, veis otro perro.

Toby tira de ti para ir a jugar con él.



Llegando a casa te has caído y se ha hecho
daño en la rodilla ¿Dónde vas?



Cuando sales del hospital, tu madre recuerda que “No tenéis ningún medicamento para el dolor”. ¿Qué hacemos?



Es la hora de cenar.

En la puerta de casa, te viene el olor a hamburguesa, ¡vamos a cenar allí, por favor!



Vaya se ha hecho muy tarde, hora de descansar.



Por la mañana. Tus padres te mandan a por pan y croissant para desayunar, ¿dónde vas? Ups....no tienes dinero ¿Dónde vas primero?



De regreso te paras en el tobogán.



Después de desayunar vas a cortarte el pelo.
Te compras una camiseta de camino.



Te acabas de acordar que tu último libro favorito ya ha salido. Te acercas a comprarlo.



Cuando sales de la librería ves un autobús con los jugadores/as de tu equipo favorito. ¿Dónde estarán alojados?

Vas a esperarles a la puerta para hacerte fotos con ellos.



Vuelves a casa. Tus padres te dicen que os vais a pasar la tarde a la granja.
De camino paráis a tirar la basura en los cubos de reciclaje.



A la mañana siguiente os vais de excursión a la gran ciudad en tren. Antes paráis a tomar un café.



En el tren tienes unos pasatiempos que resolver por el camino y así no aburrirte.



Preparados para la aventura

Nivel 1

2 jugadores

Bienvenidos jugadores!!!

Vamos a recorrer juntos la ciudad, para ellos os iré dando una serie de instrucciones.

Cada jugador tienen que coger un muñeco, y elegir el numero de jugador que quiere ser.



Cosas importantes en el juego:

- Lee bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.
- Ir por el camino mas corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



¿Tenéis vuestros jugadores?

Estáis preparados

Comencemos!!!!



Jugador 1 va a venir un amigo a pasar unos días de vacaciones.

Antes necesitáis hacer unas cuantas cosas.

¡¡¡Vamos a empezar!!!





Lo primero, empezaremos con las compras.

Jugador 1, vas a asegurarte que tienes la nevera llena de frutas y verduras ¿Dónde irías?



¡¡¡Exacto!!! Ya tenemos la fruta y verdura.

Ves a dejarlo.



Vamos a comprar el resto de cosas que necesitamos.

Necesitamos: leche, yogures, carne, pescado, lavavajillas.

Y claro después tendrás que volver a dejarlo.



Llegas a casa y Toby te recibe cariñosamente.
pero....ups! Te acabas de dar cuenta que no
tienes comida para él.
Tu amigo están a punto de llegar ¿qué podemos
hacer?



Bien!!!Tu amigo ya está aquí.



Se ha caído al bajar de tren y se ha hecho
daño en la rodilla ¿Qué hacemos?



No tenéis ningún medicamento para el dolor. Mientras tu amigo te espera, tú vas a comprarlo.



En casa no tienes sitio ¿Dónde van a dormir?

Os vais a dejar la maleta.



Tu amigo te esperan en el hotel, mientras que vas a dejar la comida de Toby.



Te entretienes sacando a pasear a Toby por el lago.



El jugador 2, se cansa de esperar y va a comprarse una camiseta.



Te apetece un croissant, así
que vas a comprarlo.



Decides llevar a Toby contigo a buscar a tu amigo. ¿Dónde le habías déjalo?



Jugador dos vas a buscar a tu amigo, supones que ya habrá regresado.



Hora de cenar. Pero no tienes dinero ¿Dónde vais?



Toby no puede entrar. Mientras uno pide, él otro lleva a Toby a casa.



Vaya se ha hecho muy tarde, y tenemos que ir a descansar.



Por la mañana habéis quedado a desayunar,
¿dónde vais?
Cuando llegas tu amigo, jugador 1, no está,
así que esperas.



Jugador 2, Te has parado por el camino para comprar tu último libro favorito.



Ohhh, ha llegado a hora de marcharse, así que vais a por la maleta.

Jugador 1, te vas unos días con tu amigo, necesitaras tus cosas.



Quedáis en la tienda de ropa
para ir juntos a por el tren.



En el tren tenéis unos pasatiempos que resolver por el camino y así os aburriréis





Preparados para la aventura

Mapa

5 jugadores

Bienvenidos jugadores!!!

Vamos a recorrer juntos la ciudad, para ellos os iré dando una serie de instrucciones.

Cada jugador tienen que coger una ficha, y elegir el numero de jugador que quiere ser.



Cosas importantes en el juego:

- Lee bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.
- Ir por el camino mas corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



¿Todos tenemos nuestro jugador y nuestra ficha?

Estamos preparados!!!

Comencemos!!!!



Jugadores colocaros en vuestra casa.

- Jugador 1, tu familia tiene una peluquería.
- Jugador 2, tu padre es veterinario.
- Jugador 3, tenéis una granja.
- Jugador 4, vosotros una panadería.
- Jugador 5, tu madre es doctora y vives cerca del hospital.



Vamos a realizar unas compras.

- Jugador 1, tu madre se da cuenta que tiene la nevera vacía de frutas y verduras, y te manda a comprarlas, ¿donde vas?
- Jugador 2, os pasa lo mismo, pero en lugar de frutas y verduras, te pide detergente, servilletas, y papel de cocina. ¿donde vas tu?



Seguimos con las compras;

- Jugador 3, te mandan a comprar magdalenas para el desayuno.
- Jugador 5, tu madre se ha dejado el almuerzo en casa, y se lo llevas a su trabajo.



Todos volvéis a dejar las compras a vuestras casa, pero los jugadores 3 y 4, se quedan hablando.



Habéis quedado todos junto a los columpios.
El jugador 3 aun tienen que volver a casa para
desayunar con su familia tranquilamente.



- Los jugadores 2 y 5 se cansan de esperar, y se van a comprar una camiseta.
- Los jugadores 1 y 4 deciden ir a comprar un comic.



- Cuando llega el jugador 3, no hay nadie en el sitio donde habíais quedado.
- Les manda un mensaje al móvil para decirle que ya ha llegado.
- Todos acuden al encuentro.



Decidís pasar el día en el lago, para ellos os dividís las compras:

- Jugador 4 va a casa a por pan y algo dulce para postre.
- Jugador 3, también vas a casa a por algo lácteo.
- Jugador 2, acompaña al 3.
- Y el 5 y 1 se van al supermercado a comprar algo para meter en los bocadillos.

Cuando termináis os encontráis en el lago.



Por la tarde, jugando en el lago, el jugador 2, se ha caído, así que vais a que vea la herida la madre del jugador 5.

Se tienen que quedar la noche en observación, así que el jugador 3, de camino a casa, entra a avisar a los padres del 2.



Mientras los demás se van a casa. El jugador 4, se acerca a comprarle un comic. Y se lo lleva a su amigo para que pase la noche sea mas entretenido, antes de regresar a casa.



A la mañana siguiente el jugador 2, mando un mensaje a todos para decirles que esta bien, que solo ha sido un susto, y que ya se va a casa.

Un rato mas tarde, les manda otro mensaje que llega su equipo favorito a la ciudad, si se animan a ir a verles llegar por la tarde.



Todos dicen que si, pero antes,

- El jugador 5 tiene que ir con su madre a sacar dinero.
- El jugador 3 tiene que cortarse el pelo.
- El jugador 2 tiene que ir a comprar un medicamento, que tienen que tomarse para el dolor de la caída.
- El jugador 1, se entretienen hablando con el 3.



Cuando llega el jugador 4 es el primero, y ve a los jugadores llegar en el tren.

Cuando los demás llegan los jugadores del equipo se están ya subiendo al autobús.



Todos han llegado tarde (menos el jugador 4), pensáis que sería genial ir a esperarles a las puerta del lugar de concentración. Así podréis hacer fotos cuando salgan hacia el campo. ¿Cuál es ese lugar?



Antes de ir a casa pensáis, que mañana estaría bien ir a la ciudad a ver el partido.

Al jugador 1 le llama su familia y le dice que se pase a por unas hamburguesas que han dejado encargadas para la cena.



Al día siguiente habéis quedado para coger el tren hacia la gran ciudad.



En el tren para pasar el tiempo vais a resolver unos acertijos.

Iréis saliendo de uno en uno a la pizarra para resolverlos. Podéis pedir ayuda, recordarlo!!!

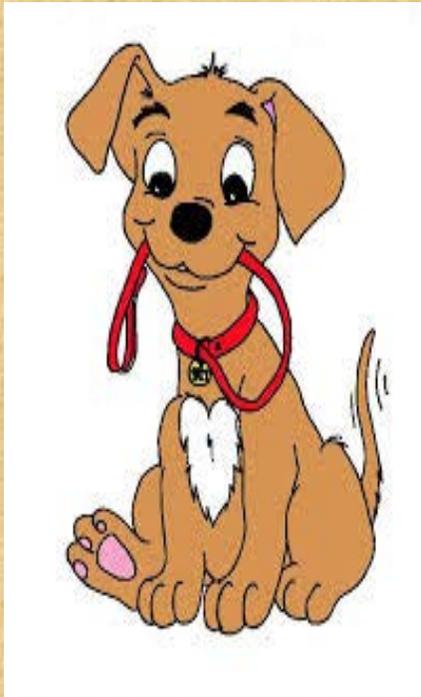


Adivinanzas

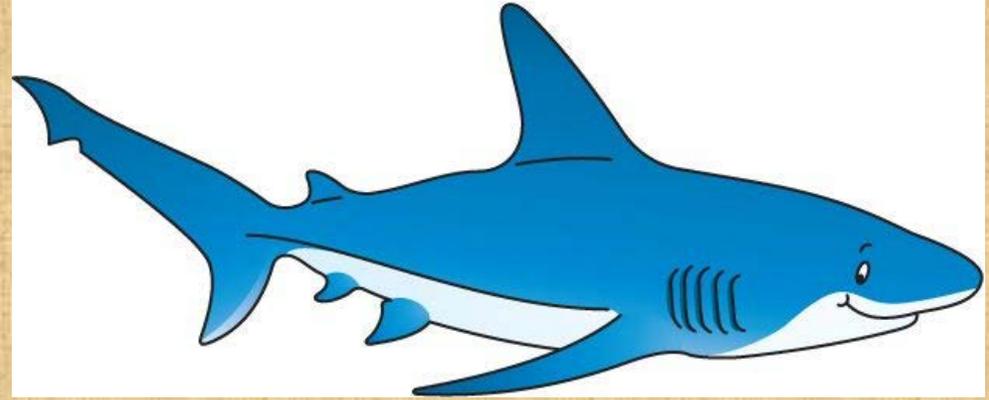
Nivel 1



Animal de buen olfato, cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame, si pilla un plato.



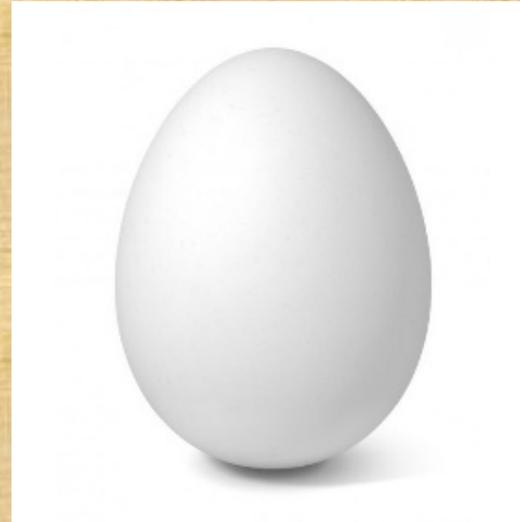
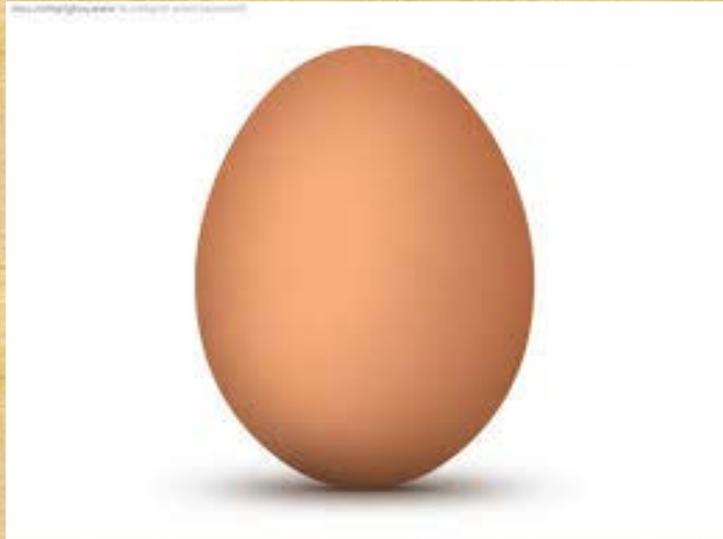
No lo parezco y soy pez, y mi forma refleja una pieza de ajedrez.



Oro parece, plata no es. ¿Sabes decirme que fruta es?



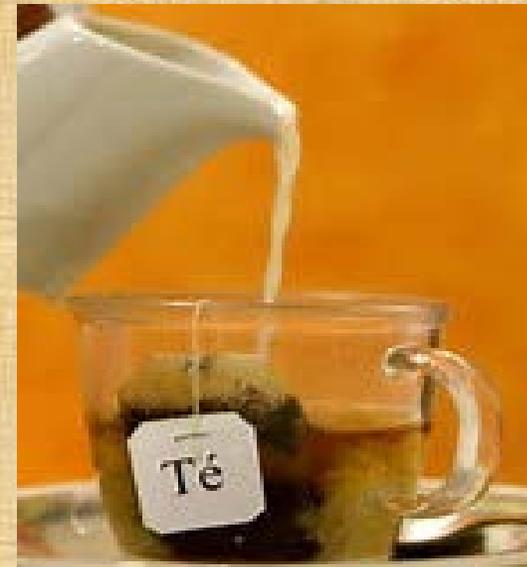
Soy blanco como la cal, todos me saben abrir, nadie me sabe cerrar.



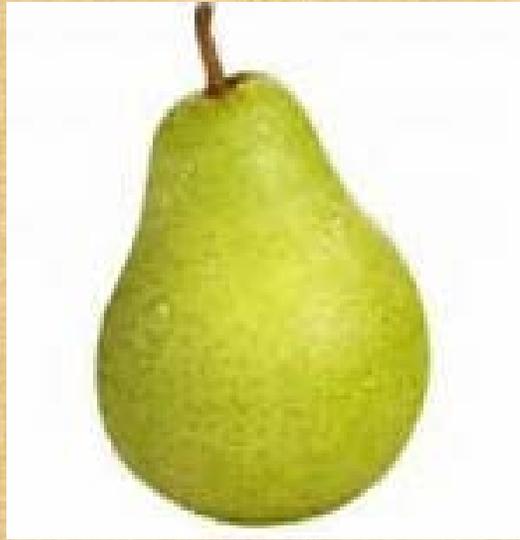
Entro por el mar y salgo por garita ¿Quién soy?



. ¿Quieres té? ¡Pues, toma té! ¿Sabes tú qué fruto es?



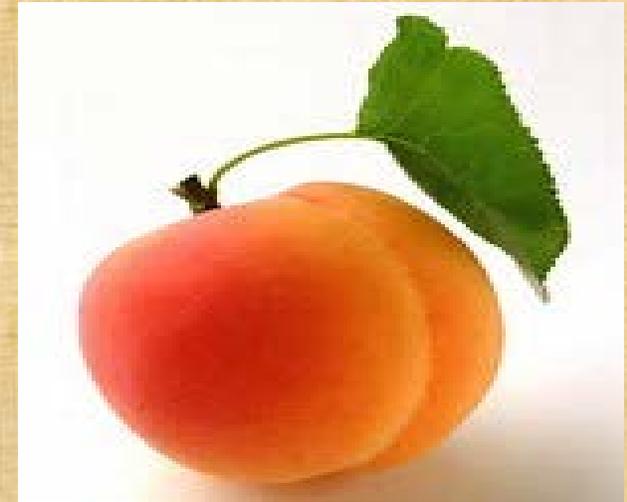
. Esta campanilla es blanca por dentro y verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera.



Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre va llena.



. Álvaro tiene por nombre, coque por apellido ¿Sabes decirme que fruta es?



Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra.





Palabrea

Nivel 1



Ahora toca ordenar palabras, todas son elementos que están en el plano.

Animo!!!!



ACVA

Animal que vive en la granja, y nos da un rico alimento

--	--	--	--

ERARCRATE

Camino asfaltado grande y ancho por donde pasan coches,
camiones y motos.

--	--	--	--	--	--	--	--

SOCTIANE

Lugar donde van y vienen un gran número de viajeros.

--	--	--	--	--	--	--	--

PALOTSIH

Ayer fuiste al

--	--	--	--	--	--	--	--

AAJLOR

Te puedes

--	--	--	--	--	--

en el hotel



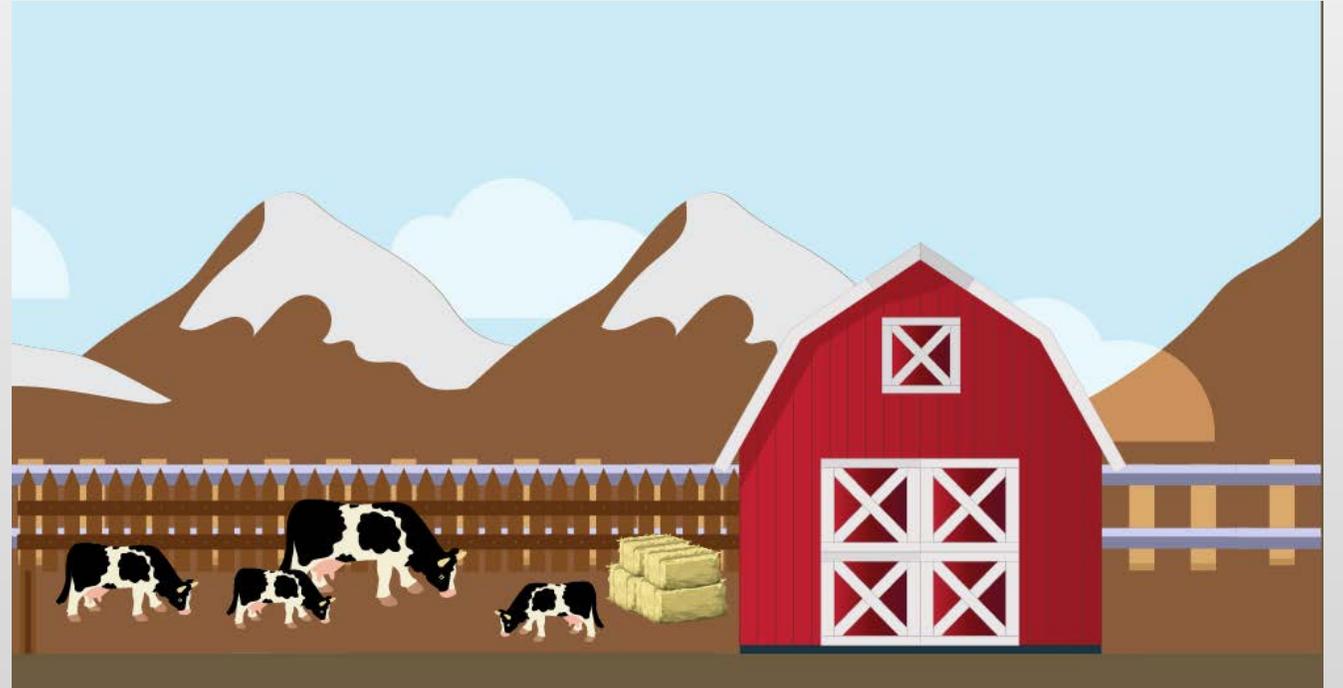
Memory

Nivel 1

Y por ultimo antes de llegar a nuestro destino,
vamos a refrescar la memoria.

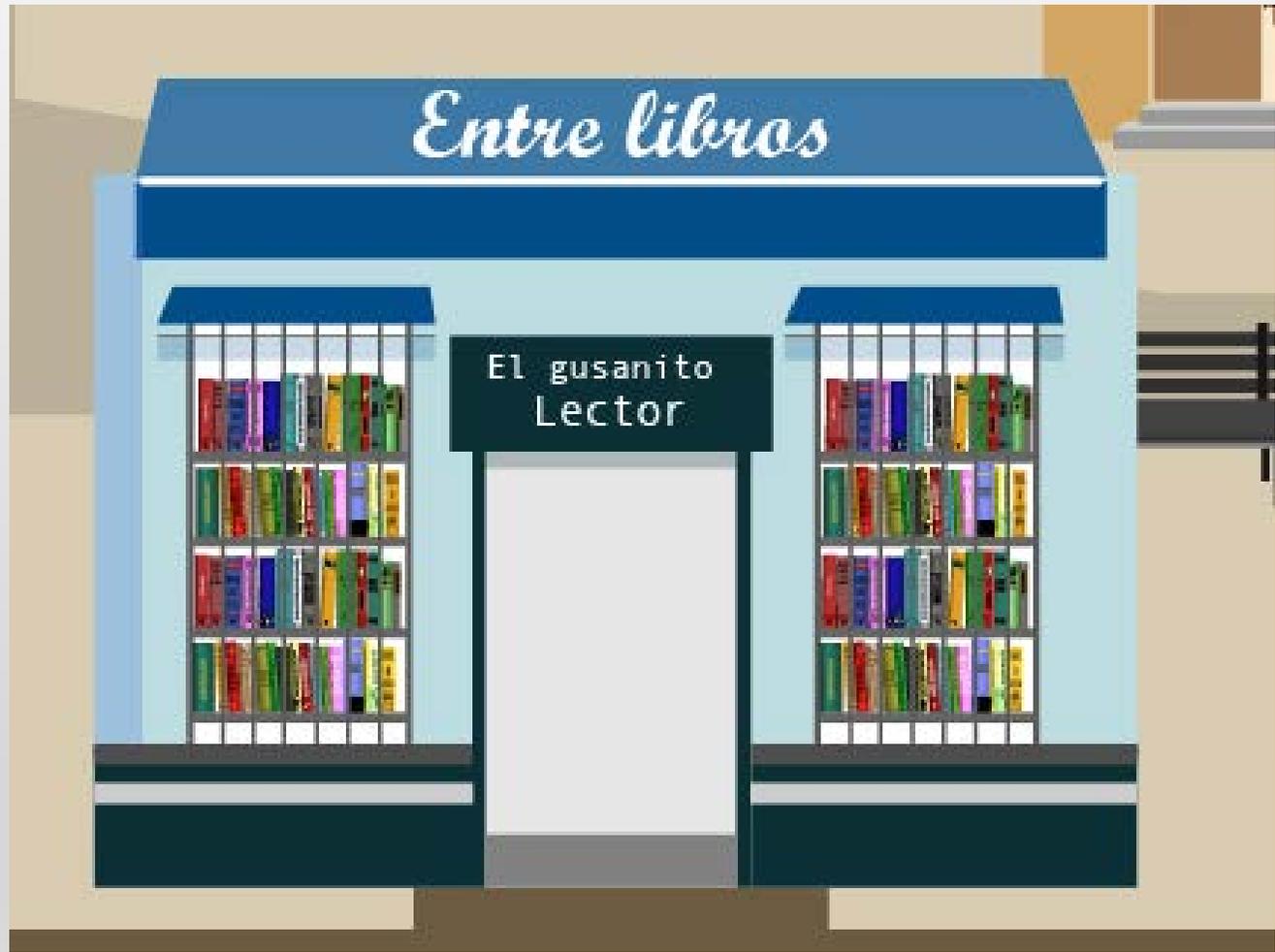
¿ Sabes cual de las dos imágenes esta en el plano?

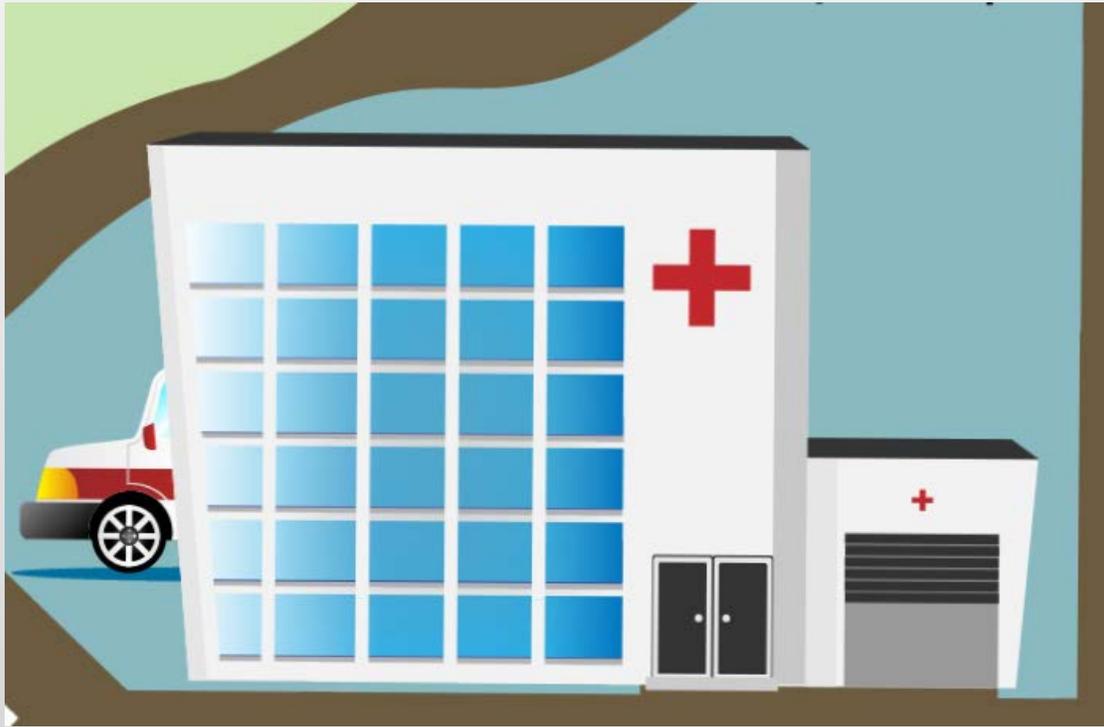


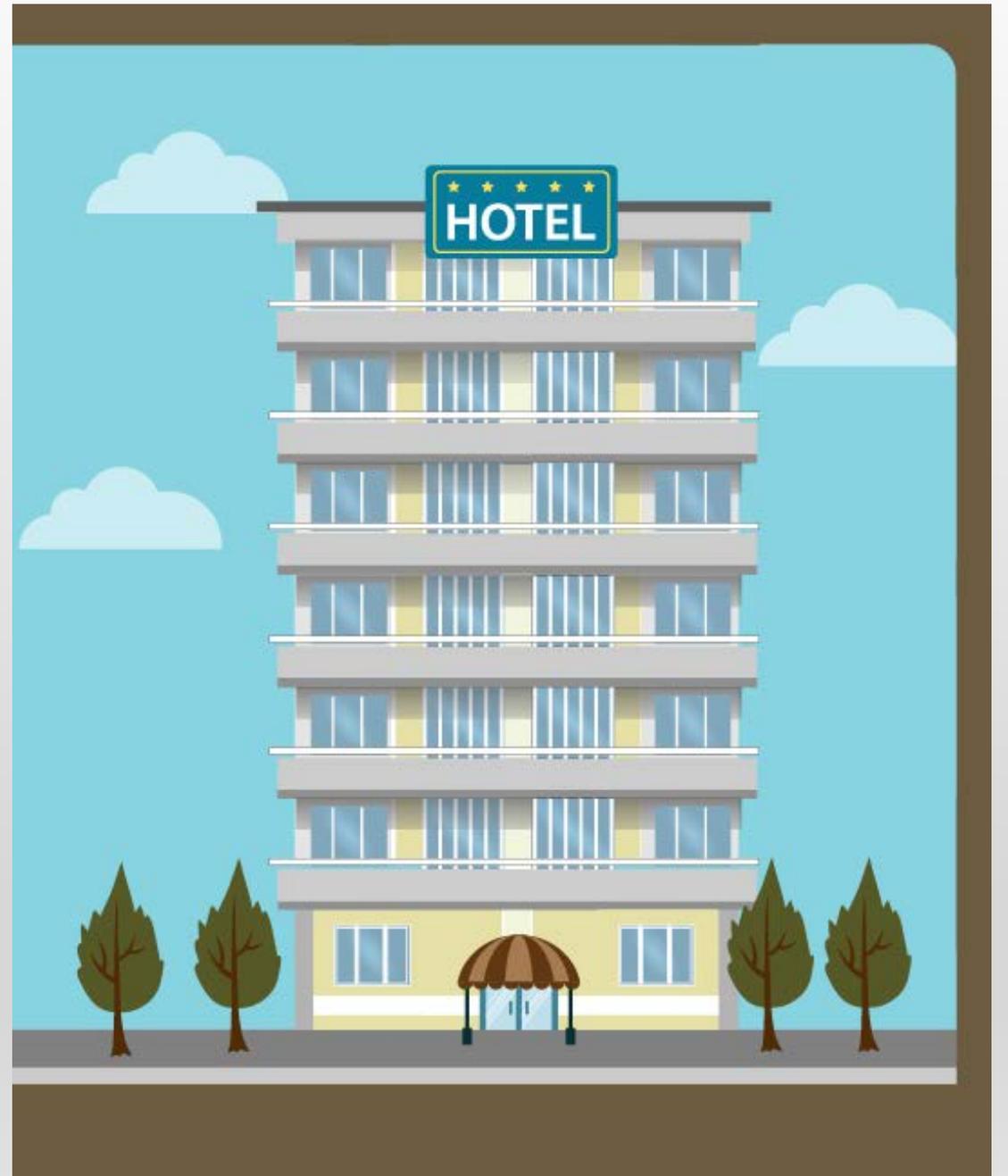
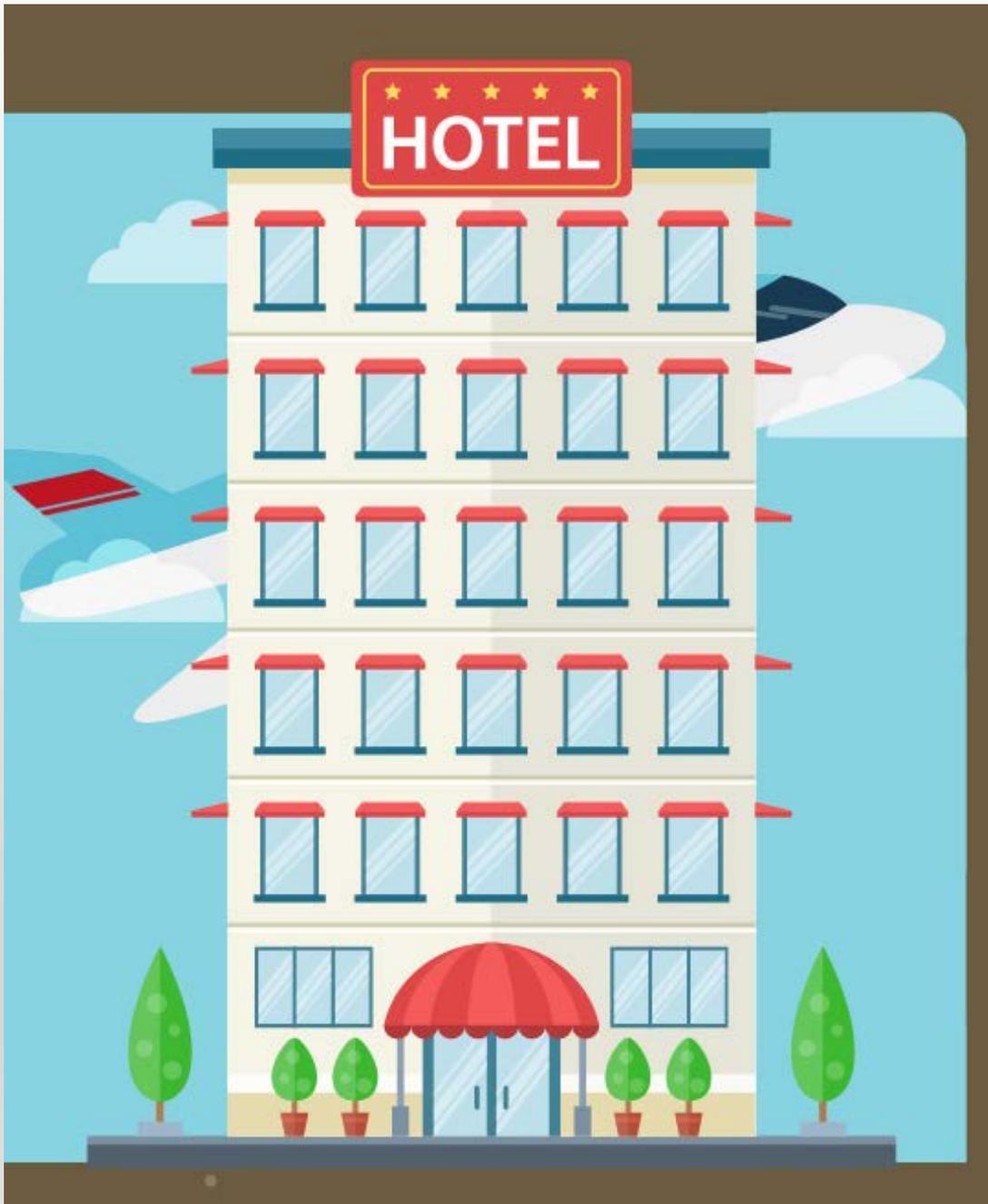








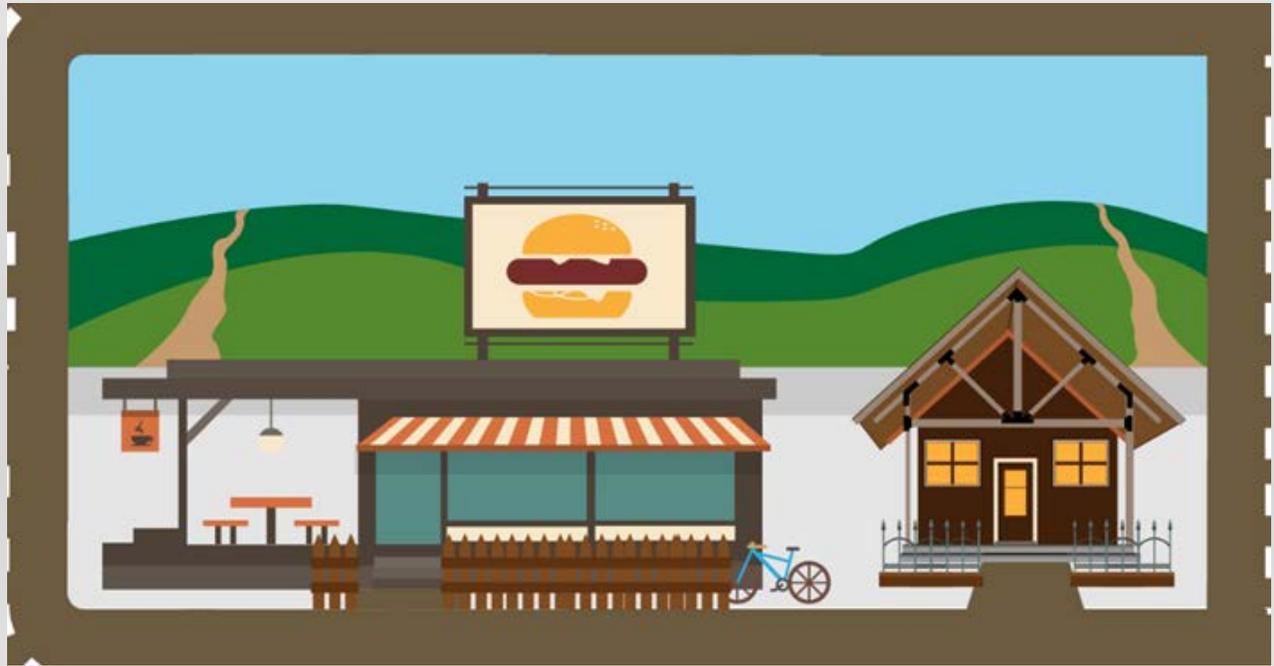
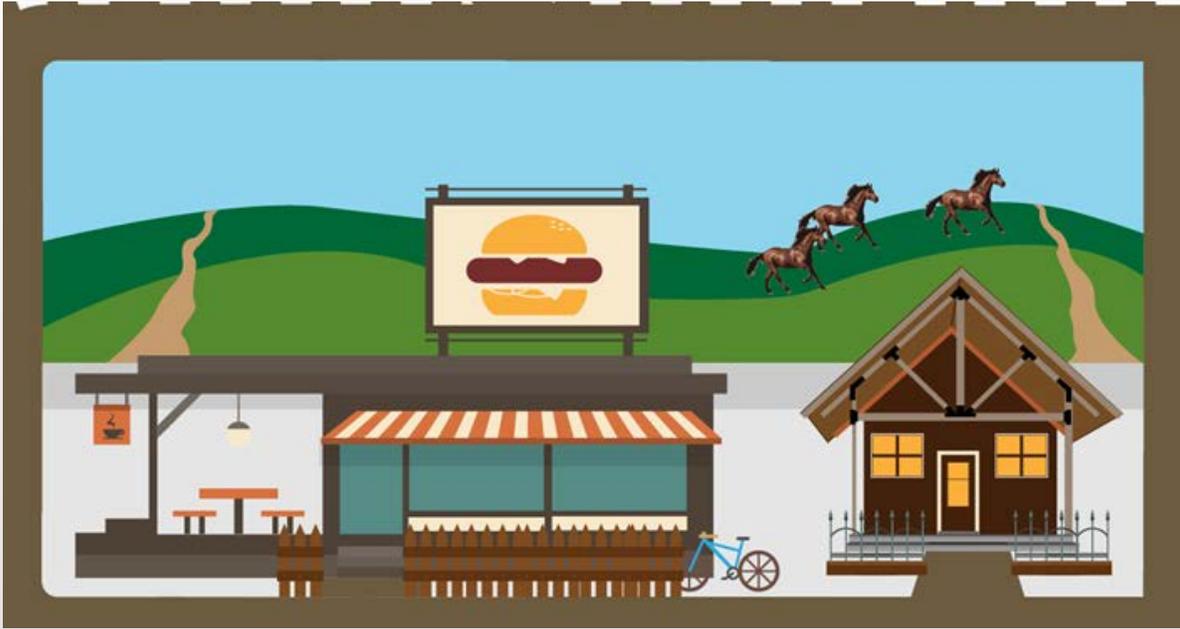








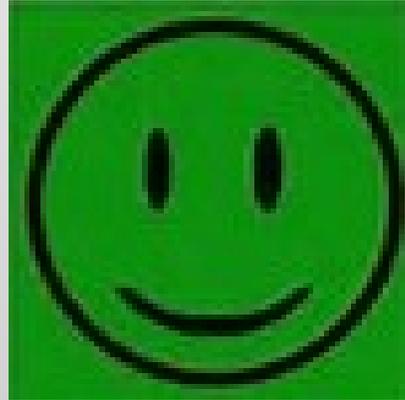




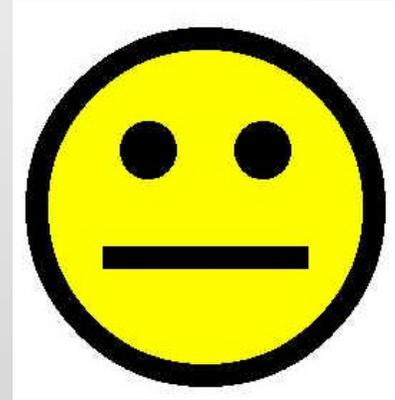
¿ Te ha gustado el juego?



Bastante



Normal



Poco



Nada

Buenos chicos, hemos llegado al final del viaje, os espero en la próxima aventura!!!!

Hasta la próxima semana!!



Actividades nivel 2

Mapa



La portada y las pantallas 2, 3, 4 y 5 son informaciones del juego igual en todos los jugadores, deben elegir su jugador y hacer los grupos.

Intentar que verbalicen los procesos que siguen, para saben si están entendiendo las indicaciones.

Pantallas para un jugador

- Pantalla 6: Casa - colegio
- Pantalla 7: Parque de bomberos
- Pantalla 8: Molinos de viento y edificio adyacentes
- Pantalla 9: Estanque - comisaria
- Pantalla 10: Tiene que esperar y pasar a la siguiente
- Pantalla 11: Hospital - colegio
- Pantalla 12: Gasolinera
- Pantalla 13: Casa- obra
- Pantalla 14: Aeropuerto-casa
- Pantalla 15: Parada taxi-obra
- Pantalla 16: Globo
- Pantalla 17: Casa rosa-aeropuerto-casa
- Pantalla 18: Estación

Pantallas para dos jugadores

- Pantalla 6: Jugador 1 Casa gris lado inferior izquierda - cole
Jugador 2 Casa naranja, lado superior derecha- cole
- Pantalla 7: Jugadores 1 y 2 Parque de bomberos
- Pantalla 8: Jugadores 1 y 2 Molinos de viento y edificio adyacentes
- Pantalla 9: Jugadores 1 y 2 Estanque - comisaria
- Pantalla 10: Jugador 1 Hospital Jugador 2 No hace nada
- Pantalla 11: Jugador 1 casa Jugador 2: Hospital- cole
- Pantalla 12: Jugador 1 No hace nada Jugador 2 Gasolinera -casa
- Pantalla 13: Jugador 1 No hace nada Jugador 2 Obra-casa
- Pantalla 14: Jugador 1 Aeropuerto-casa Jugador 2 No hace nada
- Pantalla 15: Jugador 1 y 2 Globo
- Pantalla 16: Jugador 1 Noria Jugador Tio vivo
- Pantalla 17: Jugador 1 Casa gris lado inferior izquierda
Jugador 2 Casa naranja, lado superior derecha
- Pantalla 18: Jugadores 1 y 2 al aeropuerto

Pantallas para 5 jugadores

- Pantalla 6:
 - Jugador 1, tu casa es gris, con buhardilla al lado de una casa marrón, lado inferior izquierdo
 - Jugador 2, tu casa es rosa, lado superior izquierda
 - Jugador 3, tu vives en un bloque de pisos, cerca de la gasolinera, superior derecha
 - Jugador 4, tu casa es naranja y tienen una valla, superior derecha
 - Jugador 5, tu casa es marrón de una sola planta, superior izquierda
- Pantalla 7:
 - Todos parque de bomberos
- Pantalla 8:
 - Todos estaciones eléctricas, lado superior junto a molinos de viento.
- Pantalla 9:
 - Todos estanque- comisaria
- Pantalla 10:
 - Jugador 1, hospital los otros jugadores esperan.
- Pantalla 11:
 - Jugadores 2,3,4,5 hospital –cole Jugador 1 casa
- Pantalla 12:
 - Jugador 1, tienen que esperar.
 - Jugador 2, Tiovivo- Casa
 - Jugador 3, gasolinera-Casa
 - Jugador 4, Casa
 - Jugador 5, Tiovivo- Casa
- Pantalla 13:
 - Jugador 4 Obra-Casa
- Pantalla 14:
 - Jugador 2, Aeropuerto -Casa (le pasa lo mismo, tienen que comer todavía).
- Pantalla 15:
 - Jugador 5, parada de taxi
- Pantalla 16:
 - Todos al globo
- Pantalla 17:
 - Jugador 1, tu casa es gris, con buhardilla al lado de una casa marrón, lado inferior izquierdo
 - Jugador 2, tu casa es rosa, lado superior izquierda
 - Jugador 3, tu vives en un bloque de pisos, cerca de la gasolinera, superior derecha
 - Jugador 4, tu casa es naranja y tienen una valla, superior derecha
 - Jugador 5, tu casa es marrón de una sola planta, superior izquierdo
- Pantalla 18:
 - Todos aeropuerto

Adivinanzas

Agrupadas en bloques temáticas, El mundo que nos rodea, el tiempo físico y el climatológico.

Se les facilita un estímulo visual para que relacionen la imagen con la adivinanza.

Siempre es aconsejable que verbalicen sus procesos mentales para que el educador pueda orientar.

Si observamos que no encuentra la respuesta y puede desmotivarle, podemos facilitarle una letra, para facilitarles el camino.

Los juguetes que se utilizara las letras el abecedario.

¿Dónde irías si...? ¿Te acuerdas de...?

Se trata responder a unas preguntas, utilizando el enunciado que se da, todas están relacionadas con el mapa con el que han estado trabajando.

En el primer bloque, debajo de cada palabra aparecería los recuadros correspondientes al número de letras, y el niño debería ponerla en donde correcto,

En el segundo, en lugar de pista, la palabra forma parte de una frase.

Los juguetes son las letras del abecedario.

Memory

El juego consiste en ser capaces de recordar las imágenes con las que han estado jugando en el mapa, trabajamos la memoria visual a través de la atención.

El juguete es la mano seleccionadora.

Adivinanzas: El mundo que nos rodea

Al ser más difíciles, se pondrá algún dibujo en la pantalla que les dé una pista, que semánticos. Todas las soluciones estas escritas al revés.

1. ¿Qué cosa, qué cosa es, que vuela sin tener alas, y corre sin tener pies?

E L T I E M P O



2. Doce señoritas en un mirador, todas tienen medias, pero zapatos no.

L A S H O R A S

3. somos sesenta mellizos, en torno a nuestra madre, tenemos sesenta hijitos y toso son iguales.

L O S M I N U T O S

4. Cuando apenas he nacido, mi vida se acaba al punto.

L O S S E G U N D O S

5. Doy calorcito, soy muy redondo, salgo prontito y tarde me escondo.

E L S O L



6. Sin ser rica, tengo cuartos, sin morir, nazco nueva, y a pesar de que no como, hay noches que luzco llena.

L A L U N A

7. Salimos cuando anochece, nos vamos si canta el gallo, y hay quien dice que nos ve cuando le pisan un callo.

L A S E S T R E L L A S

8. Vuela sin alas, silba sin boca, azota sin manos, y apenas lo notas.

E L V I E N T O

9. En el cielo soy agua, en la tierra soy de polvo, en las iglesias humo ¿que soy?

L A N U B E



10. Son como confetis blancos, rebotan fuerte en el suelo, si no los recoges pronto, tendrás agua en los dedos.

E L G R A N I Z O

Palabrea Ordena las palabras

1. ¿Dónde tienes que ir si te pierdes, o te roban alguna cosa?

A la comisaria.

2. Si quieres llenar el depósito del coche, ¿Dónde vas?

A la gasolinera

3. Si ves fuego ¿A quién tienes llamaras?

A los Bomberos

4. Si eres piloto o azafata, ¿Dónde trabajas?

En el aeropuerto.

5. Para donar sangre ¿Dónde irías?

Al hospital

6. ¿Qué había en la estación eléctrica?

Molinos de viento

7. En la obra había dos...

Excavadoras

8. ¿Que había en el lago?

Un velero

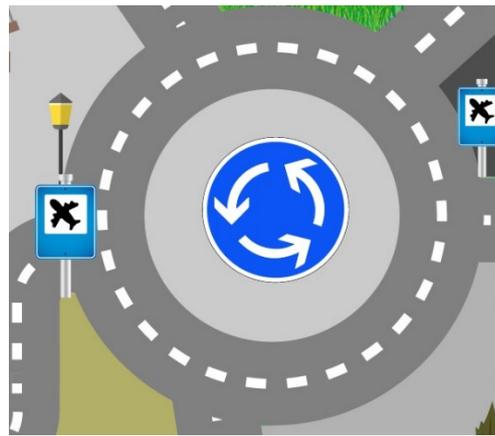
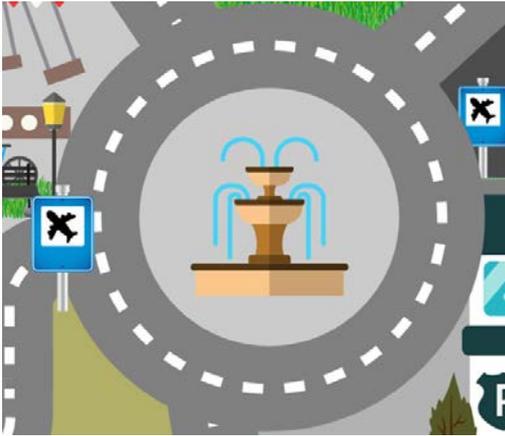
9. ¿Qué atracción había al lado del globo?

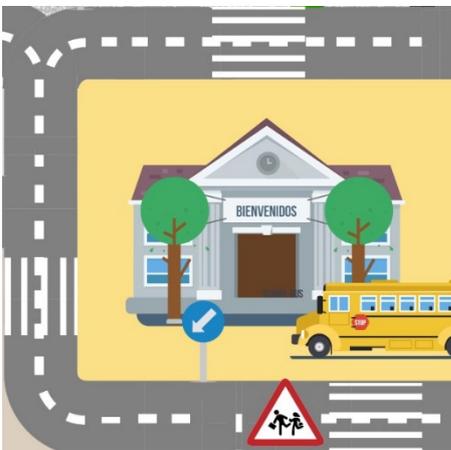
Tiovivo

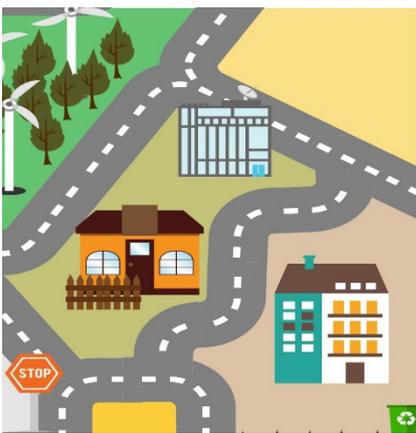
10. ¿Te acuerdas que había en la rotonda más grande?

Una fuente

Memory: ¿Te acuerdas del mapa?













Preparados para la aventura

Mapa Nivel 2
1 Jugador

Bienvenido a la ciudad!!!!

Vamos a recórrela juntos!! para ellos te iré dando una serie de instrucciones. ¿ Te acuerdas?

Escoge tu jugador.



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Siempre puedes volver a leerlas
- Ir por el camino mas corto.
- Pedir ayuda si no conoces las palabras.



Recordar;

- Ir por el camino mas corto.
- Espera si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conoces el lugar.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



Estamos preparados!!!

Comencemos!!!!



Después de desayunar en casa, es gris con buhardilla al lado de una casa marrón. Tendrás que irte a clase.



Hoy las profesoras han preparado un día de excursión por la ciudad.

Lo primeros que han preparado es la visita al museo del fuego.



Quando termina la visita al museo del fuego, toca ver la estación eléctrica.



Es la hora del almuerzo, tienes un bonito estanque donde puedes sentarte a comerte tu bocata, de camino a la próxima visita, la comisaria.



Estando en la comisaria, un amigo se cae y se hace daño en la muñeca, así que una de las profesoras lo lleva a que lo miren.



Cuando termináis vais a buscar a tu amigo y a la otra profe, de camino a clase.



Cuando acaban las clases tu madre te manda un WhatsApp para que compres pan, porque se le ha olvidado.



Cuando llega a casa, tu madre te pide que lleves la comida a tu padre, que trabaja en una obra, ya que hoy no tiene tiempo de ir a casa a comer.



De regreso te encuentras a tu madre, en la puerta de su trabajo, es piloto, y le han cambiado un vuelo.



Cuando termina de merendar, va a ver a recoger a tu padre, pero te paras a ver a tu tío, que conduce un taxi.



Con tu padre te paras a ver la ciudad desde las alturas ¿desde donde?



Al finalizar la excursión en globo, vais a cenar a casa de tus tíos, viven en una bonita casa rosa. Después os vais a dormir, pero antes pasáis a recoger a mami al trabajo.



A la mañana siguiente os vais de viaje, el fin de semana en tren.



En el tren vais a resolver unos acertijos,
así no os aburriréis.





Preparados para la aventura

Mapa Nivel 2
2 jugadores

Bienvenidos a la ciudad!!!!

Vamos a recórrela juntos!! para ellos os iré dando una serie de instrucciones. ¿ Os acordáis?

¿Habéis elegido jugador?



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.



Recordar;

- Ir por el camino mas corto.
- Espera si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conoces el lugar.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



Estamos preparados!!!

Comencemos!!!!



Estáis cada uno en vuestra casa desayunando antes de ir a clase.

- Jugador 1, tu casa es gris, con guardilla al lado de una casa marrón.
- Jugador 2, tu casa es naranja y tienen una valla.



Hoy las profesoras han preparado un día de excursión por la ciudad.

Lo primero que han preparado es la visita al museo del fuego.



Cuando termina la visita al museo del fuego, toca ver la estación eléctrica.



Es la hora del bocata, tenéis un bonito estanque donde podéis sentaros a coméroslo, de camino a la próxima visita, la comisaria.



Estando en la comisaria el jugador 1 se cae y se hace daño en la muñeca, así que una de las profesoras lo lleva a que lo miren.



Cuando termina la visita a la comisaria vas a buscar al jugador 1, de camino a clase.
Jugador 1, no te has hecho nada, solo ha sido el golpe, como tu padre trabaja allí, se quedas con el, y os vais a casa.



Una vez acabadas las clases, te manda un mensaje tu madre y te pide que de camino a casa entres a comprar pan, que se le ha olvidado.



Jugador 2, tu madre te pide que lleves la comida a tu padre. Trabaja en una obra cercana, no tiene tiempo de ir a casa a comer y te dice que no se entretenga que tu también tienes que comer.



Al jugador 1 te pasa lo mismo, tienes que llevar la comida a tu madre, y volver a comer, tu madre trabaja de piloto, y le han cambiado un vuelo.



Por la tarde habéis quedado juntos
para ver la ciudad desde las alturas
¿dónde vais?



Después del viaje en globo, el jugador 1 se sube a la noria, y el jugador 2 al tiovivo.



Os vais todos a descansar porque estáis muy cansados.



El lunes os juntáis para coger un avión e ir a la siguiente aventura.



Ahora vais a resolver unos acertijos.

Los iréis resolviendo de manera individual, y los pondremos en común.





Preparados para la aventura

Mapa Nivel 2
5 jugadores

Bienvenidos a la ciudad!!!!

Vamos a recórrela juntos!! para ellos os iré dando una serie de instrucciones. ¿ Os acordáis?

¿Os acordáis de vuestro jugador?, si no escoge uno y una ficha.



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.



Ganaras puntos por;

- Ir por el camino mas corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conoces el lugar.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



¿Todos tenemos nuestro ya jugador y nuestra
ficha?

Estamos preparados!!!

Comencemos!!!!



Estáis cada uno en vuestra casa antes de empezar las clases:

- Jugador 1, tu casa es gris, con guardilla al lado de una casa marrón.
- Jugador 2, tu casa es rosa.
- Jugador 3, tu vives en un bloque de pisos, cerca de la gasolinera.
- Jugador 4, tu casa es naranja y tienen una valla.
- Jugador 5, tu casa es marrón de una sola planta.



Hoy las profesoras han preparado un día de excursión por la ciudad.

Lo primeros que han preparado es la visita al museo del fuego, como la ciudad es muy grande cogéis un medio de transporte publico.



Quando termina la visita al museo del fuego, toca ver la estación eléctrica.



Al terminar es la hora de la visita, tenéis un bonito estanque donde podéis sentaros a comérsolo, de camino a la próxima visita, la comisaria.



Estando en la comisaria, el jugador 1 se cae y se hace daño en la muñeca, así que una de las profesoras lo lleva a que lo miren.



Cuando termináis vais a buscar al jugador 1, de vuelta a clase. No se ha hecho nada, solo el golpe, como su padre trabaja allí, se queda con él, y se van a casa.



Una vez acabadas las clases, cada uno vuelve a su casa.

Los jugadores 2 y 5 se entretienen un rato en el ti vivo.

Al jugadores 3 le manda un mensaje su madre, le pide que entre a comprar pan, que se le ha olvidado.



Al jugador 4 cuando llega a casa, su madre le pide que lleva la comida a su padre. Trabaja en una obra cercana, y hoy no tiene tiempo de ir a comer. Le dice “no se entretengas, tiene que comer todavía”.



Al jugador 2 le pasa lo mismo. Tiene que llevar la comida a su madre. Trabaja de piloto y le han cambiado un vuelo.



El jugador 5, cuando termina de comer, va a ver a su hermano, que conduce un taxi.



Por la tarde habéis quedado todos para ver la ciudad desde las alturas ¿donde vais?



Al finalizar la excursión en globo, os vais todos a descansar porque estáis agotados, que es fin de semana, y el lunes os vais de viaje.



EL lunes os juntáis para coger un avión e ir a la siguiente aventura.



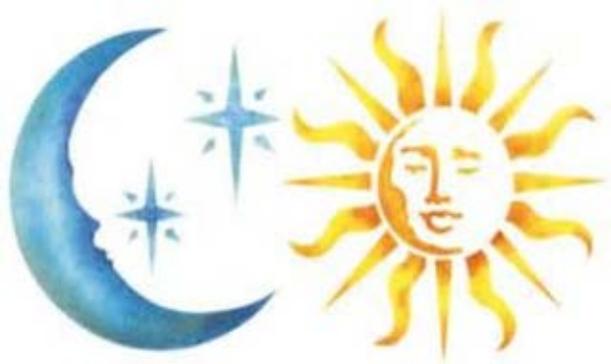
En el avión como la vez anterior para pasar el tiempo vais a resolver unos acertijos.

Los iréis resolviendo de manera individual, y los pondremos en común.



Adivinanzas





Doy calorcito, soy muy redondo, salgo prontito y tarde me escondo

LOSLE





Sin ser rica, tengo cuartos, sin morir, nazco nueva, y a pesar de que no como, hay noches que luzco llena.

ANULAL



Adivinanzas: El mundo que nos rodea

¿Qué cosa, qué cosa es, que vuela sin tener alas, y corre sin tener pies?

OPMEITLE



Doce señoritas en un mirador, todas tienen medias, pero zapatos no.

SAROHSAL



Somos sesenta mellizos, en torno a nuestra madre,
tenemos sesenta hijitos y toso son iguales

SOTUNIMSOL



Cuando apenas he nacido, mi vida se acaba al punto.

SODNUGESSOL





Vuela sin alas, silba sin boca, azota sin manos, y apenas lo notas.

OTNEIVLE

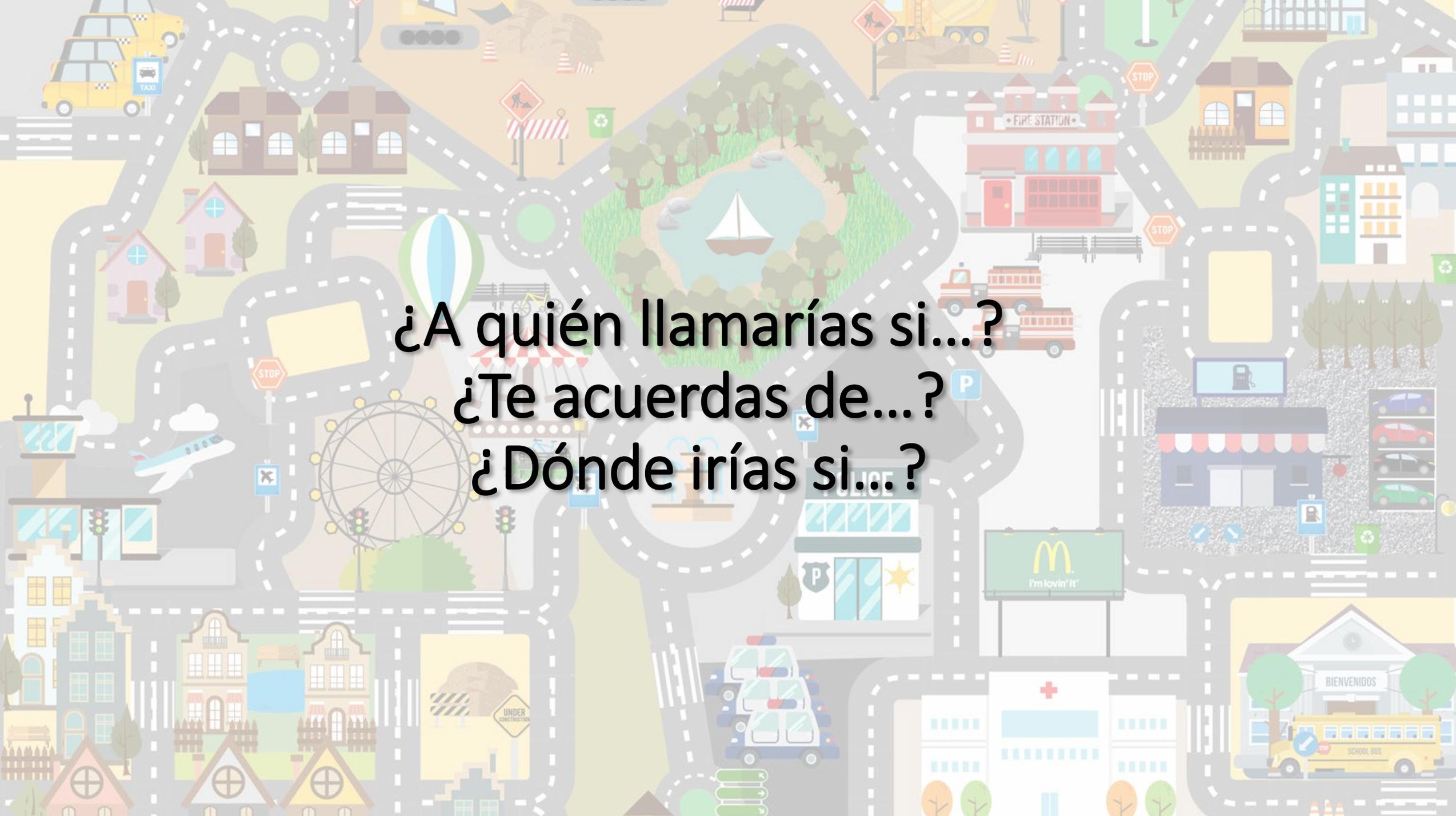
--	--	--	--	--	--	--	--	--



En el cielo soy agua, en la tierra soy de polvo, en las iglesias
humo ¿que soy?

EBUNAL

--	--	--	--	--	--	--



¿A quién llamarías si...?
¿Te acuerdas de...?
¿Dónde irías si...?

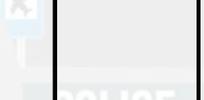
¿Sabrías responder a estas preguntas?

Recuerda están todas relacionadas con el mapa con el que has estado jugando.

Busca las letras y rellena las casillas, recuerda solo hay una letra de cada.



Si eres piloto o azafata, ¿Dónde trabajas?

												
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Para donar sangre ¿Dónde irías?

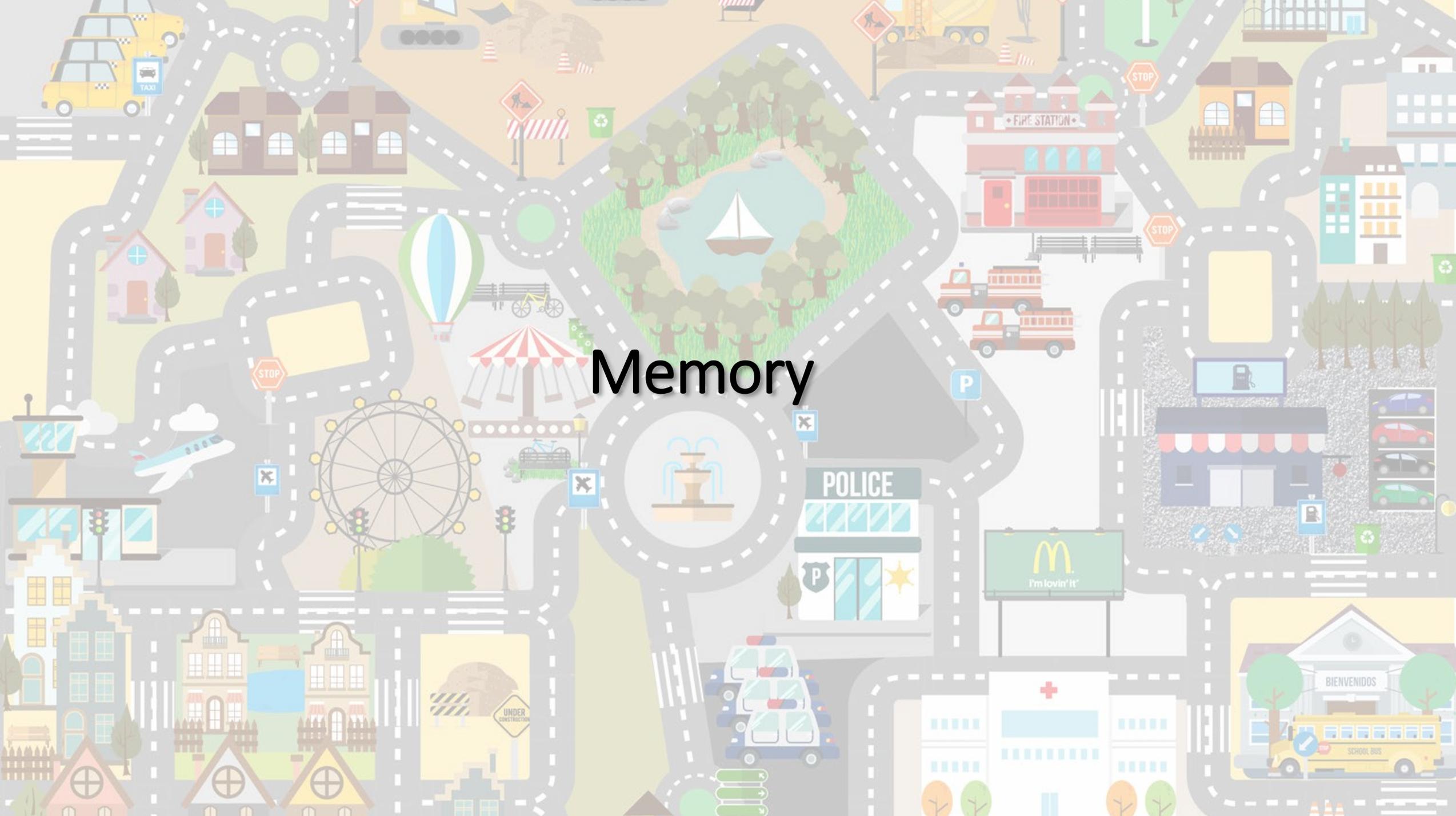


¿Qué había en la estación eléctrica?



¿Que había en el lago?

								
---	---	---	--	---	---	---	---	---

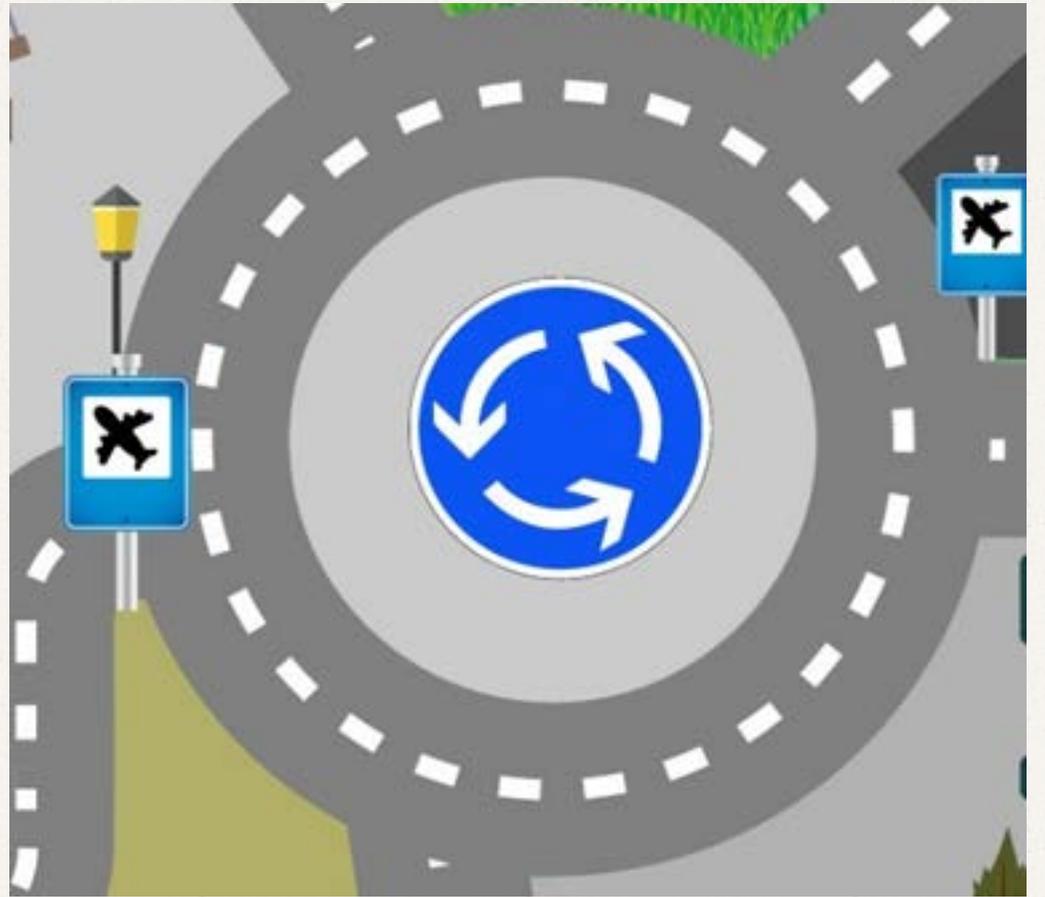
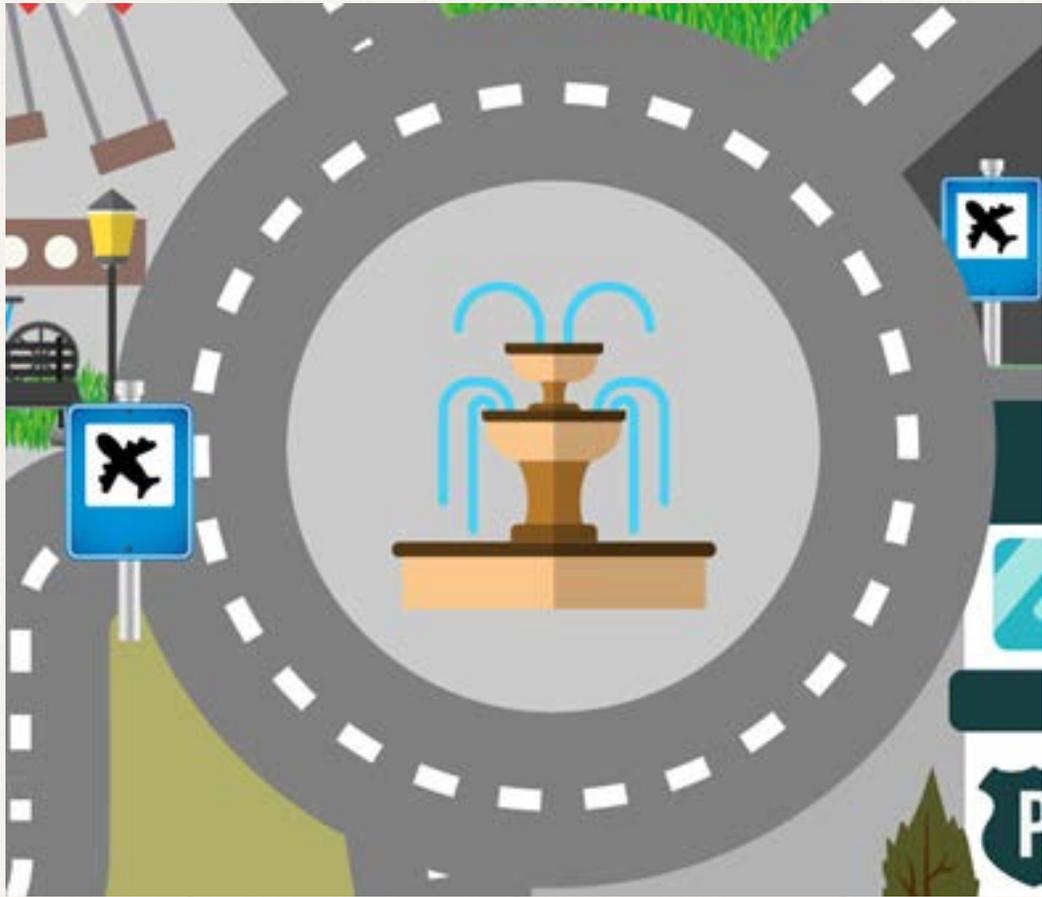


Memory

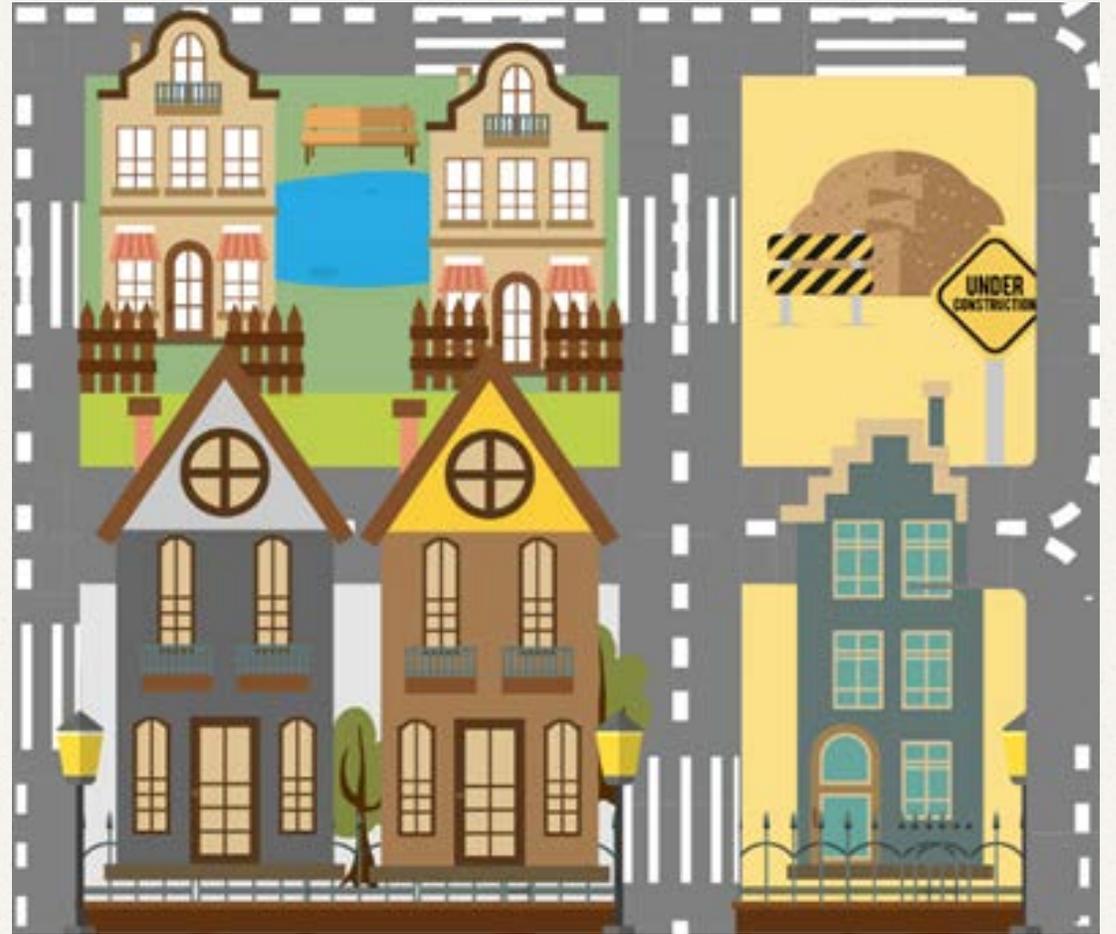
Y por último antes de llegar a nuestro destino, vamos a refrescar la memoria.

¿Sabes cuál de las dos imágenes está en el plano?

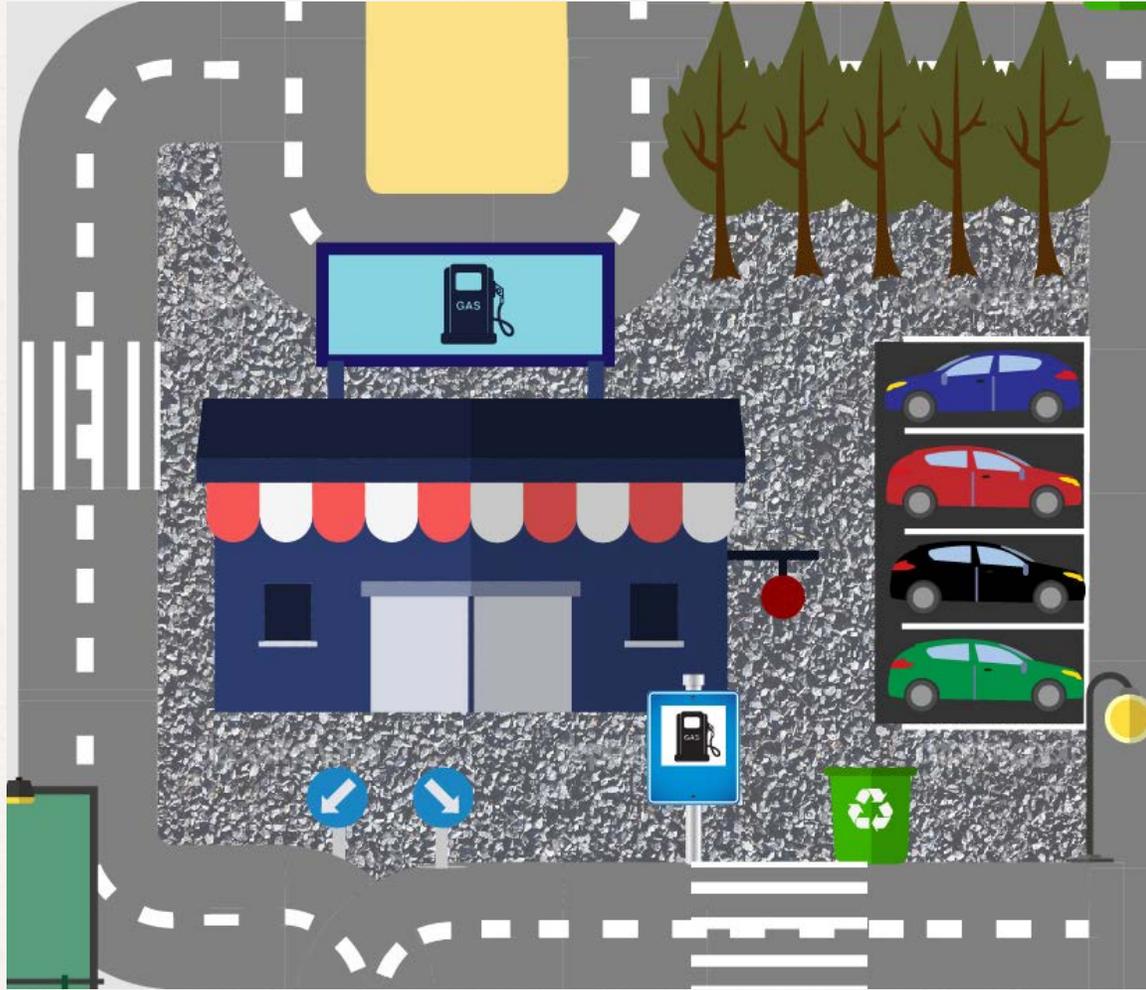


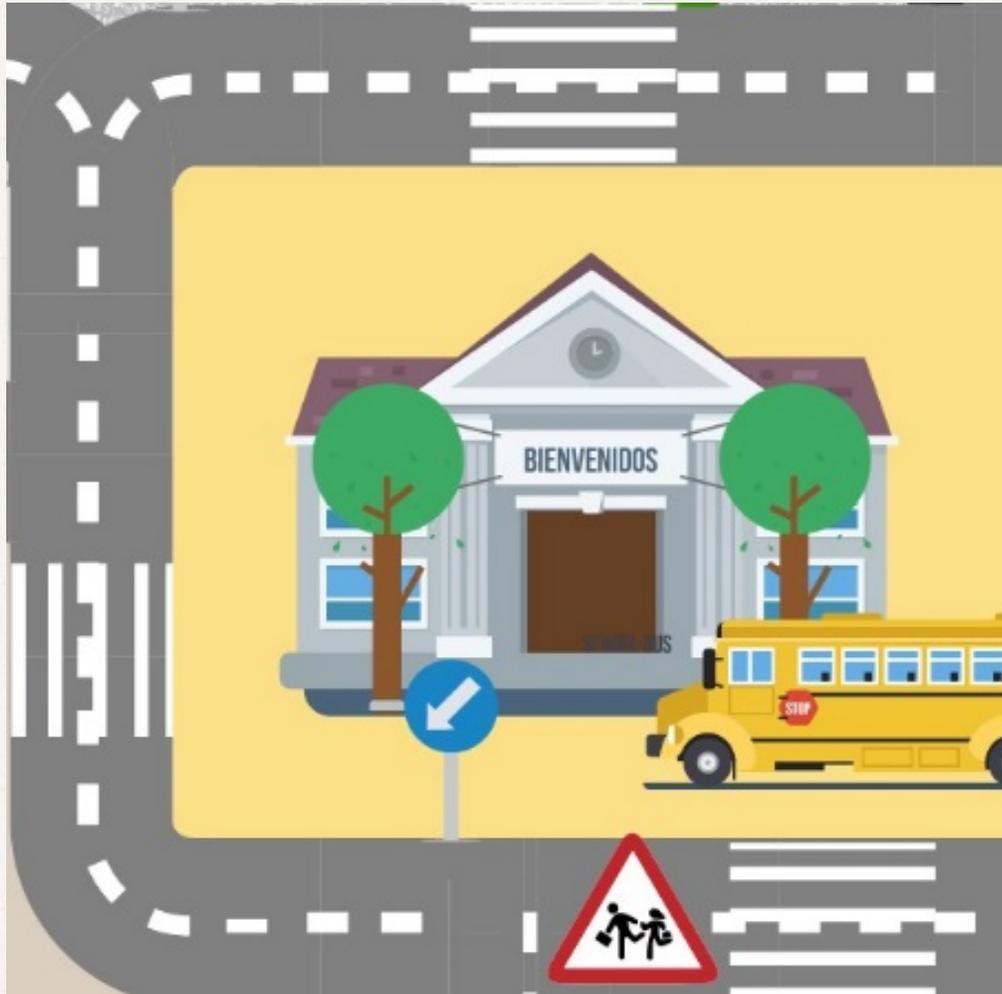


















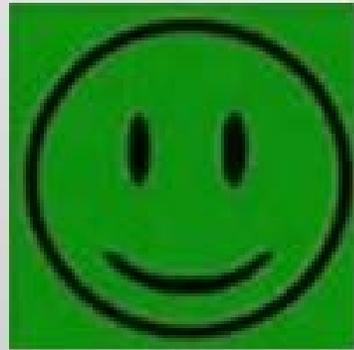




¿ Te ha gustado el juego?



Bastante



Normal



Poco



Nada

Buenos chicos, hemos llegado al final del viaje, os espero en la próxima aventura!!!!

Hasta la próxima semana!!



Actividades nivel 1

Mapas



La portada y las pantallas 2, 3, 4 y 5 informaciones del juego igual en todos los jugadores, deben elegir su jugador y hacer los grupos.

Intentar que verbalicen los procesos que siguen, para saben si están entendiendo las indicaciones.

Pantallas para un jugador

- Pantalla 6: Carrito de los helados
- Pantalla 7: Teatro de marionetas
- Pantalla 8: Banco- Restaurante
- Pantalla 9: Campo de Futbol
- Pantalla 10: Bolera
- Pantalla 11: Piscina- Parque acuático
- Pantalla 12: Circo
- Pantalla 13: Cine
- Pantalla 14: Hospital- Teatro
- Pantalla 15: Biblioteca
- Pantalla 16: Jugador 1 y 2 Cibercafé

Pantallas para dos jugadores

- Pantalla 6: Jugador 1 Heladería Jugador 2 Teatro de marionetas
- Pantalla 7: Jugador 1 Teatro de marionetas Jugador 2 espera al jugador 1
- Pantalla 8: Jugador 1 y 2 Banco- Restaurante
- Pantalla 9: Jugador 1 Campo de Futbol Jugador 2 Teatro
- Pantalla 10: Jugador 1 Bolera Jugador 2 Carrito del Helado-Bolera
- Pantalla 11: Jugador 1 y 2 Piscina- Parque acuático
- Pantalla 12: Jugador 1 Teatro de marionetas, Jugador 2 Circo
- Pantalla 13: Jugador 1 Cine Jugador 2 Espera
- Pantalla 14: Jugador 1 Sigue en el cine Jugador 2 Hospital
- Pantalla 15: Jugador 1 Esperar Jugador 2 Biblioteca
- Pantalla 16: Jugador 1 y 2 Cibercafé

Pantallas para 5 jugadores

- Pantalla 6:
 - Jugador 1 Heladería
 - Jugador 2 Teatro de marionetas
 - Jugador 3 Cine
 - Jugador 4 Cibercafé
 - Jugador 5 Banco –Teatro de marionetas
- Pantalla 7:
 - Jugador 1 Teatro de marionetas
 - Jugador 4 Teatro de marionetas

- Pantalla 8:
 - Jugador 1, 2, 4, 5: Restaurante
 - Jugador 3 Banco – Restaurante
- Pantalla 9:
 - Jugador 1 y 5 Campo de Futbol
 - Jugador 2 y 4 Teatro
 - Jugador 3 Circo
- Pantalla 10:
 - Jugador 2 Banco-Bolera
 - Jugador 5 Bolera
- Pantalla 11:
 - Jugador 1, 3, 4 Bolera
- Pantalla 12:
 - Jugador 1, 2, 3, 4, 5 Piscina
- Pantalla 13:
 - Jugador 3 y 4 Parque acuático
- Pantalla 14:
 - Jugador 1, 2, 3, 4, 5 Parque acuático
- Pantalla 15:
 - Jugador 1 Cine
 - Jugador 2 Carrito de los helados
 - Jugador 3 Cine
 - Jugador 4 Circo
 - Jugador 5 carrito de los helados.
- Pantalla 16:
 - Todos al cibercafé

Adivinanzas

En este nivel no tienen estímulos visuales, solo los enunciados. El mediador facilitara las indicaciones que necesiten para resolverlas.

Siempre es aconsejable que verbalicen sus procesos mentales para que el educador pueda orientar.

Si observamos que no encuentra la respuesta y puede desmotivarle, podemos facilitarle una letra, para facilitarles el camino.

Los juguetes que se utilizara las letras el abecedario.

1. Esteban
2. Bacalao
3. Avestruz
4. Caracol
5. La Abeja
6. Los Huesos
7. La tela
8. La llave
9. El hilo
10. La letra “A”

¿Dónde estoy?

Dar las explicaciones que sean necesarias, es posible que no conozcan todas las opciones de ocio con las que se pueden encontrar.

Siempre es aconsejable que verbalicen sus procesos mentales para que el educador pueda orientar.

Si observamos que no encuentra la respuesta y puede desmotivarle, podemos facilitarle una letra, para facilitarles el camino.

Los juguetes que se utilizara las letras el abecedario.

1. En la heladería
2. En el parque acuático
3. En el cine
4. En la biblioteca
5. En la bolera
6. En el hospital
7. En el metro
8. En el teatro de marionetas
9. En el circo
10. En el teatro

Memory

El juego consiste en ser capaces de recordar las imágenes con las que han estado jugando en el mapa, trabajamos la memoria visual a través de la atención.

El juguete es la mano seleccionadora.

1. La primera
2. La segunda
3. La primera
4. La segunda
5. La segunda
6. La segunda
7. La primera
8. La segunda
9. La primera
10. La primera





Preparados para la aventura

Mapas Nivel 3

1 jugador

Bienvenido a la gran ciudad!!!!

Vamos a recorrerla juntos!!! Te daré una serie de instrucciones ¿Te acuerdas?

Escoge tu jugador y comencemos!!!



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.



Y no olvidéis:

- Ir por el camino más corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conocer el lugar.
- Ayudar a tu compañero, si te lo pide.



¿Tienes tu jugador?

Estas preparados!!!

Comencemos!!!



Acabas de llegar a la ciudad y
te apetece un helado.



Has quedado con tu hermano pequeño para ir a ver los títeres.



Os vais a cenar, necessita dinero para pagar la cena.



Unos días mas tarde...

Jugador 1, va a ver un partido de futbol con su hermano mayor.



Después el partido os vais a jugar una partida.



- A la mañana siguiente, te vas a pasar el día tomando el sol y bañándote.
- Por la tarde te aburrís y decidís ir al parque acuático.



Unos días mas tardes, vas con tus primos a ver trapeceistas, equilibristas y malabares.



Después del circo te vas a ver un extremo con tu familia.



Han operado de apendicitis a tu tía. Al día siguiente vas a verla antes de ir a un espectáculo de danza.



Mientras estabas viendo a tu tía te acordaste que tenías que devolver un videojuego, así que vas al día siguiente.



Habéis quedado en el cibercafé, donde vais a resolver unos acertijos, vías a jugar a una “Escape Room”.

Los iréis resolviendo de manera individual, y los pondremos en común.





Preparados para la aventura

Mapas Nivel 3

2 Jugadores

Bienvenido a la gran ciudad!!!!

Vamos a recorrerla juntos!!! Os daré una serie de instrucciones ¿Os acordáis?.

Escoger los jugadores y comencemos!!!



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.



Y no olvides:

- Ir por el camino más corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conocer el lugar.
- Ayudar a tu compañero, si te lo pide.



¿Todos tenemos nuestro jugador?

Estamos preparados!!!

Comencemos!!!



- Jugador 1, acabas de llegar a la ciudad y te apetece comerte un helado.
- Jugador 2, llegaste hace un rato y tienes las entradas para ver un espectáculo de títeres.



Jugador 1, has quedado con el jugadores 2.



Os habéis a cenar. El jugador 2 necesita dinero para pagar la cena ¿Dónde vais primero?



Unos días mas tarde...

Jugador 1, va a ver un partido de futbol con su hermano mayor.

Jugador 2 vas a ver un espectáculo de danza con tus padres.



Después de las actividades con vuestras familias, habéis quedado para jugar a los bolos, pero el jugador 2 se para a comer un helado.



- A la mañana siguiente, pasáis el día juntos tomando el sol y bañándoos.
- Después de un rato os aburrís y decidís ir al parque acuático.



Por la tarde, cuando se esconder el sol;

- El jugador 1, ha quedado con su hermano pequeño para ir a ver un espectáculo de marionetas.
- El jugador 2, se marcha a ver trapeceistas y malabares con sus primos.



Unos días mas tarde:

- El jugador 1 va a ver una peli con su familia.



Mientras el jugador uno ve una peli, el jugador dos está visitando a su tía, que le han operado de apendicitis.



Mientras estas viendo a tu tía te acuerdas que tienes que devolver un video juego , así que te vas corriendo antes de que cierren.



Habéis quedado en el cibercafé, donde vais a resolver unos acertijos, vías a jugar a una “Escape Room”.

Los iréis resolviendo de manera individual, y los pondremos en común





Preparados para la aventura

Mapas Nivel 3
5 jugadores

Bienvenidos a la gran ciudad!!!!

Vamos a recorrerla juntos!!! Os daré una serie de instrucciones ¿Os acordáis?

Escoger vuestras fichas y comencemos!!!



Cosas importantes que recordar:

- Leer bien las instrucciones
- Si la instrucción no dice nada de tu jugador, espera donde estés.



Ganaras puntos por;

- Ir por el camino mas corto.
- Esperar si no es tu turno.
- Pedir ayuda si no conoces el lugar.
- Ayudar a tus compañeros, si no conocen el camino.



¿Todos tenemos nuestro ya jugador y nuestra
ficha?

Estamos preparados!!!

Comencemos!!!!



- Jugador 1, te apetece comerte un helado.
- Jugador 2, te vas a ver un espectáculo de marionetas.
- Jugador 3, te vas a ver una película.
- Jugador 4, necesitas escribir un email y no te funciona el móvil.
- Jugador 5, necesitas sacar dinero, para ir con el jugador 2.



Jugador 1, has quedado con los jugadores 2 y 5.
Jugador 4, también vas con el jugador 1.



Habéis quedado a cenar, así que os reunís todos allí, el jugador 3, necesita dinero, para pagar la cena.



Unos días mas tarde...

Jugador 1, va a ver un partido de futbol con su hermano mayor y se lleva al jugador 5 con ellos.

Jugador 2 y 4, van a ver un espectáculo de danza.

Jugador 3, te vas a ver payasos y trapeceistas con tu familia.



A los jugadores 5 y 2, no les gusta lo que están viendo y quedan para jugar a los bolos, pero el jugador 2 necesita dinero antes.



Cuando termina lo que estáis viendo
os vais con los jugadores 2 y 5.
Y cenáis allí mismo todos juntos.



A la mañana siguiente habéis
quedado para pasar el día justos
tomando el sol y bañándoos.



Los jugadores 3 y 4 se aburren y deciden irse al parque acuático.



A la mañana siguiente como lo jugadores 3 y 4 os han contado lo bien que se lo pasaron ayer, os vais todos al parque acuático.



Por la tarde;

- El jugador 3, ha quedado con su hermano pequeño para ir a ver un espectáculo de marionetas.
- El jugador 4, se marcha a ver trapeecistas y malabares con sus primos.
- El jugador 1 va a ver una peli con su familia.
- Los jugadores 5 y 2 van a comerse un helado.



Habéis quedado en el cibercafé, donde vais a resolver unos acertijos, porque vías a jugar a una “Escape Room”.
Los iréis resolviendo de manera individual, y los pondremos en común.



Este banco esta ocupado por un padre con su hijo.
El padre se llama Juan y el hijo, ya te lo he dicho.

--	--	--	--	--	--	--

Sobre la vaca, la o ¿a que no lo aciertas, no?

--	--	--	--	--	--	--

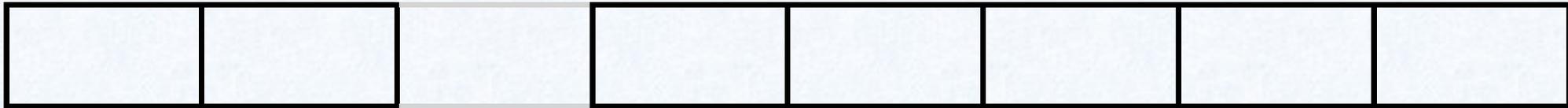
Aves, que vuela, truz que camina ¿ Sabes decirme que animal es?

--	--	--	--	--	--	--	--

No es mi cara de lechuga, no lo es tampoco de col,
y sin embargo mi nombre, ya lo he pregonado.

--	--	--	--	--	--	--

Mi picadura es dañina, mi cuerpo, insignificante,
pero el néctar que yo soy, os lo coméis al instante.



Como la piedra son duros, para el perro, un buen manjar.
Y sin ellos no podrías ni saltar ni caminar.



Te la digo y no me entiendes,
Te la digo y no me comprendes,
Y si te la digo, ¿lo sabes?

--	--	--	--	--	--	--

Chiquitita como un ratón,
guardo la casa como un león.



Y lo es, para que lo aciertes,
ponme una hache antes y no después.

--	--	--	--	--	--	--

¿Dónde estoy?



¿Dónde estoy?



--	--	--	--	--	--	--	--	--

¿ Dónde estoy?



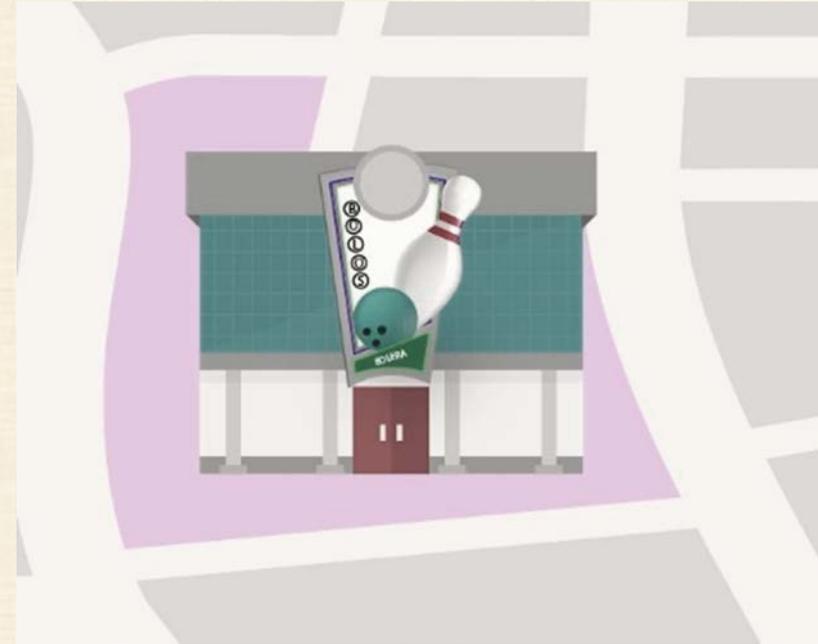
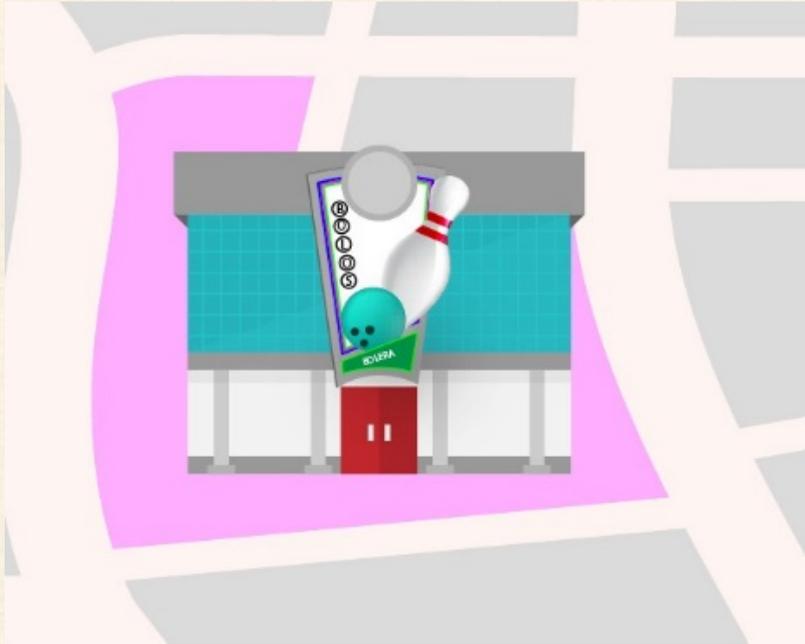
¿Recuerdas la correcta?



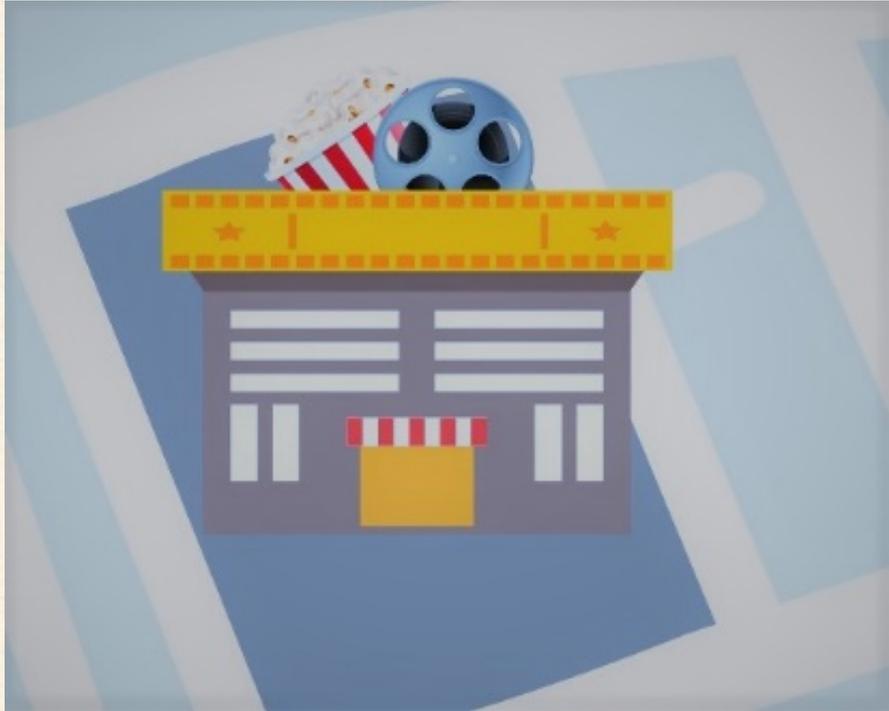
Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



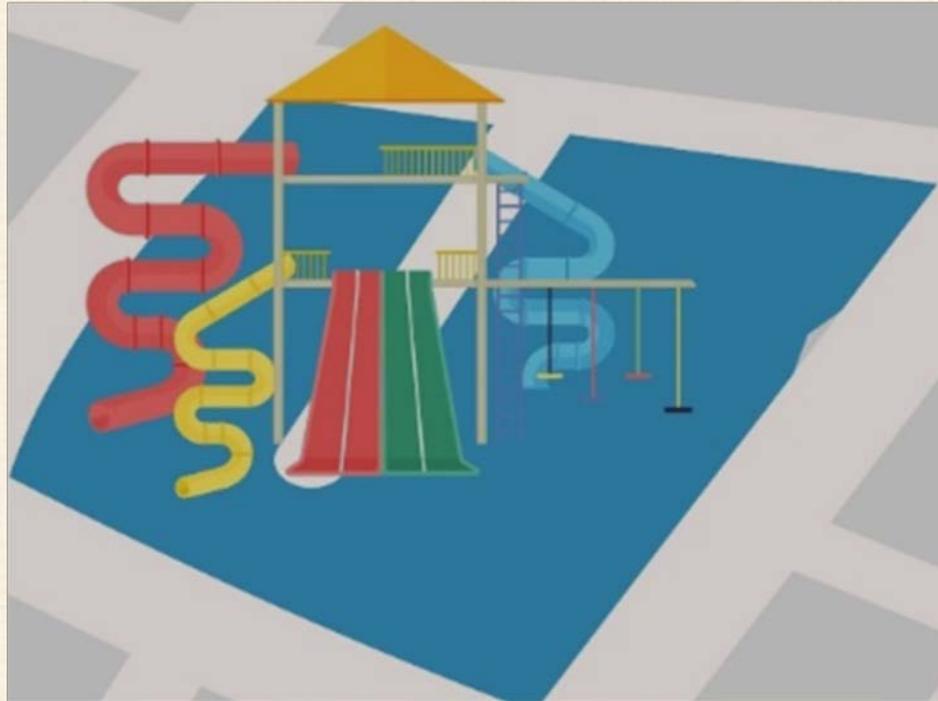
Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



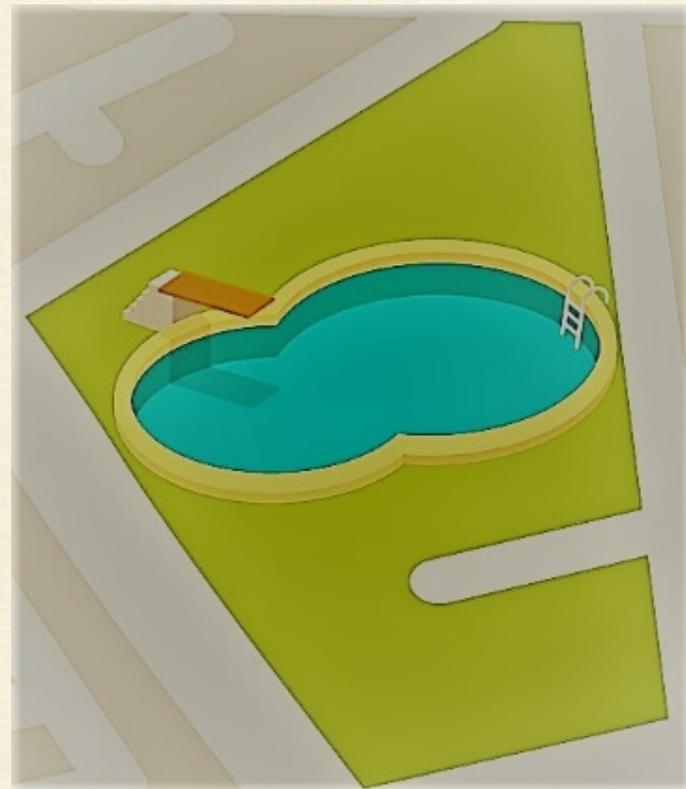
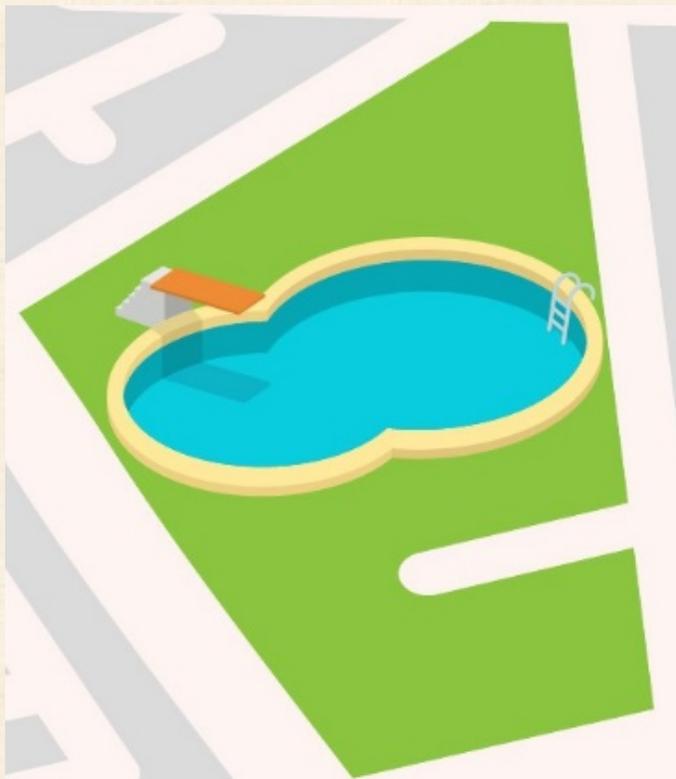
Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



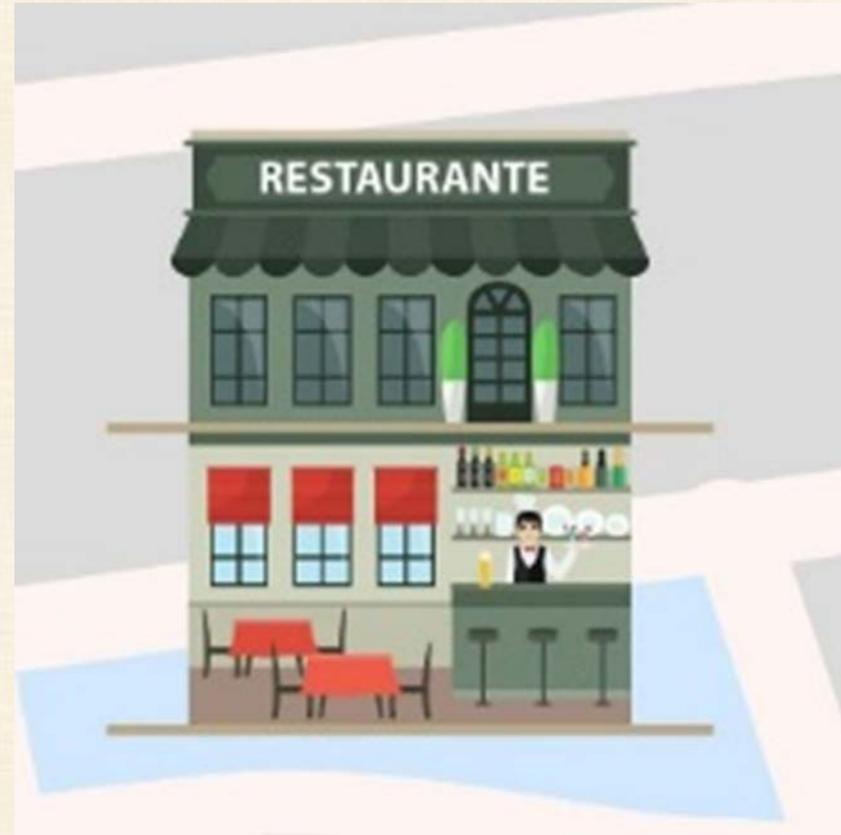
Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



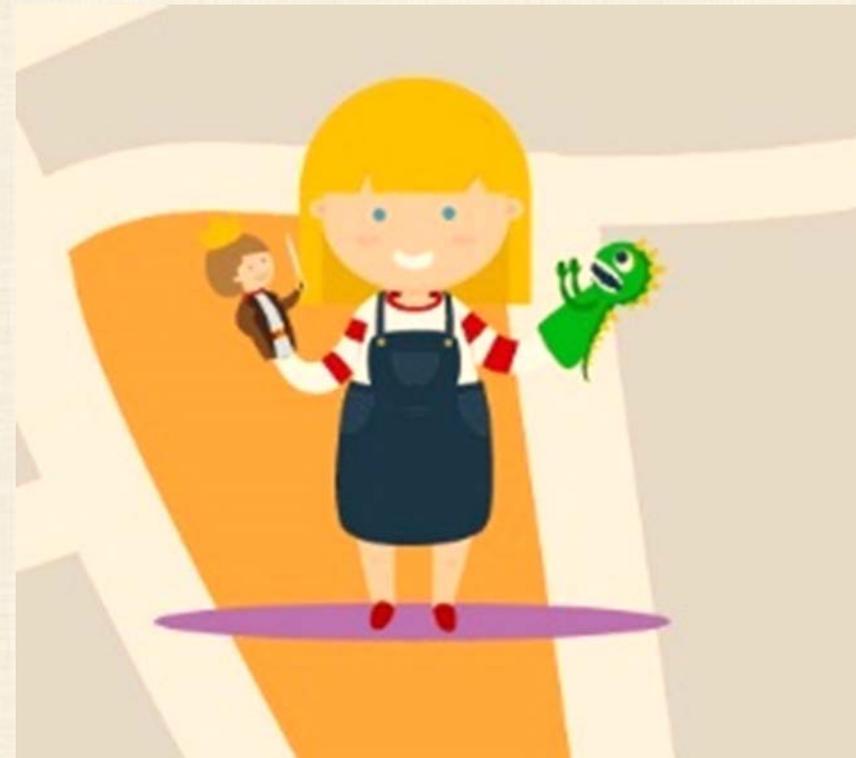
Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



Memory, ¿ Recuerdas la correcta?



Anexo 4 – Ejemplo imágenes mesa

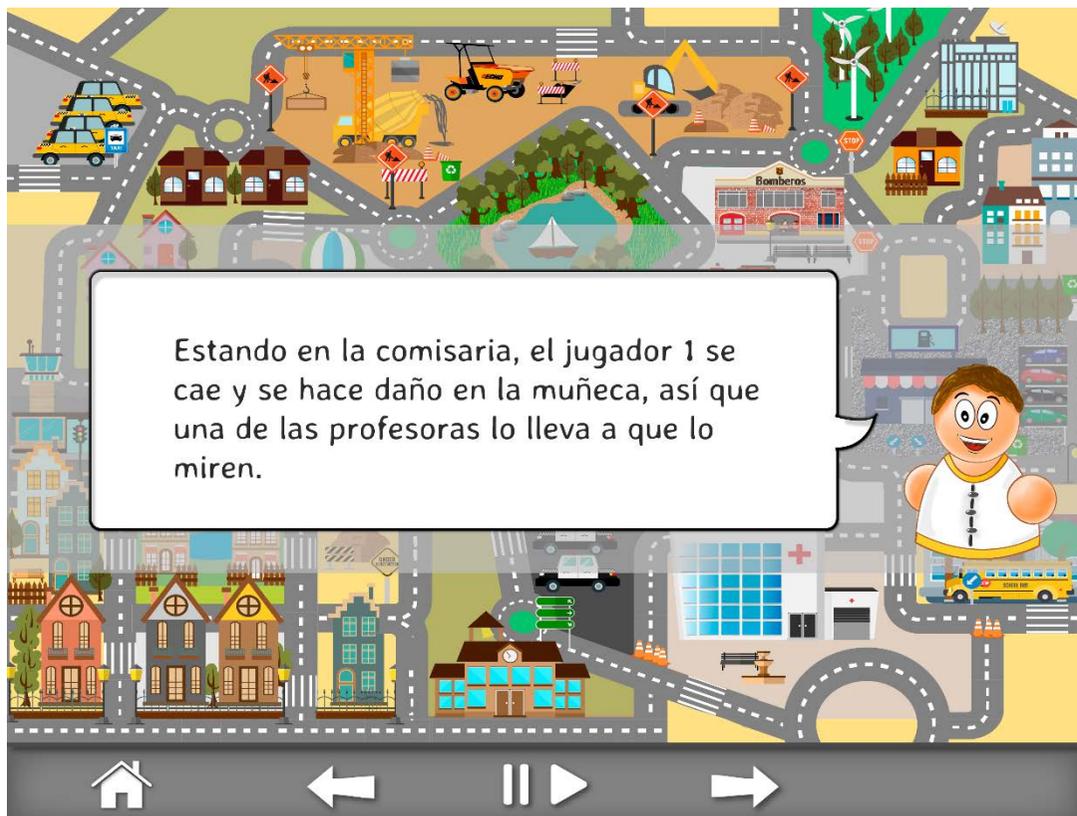
Mesa interactiva

Ejemplo secuencia mapa nivel 1



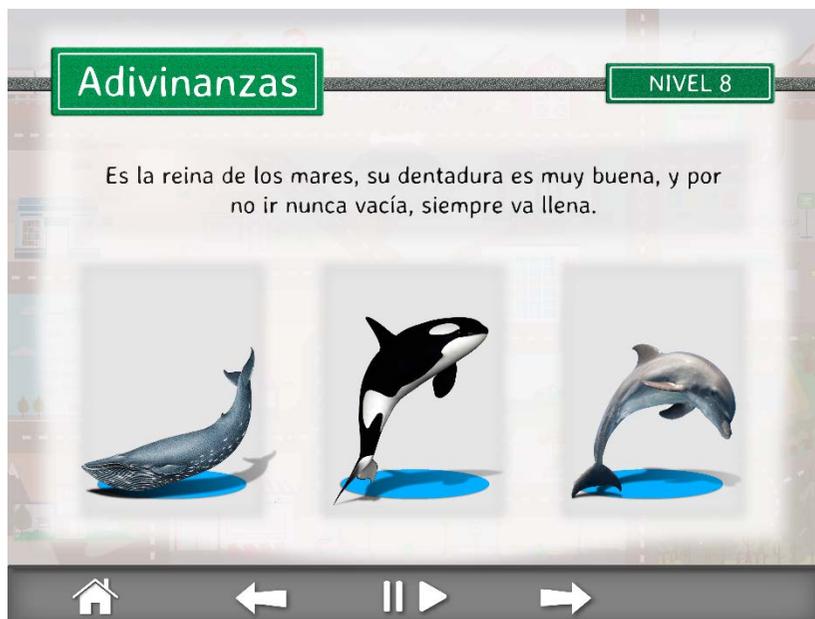
Anexo 4 – Ejemplo imágenes mesa

Ejemplo secuencia mapa nivel 2

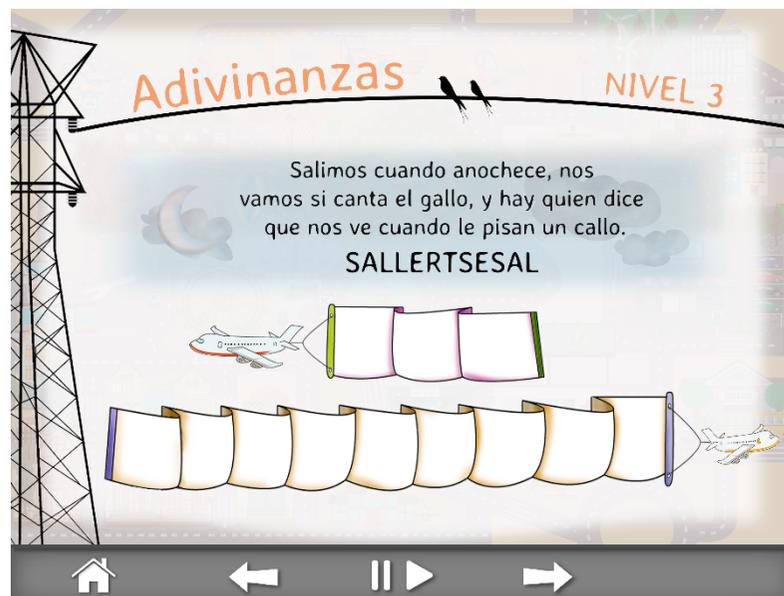


Anexo 4 – Ejemplo imágenes mesa

Ejemplo adivinanzas nivel 1

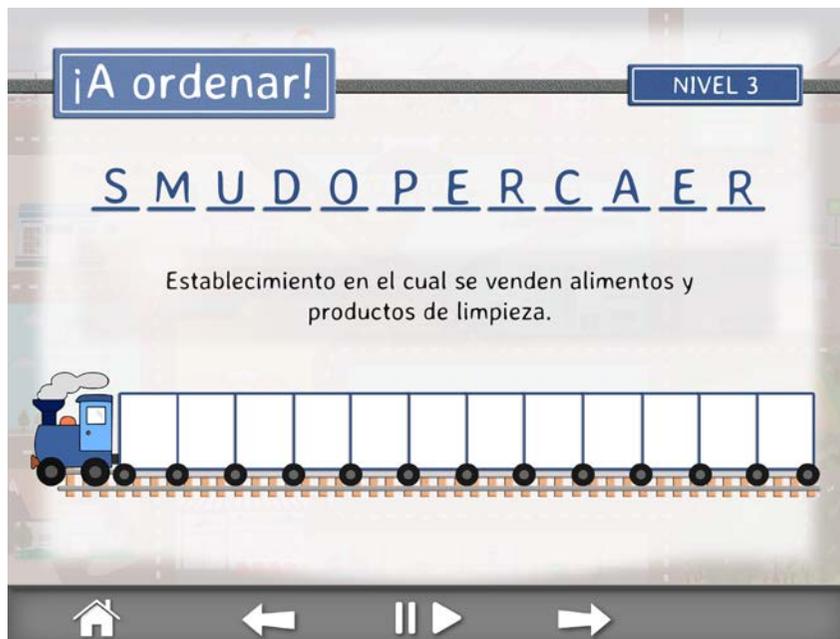


Ejemplos adivinados nivel 2

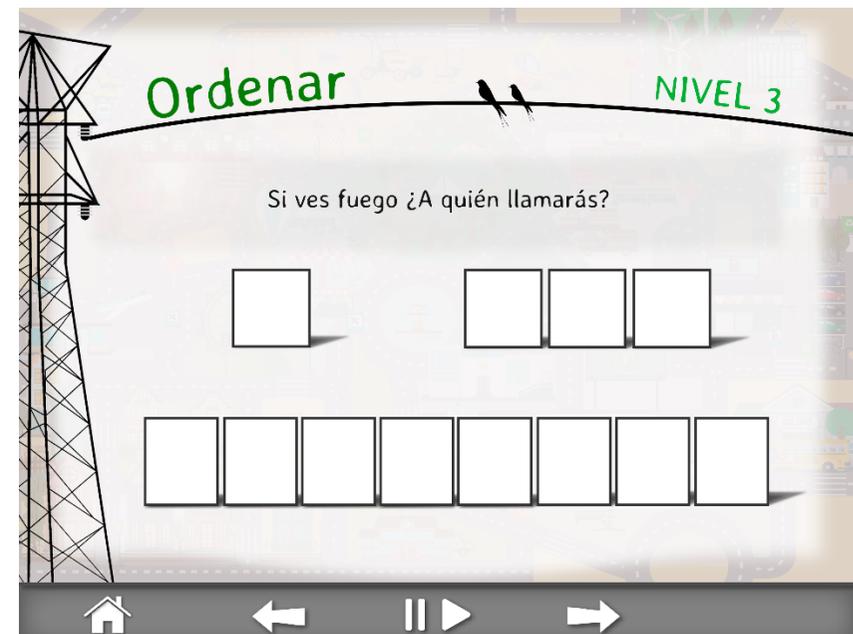


Anexo 4 – Ejemplo imágenes mesa

Menú Palabrea nivel 2

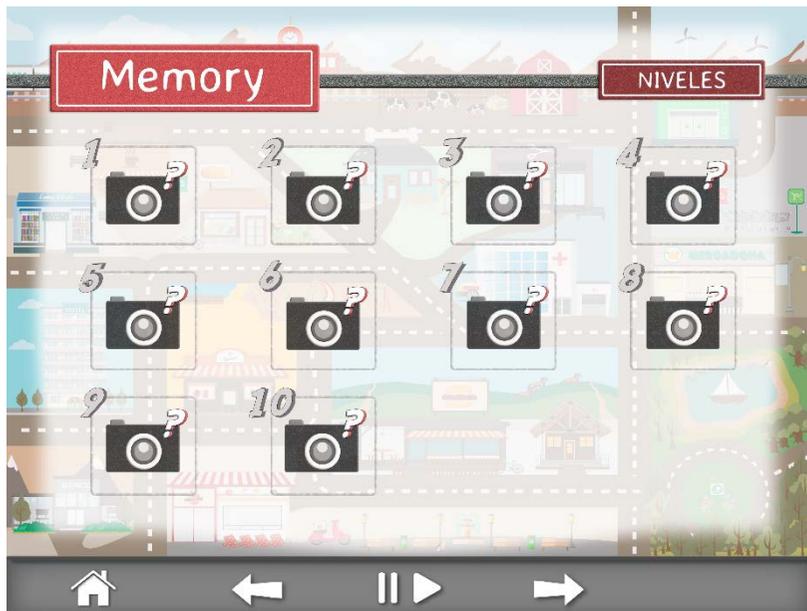


Ejemplo Palabrea nivel 2

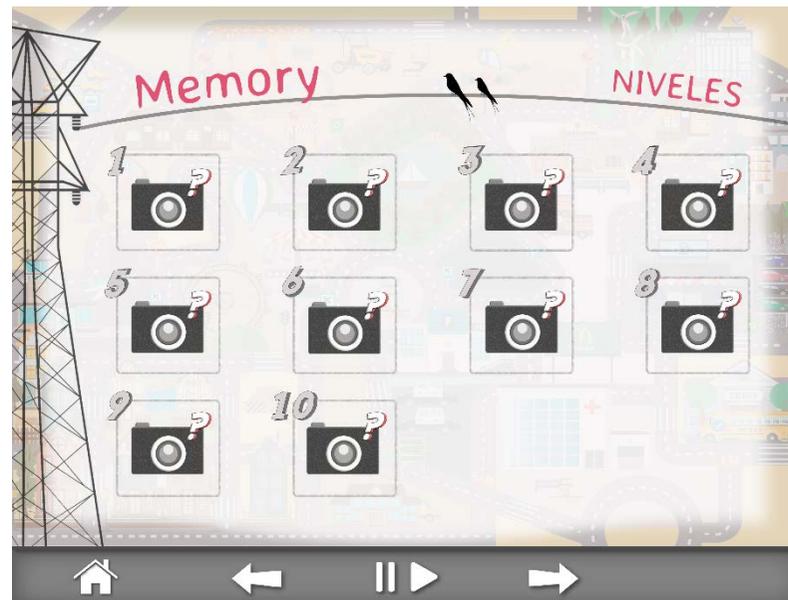


Anexo 4 – Ejemplo imágenes mesa

Ejemplo Memory nivel 1



Ejemplo Memory nivel 2



Título línea: Prevención de dificultades de aprendizaje. El desarrollo de la planificación mediante el juego.

Tutora: Ana Cristina Blasco Serrano

13/02 1er reunión Ana Cristina

- Modelo PASS, Planificación, autorregulación, Metacognición, procesamiento sucesivo y procesamiento simultáneo.
- Distintas percepciones de alumnos y profesor.
- Clases tantas como pueda
- Percepción de los chicos, tutor, PT, Grupo de discusión.

Hasta la siguiente reunión lectura y análisis de documentos

27/02 1º reunión con Ana Cristina, Eva, Paula y Clara

Conocer la mesa, las actividades que se pueden desarrollar y a las personas con las que tendré que coordinarme.

Hasta próxima reunión búsqueda información, lectura de artículos, lluvia de ideas.

02/03 Ideas 2hrs

- Cuentos multielección (Habilidades sociales)
- Adivinanzas (Dar opciones de soluciones)
- Ordenar listas (Ordenes concretas)
- Memory, secuencial o normal, colores, formas
- Seguridad vial (señales)
- Domino de fracciones
- Compras (conocer las monedas, dinero, cambios a dar)
- Tiempo (conocer las horas)
- Masas, con balanzas, conocer las cantidades.
- Cuentos, preguntas V-F, orden de las diferentes secciones.
- Ordenar palabras y frases.
- Crucigramas
- Imágenes y acción que se está desarrollando.
- Mapas

03/03 Reunión con Centro Asociado, Ana Cristina, Eva, Clara, Patricia Psi, Patricia Logopeda José Luis, Vicky.

- Motivación y estimulación de la planificación y la atención.
- Lectura comprensiva
- Añadir niveles
- Mediador
- Dar insignias
- Seguir instrucciones
- Trabajar morfosintaxis (Donde, cuando, quien, porque.... Dando opciones de respuesta)
- Hilo conductor
- Indicaciones

Buscando niveles curriculares de 2º,3º,4º y 5º

10/03 reunión Educación Ana Cris y Paula

Me facilita material, libros y bibliografía, comentamos las ideas de la reunión con Centro colaborador y Paula nos da su opinión sobre si es factible que pueda desarrollar las actividades.

14/03 reuniones Espacio Utopía con Paula, Eva y Clara.

- Conocer el espacio, saber in situ cómo funciona las mesa
- Después con Paula trabajamos en los mapas, añadir y quita cosas que no me son utiles o que necesito para idear la secuencia de instrucciones.

16/03 Buscando información y realizar crucigramas

Como ejemplo para llevarlos a próxima reunión.

18/03 Grupo de discusión

Grupo formado por dos chicas y tres chicos de 7-12 años. Trabaje lanzando ideas, escuchando propuesta, reconduciendo cuando se iban por las ramas. De todas las alocadas ideas cogí varias: mundo de diferentes mundos, que se pueda pasar de uno a otros, avatar, muchos colores, juegos de ingenio, adivinanzas...

Realizar bocetos para la reunión

21/03 Reunión con Ana Cris 1hrs

- Contextualización ¿Que me aporta como orientadora este TFM?
- Fundamentación teórica
 - Rol del orientador
 - Modelo PASS
 - TDAH
 - Nuevas Tecnologías

Leerme libro Orientación Educativa en Ed, Primaria. Edit. Pirámide EDU 2961 (biblioteca).

21/03 Tarde de trabajo con Paula

Con las ideas que le he enseñado a Ana Crist, transmitírselas a Paula para seguir diseñando los mapas.

Hasta próxima reunión

Elaboración de instrucciones mapa 1, realizar actividades presentación para reunión con Centro colaborador

24/03 2º Reunión con Centro colaborador

Llevamos Word, y mapas con las propuestas.

Propuestas realizadas por ellos:

- Parar
- Preguntar
- Volver
- Pasar de nivel
- 1 o 2 jugadores

Conformes con empezar con los mapas, es lo más adelantado, que tenemos.

Hasta próxima reunión

Acabar la elaboración secuencia mapa nivel 1, para 1 y 2 jugadores. Empezar con las actividades.

17/04 Reunión con Ana Cris

TFM

- 1/3 teoría, fundamentación teoría, objetivos, referencias (autores).
- Observar competencias
- Percepción niños y maestros
- Ir al instituto hasta final de curso, para realizar las actividades sin mesa.
- Comparar en ambas clases: Atención, colaboración, estructura mental, planificación,
- Incluir en los juegos; Comprensión lectora, currículo, mapas, adivinanzas.
- Objetivos

17/04 Reunión con Paula 2´15hrs

- Centrarnos en los mapas
- Meter semántica de la ciudad
- Hacer los tres mapas como si fueras los tres mundos y meter las actividades entre capa mapa
- Primer nivel en tren, segundo nivel en Avión, tercer nivel...
- Ej., de preguntas orales ¿Dónde está el loro?, no incluidas en la actividad interactiva, pero dando la opción de pasar el juego y el orientador, haga preguntas de diferentes campos semánticos.
- Subir de nivel, mejora el avatar
- Por ejemplo si todas las pruebas son el 100% que con un 75% se consiga subir de nivel y conseguir la 
- Actividades, nivel 1
 - adivinanzas sencillas con imágenes.
 - Ordenar palabras relacionadas con el mapa, fallo ahorcado
 - Memory, con imágenes del plano
- Actividades, nivel 2
 - Ahorcado con profesiones y ciudades
 - Ordenar frase, relacionadas con el plano
 - Memory, imágenes del plano.
- Actividades, nivel 3
 - Adivinanzas más complejas
 - ¿Qué está sucediendo?
 - Memori plano

Hasta próxima reunión:

- Realizar objetivos
- Avatar y puntos (Paula)
- Actividades por nivel 1 (adivinanzas, Memory, ordena palabras)
- Preparar secuencia de mapas para 5 jugadores
- Preparar presentación todo nivel 1, para IES, 5 jugadores, adivinanzas...
- Redactar explicación del juego.

- Empezar con nivel 2

04/05 Reunión en Educación

Con Ana Crist, Paula, Eva, Clara, para concretar juegos, niveles, fechas de realización, objetivos a evaluar, hasta donde hemos desarrollado.

05/05 IES 1,30hrs nivel 1

Primera sesión con los chicos del instituto, está todo en el diario de campo.

Esta semana:

- Redactar diario de sesión.
- Trabajar con Paula para terminar el nivel 1 de la mesa
- Empezar con la realización de las actividades nivel 2

12/05 IES nivel 1

Segunda sesión, acabamos el nivel 1, diario de campo.

Esta semana:

- Redactar sesión
- Acabar actividades nivel 2
- Secuencia de mapas para 5 jugadores
- Realizar presentación para el instituto
- Secuenciación de mapa nivel 2 1 y 2 jugadores

19/05 IES nivel 2

Tercera sesión, todo el nivel 2, lo hice más corto para que diera tiempo en la hora, tienen menos instrucciones la secuencia del mapa. Diario de campo

19/05 Centro colaborador 2hrs

Primera sesión en atención, Vino Pula ha programar la mesa, también Ana Cristina, solo he estado observando. Ana Crist, ha tomado ha realizado las primeras anotaciones.

Esta de semana:

- Redactar informe evaluación de Centro colaborador y del instituto
- Acabar nivel 2 para 1 y 2 jugadores

26/05 Centro colaborador 3,45 hrs

Segunda sesión en Centro colaborador, he visto a los mismos chicos más alunó más nuevo, fichas de control. Los terapeutas me van pasando alumnos y me dejan jugando con ellos. Vino un rato Paula conmigo para comprobar que el juego funciona. Con alumnos termino el nivel 1. Diario de campo y fichas de seguimiento.

30/05 Centro colaborador 3,15 hrs

Primera sesión en martes, los alumnos son nuevos, hacemos el nivel 1. Mirar fichas de seguimiento y diario de campo.

Esta semana:

- redacción fichas de seguimiento
- preparar nivel 3 entero para instituto 5 jugadores y actividades
- Preparar presentación para el juego

02/06 IES, nivel 3

Mirar Diario de Campo del IES

02/06 Centro colaborador 4hrs

Tercera sesión en viernes, con los alumnos que han venido todos los viernes empiezo el nivel 2, noto mejoría en el manejo de la mesa. En las fichas de control, esta lo de cada uno.

Los terapeutas me van haciendo indicaciones de lo que ven y de lo que les va pareciendo.

05/06 Ana Cris 2hr

Reunión con Ana Cris, para saber cómo voy, que me falta, cuantos días más voy a ir a los centro, cuando voy a hacer el cierre y redactar la memoria.

06/06 Centro colaborador 3 hrs

Segunda sesione en martes, acabo el nivel 1 con casi todos y con un grupo empiezo el nivel 2. Fichas de seguimiento de cada grupo o alumno individual.

Esta semana:

- Redactas todas las fichas de seguimiento.
- Acabar nivel 3 para 1 y 2 jugadores
- Empezar memoria.

09/06 IES

Hoy he ido a la fiesta de despedida.

09/06 Centro colaborador 4hrs

Cuarta sesión en viernes en Centro colaborador, hoy en el último día, ya que el viernes próximo hacen la fiesta de fin de curso. He acabado en nivel 2 con todos, Cada grupo o alumno están anotado en las fichas de seguimiento.

13/03 Centro colaborador 3hrs

Tercer martes, último día en Centro colaborador, acabo el nivel 2 con todos. Entrevisto a los tres terapeutas que estas hoy (entrevistas manuscritas, sin pasar a ordenador). Las ideas principales estas recogidas en la categorización de la memoria. Les ha gustado, tienen recorrido, algunas cosas hay que mejorarlas, problemas para mirarlos a los ojos, pero en general les han parecido útiles para la atención y el trabajo en equipo. Para la atención se necesita una intervención más prolongada.

Del 14/03 al 26/03

He redactado la menoría, he tenido cuatro reuniones con mi directora, para corregir los borradores, cada vez que iba de daba más referencia para leer más artículos y argumentar mejor el trabajo desarrollo.

Fecha 05/05/2017 Sesión 1

La actividad se realiza con un grupo de 9 alumnos con edades comprendidas de los 13 a los 15 años, alumnos de las clases de 1º y 2º de integración del IES Pilar Lorengar, clases impartidas por las maestras de pedagogía terapéutica, al ser todos ellos alumnos con necesidades educativas especiales.

La actividad consiste en seguir una secuencia de instrucciones de manera visual a través del proyector en la pantalla, mediante un PDF (ver anexos), así como de forma oral por parte del orientador, las instrucciones se llevan a cabo a través de un mapa. Posteriormente se resuelven una serie de adivinanzas, ordenación de palabras y Memory de manera colectiva, también mediante el PDF proyectado en la pizarra.

El estado inicial de los alumnos era de excitación total, por varias circunstancias; se alegraban mucho de verme, después de una semana, casi todos me han dado abrazos efusivos, iban a participar en un juego nuevo el cual sus docentes les han informado, que lo había realizado para ellos, viernes a última hora, todo ello hace que estén sobreexcitados.

Un inconveniente era el tamaño del mapa, se imprimieron dos en tamaño A3, salían más pequeño, con mucho borde blando, y no supieron en la impresión ampliarlos, con lo que no había espacio suficiente para todas las fichas. En un mapa jugaban 5 y en el otro 4. El tamaño es una diferencia sustancial con la mesa interactiva, además de las fichas del juego en versión mesa con los juguetes interactivos, que marcan del resultado correcto en la mesa.

Al encontrarse un solo evaluador, resultaba muy complicado ir pasando pantallas en el ordenador (no se dispone de ratón inalámbrico), no se podía ver quien acertaba y quien no, dado el tamaño del mapa, y la necesidad de ir desplazándose por la clase.

De los ítems que hay que evaluar, y ante la imposibilidad de realizarlo de manera individual y exhaustiva de cada participante, se realizan de manera general, tomándolos como un primer contacto, en relación a la secuencia de las instrucciones del mapa.

- En su mayoría han aceptado todas las instrucciones, relacionándolas con los lugares a los que tenían que acudir.
- La espera entre orden y orden de su jugador a resultado complica, dado su estado de excitación.
- Les faltan de atención y concentración, eran continuadas, no han estado centrado en todo el proceso de manera general.
- La motivación en la mayoría de ellos era alta a excepción de Rubén.

Las adivinanzas y los juegos, los han resultado todos, es verdad que al ser en grupo, se las decían unos a otros. De los 9, 6 han respondido muy bien, aunque perdiendo la atención continuamente, pero con los otros 3 gritando, levantándose, sin restar atención. Ha sido muy complicado, añadiendo que no podía levantar la voz. De los 9 a 6 les ha gustado mucho, a uno normal y a dos nada. A uno de los que le ha gustado mucho, como se deja arrastrar por los otros 2, ha sido imposible trabajar con él, cuando les di las clases de geografía y lengua, lo separe de ellos, y desde entonces trabaja mucho más (tiene TDAH). De los 5 que creo tienen TDAH, 2 han trabajado muy, muy bien. (Alicia y Alin)

Conclusión, jugar con 9 (cada uno con sus necesidades diferentes), dos tableros, un solo orientador (animador, mediador, docente...), es imposible (al menos para mí lo ha sido).

A la mitad se les ha hecho largo el juego, con lo que la próxima semana quitare indicaciones y menos juegos.

Fecha 12/05/2017 Sesión 2

La segunda sesión ha sido sustancialmente mejor en líneas generales. Hemos acabado el nivel 1, como no había mapas, y podían estar de pie y moverse, ha ido muy bien.

Han participados todos, las iban resolviendo por turnos, faltaban el palabrea y el Memory. Les he dejado ver el mapa 2 minutos al comienzo de la sesión, por si no lo recordaban.

Él ordena palabras he intentado que fueran saliendo a la pizarra a poner letras cada vez uno, pero si alguien la sabia, era difícil que se callasen la respuesta. Les iba dando el turno para que todos participasen.

En el Memory he pensado que para que participaran todos se tenían que poner a un lado o al otro de la clase dependiendo de cuál creían que era la respuesta correcta. Así todos participan.

El único que no ha protestado más ha sido Rubén, hoy Daniel no estaba, y Ali como estaba enfadado no ha querido hablar con nadie. Laura me ha sorprendido con alguna pregunta más difícil. Jorge, Alicia y Cristina como siempre es una maravilla trabajar con ellos, les gusta hacer cosas divertidas, aunque no les guste estudiar estos juegos si, cuando en clase pierden la atención, aquí están atentos al juego. Desi, Juega pero no interacciona mucho (me ha dicho la profesora que le han echado la bronca por su comportamiento de superioridad hacia su compañeros)

Lo que sobra de hora, hablamos y me cuentas como les va desde que hemos acabado las practicas.

Fecha 26/05/2017 Sesión 3º Alumnos

El mapa lo imprimí en formato A3, que se ve mejor.

La excitación era menor que el primer día del mapa, hacemos el nivel 2, con la modificación de tiempo, reduciendo la secuencia de órdenes, acotando a 20 min de juego en el mapa, y otros 20 en las actividades.

Los separé en dos grupos de 4 (Falta Desi, está castigada).

Las órdenes se han entendido prácticamente en su totalidad, con ayuda del orientador, en relación a la ejecución de dos órdenes en la misma jugada. La más difícil era la de comprar pan en la gasolinera, y la han resulto con ayuda, pero solo con preguntas, sin darles pistas.

Han esperado con más paciencia tu turno.

Han jugado muy bien, han acertado todas las adivinanzas, y los memoris en su mayoría.

Individualmente:

Cristina, ha jugado con sus compañeros, manteniendo la atención repetidamente, no ha cometido fallos al seguir las indicaciones, y ha esperado pacientemente a que le tocara su turno, en relación las adivinanzas han prestado atención, se ha parado a pensarlas, y ha adivinado varias de ellas. En el Memory exactamente igual. Le ha gustado mucho el juego.

Alin, ha jugado muy bien, ha seguido las indicaciones, ha esperado su turno, y cuando tenía que volver a jugar me ha preguntado si el también, solo ha cometido un error, y ha mantenido la atención repetidamente. Le ha gustado normal.

Alicia, ha manteniendo la atención repetidamente, no ha cometido fallos al seguir las indicaciones, y ha esperado pacientemente a que le tocara su turno, en relación las adivinanzas ha prestado atención, se ha parado a pensarlas, y ha adivinado varias de ellas. En el Memory exactamente igual. Ha acertado una de las adivinanzas más difíciles cuando normalmente le cuenta prestar atención y resolver problemas de situaciones complejas, es la única alumna de 1º de integración, que no tienen trabajo extra para enriquecer su lectura, su atención o su curriculum, solo tiene el nivel básico que se da en integración y no siempre trae la tarea realizada, por perder el material, olvidarse de hacerlo, el desorden.

Laura, presta mucha atención en el juego, está atenta y ayuda a sus compañeros si lo necesitan. Ha cometido un error. Ha acertado una de las adivinanzas más difícil la primera. Es una de las que mejor ha jugado. Le ha gustado mucho el juego.

Jorge, no ha cometido ningún error, ha estado atento, ha preguntado dudas, levanta la mano para hablar, prestar atención y piensa las respuestas.

Si estuvieran sol los 5 solos, se podría desarrollar muy bien la actividad, porque no es necesario llamarles la atención, ni decirles que escuchen. La gamificación les motiva, hace que estén atentos cosa que no pasa siempre con las asignaturas, porque aunque no suelen interrumpir la clase con temas ajenos al mismo, si se pierden en las explicaciones, participan solo en lo que les gusta (Laura), y se quedan mirando el techo (Alin, Alicia, Jorge y Cristina).

Daniel, tiene TDA, nunca presta atención a no ser que se la requieras expresamente, necesitaría una persona pendiente para estar atento y realizar la actividad. Cuando le llamas la atención, se centra y contesta correctamente. Solo ha fallado una de las indicaciones, ha tenido la ayuda de sus compañeros. Con las adivinanzas y el Memory, tienes que preguntarle directamente para que te conteste.

Luis, tienen TDAH, no puede estar quieto ni atento en ningún momento, expresa sus deseos de manera contante. Solo ha fallado en una instrucción, ha ayudado a Daniel y Jorge en todo momento pesar de parecer que no está atento, se entere de todas las instrucciones de todos los jugadores. En las adivinas como tienen que pararse a pensar, le han costado más que el resto de las actividades, resoplando y con expresiones como “Bufff...tengo que pensar” “Bufff...vaya rollo”, sin embargo como tienen una gran memoria, y le encanta hacer trampas, jugando conmigo para quitarme el mapa, ha acertado 9/10 de las imágenes del memory. A pesar de no querer jugar y resoplar repetidamente, al preguntarle si le ha gustado, como siempre ya que tienen problemas con respetar las normas, y su negatividad, siempre es no, no me gusta, cuando le he insistido, y le he preguntado si de verdad no le ha gustado nada, porque se había estado riendo y divirtiendo jugando muy activamente en el Memory, su respuesta ha cambiado de no me gusta nada, a me ha gustado normal.

Rubén, he notado una muy muy pequeña mejoría, sigue con su apatía, su desinterés total, solo quiere irse a casa y acabar para ir a jugar a la playstation. ¿Acabamos ya? ¿Me puedo ir? No quiero jugar, son las frases que repite continuamente. En el juego de las secuencia de instrucciones, no se molesta ni en mover la ficha, Luis la mueve por él, cuando le llamas la atención, te responde no sé, como quieres que lo sepa, no piense un segundo en pensar la respuesta, la acierta porque se la dicen sus compañeros. Y como la semana pasada no le ha gustado na el juego. La pequeña mejoría ha sido en una mejor postura corporal, y en dejar que los demás jueguen.

Fecha 02/06/2017

Hoy no te tomado notas, estaban imposible, reflejo mis impresiones.

Desarrollo del nivel 3, las actividades muy bien, pero el mapa ha ido peor que otros días, no dejaban de levantarse, perder la atención, estaba sola con los 9 y no he podido tomar notas suficientes. Las adivinanzas han ido muy, muy bien, la más difícil después de un rato sin que nadie la acertase, Luis la ha resuelto con alguna pista adicional.

Me han vuelto a dejar sola con toda la clase sola, y ha sido caótica, la parte del mapa. Cuando hemos pasado a las actividades bastante mejor.

En líneas generales Luis muy bien si está a mi lado, sino discutiendo con Alin, Daniel alterado, juega a ratos, y a ratos habla con Rubén, Rubén no quiere jugar (como siempre), ello, cuatro hace imposible que se pueda desarrollar las actividades de manera productiva. A Daniel cuando le hago una pregunta directa se centra y si no sabe pide ayuda.

Alicia, no pierde la atención está atenta al juego, mientras discuten sus compañeros se queda pensando en sus cosas. En cuanto la sabía levantaba la mano para que le dejase responde.

Laura presta atención, y cuando discuten les llama la atención. Ha contentado bien muchas veces

Desi, intentando que los demás hagan lo que ellas dice pero ha participado, y respetado a sus compañeros, se sabía muchas de las adivinanzas, y las preguntas casi todas.

Y Cristina y Jorge como siempre, muy buenos, responden cuando se les pregunta y están atentos a todos lo que digo, cuando les pregunto si no saben la respuesta, si los compañeros les dejan piensan hasta que la encuentras, con las pistas que les voy dando, esperaba su turno para jugar

. El Memory lo hemos resultado como el ultimo día, eligiendo situó según la respuesta que consideraban la correcta

Entrevista con Cristina y Tatiana, sobre el juego, me comentan que a los chicos les ha gustado mucho (aunque hoy no se ha notado), que ya están alterados porque solo piensan en las vacaciones, y que llevan así toda la semana. Lo han visto muy útil, las hacerles pensar, sobre todo las adivinanzas. El juego de los mapas también les ha gustado pero piensan que en un tablero más grande donde tuvieran más espacio seguramente hubiera ido mejor. El tamaño A3, para 2jugadores, pero para 4 o 5 sé que da pequeño. Les han visto más participativos que en otras actividades. Les hago más preguntas, pero me responden todo el tiempo lo miso, que muy “majico”, que les ha gustado mucho a los chavales y las adivinanzas muy chulas. Que están encantadas, que las preguntas las explicaciones muy útiles para que aprendan a desenvolverse solos, como hacemos los juegos con el dinero falso para que aprendan a utilizarlo. Porque había tiendas de diferentes consumibles, servido públicos como policía, bomberos, taxis, colegios, bibliotecas. Y muchas opciones de ocio en el tercer nivel, que la mayoría solo ven la tele o juega a la Play, así aprende que se puede jugar y divertirse con otras cosas. No les entrego informe porque no saben si estarán al próximo curso, y el curso acaba en unos días. Me comentan que no lo van a utilizar.

Fecha 09/06/2017

Hemos hecho la fiesta de despedida porque el próximo viernes ya no tienen clase, se les ha preparado un video, hemos llevado galletas y chucherías y hemos sorteado regalos. La verdad que me llevaría a casi todos a casa, ha sido un duro placer trabajar con ellos.

Diario de campo(Ejemplo, no está entero)

19/05/2017 Sesión 1 2hrs

Notas de campo Ana Cristina, los tenía Ana Cristina yo que irme a la exposición del cartel “Reproducción, Prevención y Salud Sexual”. Del “Aula” al “Master”

- Igor (11 años),

Coge la mecánica del juego y la mesa muy rápido.

En las indicaciones se desenvuelve muy bien, salvo excepciones por falta de comprensión semántica. Ej, Toby

En las adivinanzas, no entiende los juegos de palabras” mar- garita” “vaca- la- o” “ va – llena”, de manera autónoma solo realiza las que ya conocer.

Sesión dos,

Empezó muy nervioso, pero se fue relajando a medida que se fueron realizando actividades.

Utiliza el ensayo- error, con mayor intensidad en el palabrea.

- Cristina (12 años)

Resuelve todas las pantallas satisfactoriamente, despacio, sin fallos ni pérdidas de atención, aparentemente los resuelve con facilidad, sin embargo en el nivel dos comenta que le ha gustado mucho pero que le ha resultado difícil, y que los niños más pequeños tendrán dificultades para realizarlos.

Sesión 2

Realizo las actividades del nivel 1 que le quedaban, son muy fáciles para ella, tanto el Memory como él ordena palabras las hizo todas perfectamente, y no perdió la atención ni un momento.

Fecha 26/05/2017 Sesión 2 3´45hrs

- Paso un grupo de tres chicos (Iker, Ángel y Hugo) de 10 y 11 años,

Tienen problemas para trabajar en equipo, dos de ellos con dificultades de lectura, hicieron el mapa y alguna adivinanza, si me los vuelven a pasar el viernes veré casi evolucionan, tuve que participar mucho con ellos, por las habilidades sociales, si no intervenía, solo trabajaba el líder y los otros le seguían, aunque al final de las actividades que hicimos los dos niños más reservados estaban participando.

- Alejandro de 8 años (el niño que estuvo con Ana Cristina),

Muchas dificultades de lectura, tiene que leerles varias veces, a la mesa se adapta muy bien, cuando no se acuerda sin decirle nada el vuelve a leer la instrucción. Cuando se cansa se inventa las palabras y el mismo me pidió si podíamos cambiar de juego, si podía hacer el mapa otra vez, lo hizo perfecto, se acordaba de todo de la semana pasada.

- David de 8 años, utilizaba el ensayo - error,

Cuando no estaba seguro iba probando por la mesa, acierta más por azar que por saberse las respuestas. El mapa más o menos pero las adivinanzas a “suerte o verdad”

Lo hable con Clara y Paula, el nivel 1 para grupo está sin acabar, faltan bastantes pantallas de las que le envié, con lo que se queda un poco corto, faltan las caritas sonrientes cuando hacen bien la instrucción. Y el viernes iré al instituto con el nivel 3

Me quede hasta las 20hr, que cerraron, y acabe con el ultimo niño, Clara y Paula, se marcharon antes. Mañana he quedado a las 17:30, me dijeron que tienen niños de estas edades y volveré el viernes, estaré sola, como ya se usar la mesa no tengo problema

En cuanto a la motivación, todos los niños estuvieron totalmente entregados al juego, ninguno quería terminar. Si comparo la motivación entre la mesa y el papel, está claro que con la mesa la motivación es 100 veces mayor, con el juego en papel (el mapa) hay chicos que se aburren (son los que se aburren con todo). La atención exactamente igual, con la mesa esta pendientes del juego en todo momento, con el papel no, pero es comparable, un juego individualizado interactivo, que un juego en papel para 9, las condiciones no son equiparables.

Fecha 30/05/2017 Sesión 3 3,15hrs

- Alejandro, e Iker

Es un niño impulsivo, no espera a su compañero, da las respuestas instantáneamente. Se distrae del juego, y hablamos de sus aficiones, gustos, mascotas, pero en cuanto lo reconduces vuelve al juego. Iker, sigue Alejandro en todas las pantallas pérdidas de atención, pero también se centra si lo diriges.

Alejandro hace muy bien todas las instrucciones y las adivinanzas, aunque le cuenta permanecer callado, si se lo pido para que conteste Iker. Se come el terreno de Iker, es quien lleva el liderazgo de ambos.

Iker es más clamado, las instrucciones las resuelve muy bien, las adivinanzas no se para a pensarla utiliza el ensayo- error hasta que da con la respuesta correcta.

Alejandro esta diagnosticado con TDAH

Iker esta diagnosticado como capacidad intelectual limite.

- Blanca,

En la lectura se auto - corrige cuando se da cuenta que ha leído incorrectamente. En ocasiones necesita leer la instrucción dos veces, porque no recuerda lo leído, pero ella misma te lo dice y vuelve a leerla, no hay que insistirle. Busca la confirmación para confirmar que sus respuestas con correctas. Si tú le lees la instrucción a la primera la ejecuta correctamente. Diagnosticado Dislexia y Discalculia

- Irene

Lo hace todo bastante bien, se para a pensar, cuando no está segura pide aprobación, en la ordenes de tres instrucciones se para a pensar. Si las lee en voz alta mejor.

Utiliza el ensayo –error en contadas ocasiones. Si lee las adivinanzas en voz alta mejora.

Muy tranquila y relajada, dice que le gustan las actividades y las realiza en su mayoría adecuadamente.

En la segunda sesión acaba el nivel 1 y hace el mapa del nivel 2, al igual que en la siguiente sesión, es autónoma lo hace todo correctamente, muy tranquila y relajada, cuando no está segura antes de utilizar el ensayo-error, pide confirmación visual del mediador.

Le gusta más que el nivel 1, dice que es mas complicado.

En la tercera sesión acaba todo el nivel 2.

Relaciona bien los conceptos con las pistas visuales y si necesita alguna más con las auditivas que le proporciona el mediador. Ha relacionado muy bien los campos semánticos (tiempo como horas, fenómenos atmosféricos).

En la adivinanza de las “medias”, le cuesta cambiar de idea de media física de nailon a media en concepto de horas.

Solo cometió 3 fallos, la última de las adivinanzas “granizo” y los dos ultimo memoris, que son más difíciles y solo ha visto el plano 2 min, ya que desde la semana pasada no lo había visto.

Fecha 06/06/2017 Sesión 5 Atencion 3,30hrs

- Iker

Es un niño muy tranquilo, realiza las actividades muy despacio, tienen problemas con vocabulario y la lectura.

Le encuesta mucho centrarse para encontrar las letras en la mesa. No relaciona conceptos, aunque le des más pistas, cuando se cansa quiere dejar de jugar.

No entiende los juegos de palabra “va llena”, “Toma té”, en la adivinanzas utiliza el ensayo –error en las que no conoce no para a pensar, a medida que va haciendo las hace un poco mejor.

Palabrea y adivinanzas le resultan muy pesadas, sin embargo el Memory, la memoria visual le gusta y se le da bien.

- Samuel / Hector/ Adrian

Los planos los han resuelto en equipo, Samuel que es el más callado ha jugado solo, y Héctor y Adrián han hecho equipo. Han resuelto perfectamente todas las indicaciones. Héctor y Adrián muy movidos e iban reclamando sus turno, ya que jugaban con el mismo jugador.

A Samuel le costaba más jugar en equipo, me comentan que tienen problemas de convivencia y escasas habilidades sociales.

En las adivinanzas, entre Héctor y Adrián, han dejado que Samuel participara menos, ellos respondían con mayor velocidad, a pesar de mis indicaciones de tener que responder todo a la vez.

En él ordena palabras, Héctor no ha jugado, le ha sido imposible jugar viendo la mesa desordenada con las letras, le pedía a sus compañeros que no desordenasen las letras y que no cogieran ninguna sin su permiso. Héctor empezó liderando hasta que empezó a desordenarse las letras en la mesa, cuando le pedía que viniera a jugar, acertaba todas las respuestas.

Samuel, tenía mucha prisa por ser el primero, coger todas las letras y resolverlo sin ayuda de Adrián. Competía por ser el mejor. En las adivinanzas le costaba más que a sus compañeros.

Adrián en general ha jugado en equipo, de una manera ordenada. Aunque en las adivinanzas se adelantaba. Sin embargo en él ordena palabras se quedaba por detrás de Samuel, intentando hacer caso a Héctor, no cogiendo las fichas sin su permiso.

Todo nivel 1

Están diagnosticados como TEA/ Asperget y Héctor como altas capacidades.

Han estado muy poco rato, no han acabado el mapa del nivel 2, se han quedado en la escuela

Les ha gustado mucho que hubiera un nivel nuevo.

No pierden la atención en ningún momento.

Para que todos participen, uno tienen el objeto del pause, otro el ratón, y otro lee, y se lo van pasando.

Se identifican bien con los objetos físicos.

Esta vez Héctor jugador 1 y Samuel y Adrián jugador 2

Héctor jugador 1 y Samuel y Adrián jugador 2, como la semana pasada de este modo han acabado la secuencia de los mapas

Han respetado más las individualidades de cada uno, respetando los turnos, si alguien no sabía la respuesta dándole pistas para ayudarlo a que obtuviera la solución por el solo.

La secuencia de comprar pan en la gasolinera, les cuesta, Samuel nunca ha ido a una con sus padres. Adrián la ha sacado en seguida.

Héctor cuando algo está mal lo corrige, aunque sea de sus compañeros.

En las actividades con letras, Héctor pide permiso para ser él responsable de las letras e ir dándoselas a los compañeros, además creo un juego alternativo de dar las vueltas a las letras e ir adivinando cual es cual por el cogido de cada una, aunque como no presta atención distrae a sus compañeros.

Adrián realiza muy bien las adivinanzas y relacionan conceptos muy bien.

Samuel cuando no se sabe las adivinanzas pierde el interés, y no quiere colocar las fichas que tienen Héctor, si le insiste juega.

Héctor se ha dado cuenta que el avatar va añadiendo cosas y le entusiasma mucho, deja de jugar y se pone a hablar de Java con la diseñadora y la programadora informática. Mientras el mediador sigue jugando con Adrián y Samuel.

No han acabado, se quedan en las preguntas en el nivel 3

Fecha09/09

Hora.....13:15.....

Sesión.....4.....

	Desi	Alín	Cristina	Alicia	Daniel	Jorge	Ruben	Laura	Luis
Errores cometidos									
Atención continuada(2min)									
Atención continuada(5min)									
Atención continuada(10min)									

Observaciones

Imposible coger notas

Pantalla 2 no la han entendido

No saben dónde ver un espectáculo de Danza

El ayuntamiento crea confusión con la biblioteca

La pantalla 6, les resulta muy difícil

Alin, este enfado campo de futbol sin moverse

Adivinanzas, excepto Rubén todos juegan y van respondiendo por turnos.



Nivel de satisfacción		Normal	Poco	Nar 

Fecha 30/04/17

Hora 17:30

Jugadores: Samuel (camiseta azul) / Héctor (camiseta verde)/ Adrián (camiseta Naranja) 10 años

X

Y

Z

Sesión 1

Rasgo de observación	Nunca/ Nada	Casi nunca/ Poco	Regular / Bastante	Casi siempre / Mucho	Siempre / Muchísimo
Utiliza ensayo-error	Y	Z		X	
Planifica sus actuaciones		Y	X	Z	
Mantiene la atención continuamente		Y	X	Z	
Realiza correctamente las indicaciones (secuencia mapas)				Z	Y
Resolución de la tarea correctamente (actividades)		X		Z	Y
Resuelve las actividades con logica			Y	Z	Y
Asocia conceptos			X	Z	Y
Paciente entre instrucciones	Y			Z	X
Espera tranquilamente	Y			Z	X
Motivacion durante la actividad			Y	Z	X
Trabajo colaborativo					
	Colabora	Compite	Discute	lidera	Sigue al lider
	Z	X		Y	

Observaciones

Los planos los han resuelto en equipo, Samuel que es el más callado ha jugado solo, Héctor y Adrián han hecho equipo. Han resuelto perfectamente todas las indicaciones. Héctor y Adrián muy movidos e iban reclamando sus turno, ya que jugaban con el mismo jugador.

A Samuel le costaba más jugar en equipo, (me comentan que tienen problemas de convivencia y escasas habilidades sociales).

En las adivinanzas, entre Héctor y Adrián, han dejado que Samuel participara menos, ellos respondían con mayor velocidad, a pesar de mis indicaciones de tener que responder todos a la vez. Samuel contestaba cuando yo paraba el juego para darle tiempo a pensar.

En el ordena palabras, Héctor no ha jugado, le ha sido imposible, cuando la mesa ha empezado a desordenarse con las letras, solo podía centrarse en ordenarlas. Le pedía a sus compañeros que no desordenasen las letras, que no cogieran ninguna sin su permiso. Héctor empezó liderando hasta que empezó a desordenarse las letras en la mesa, cuando le pedía que viniera a jugar, acertaba todas las respuestas.

Samuel tenía mucha prisa por ser el primero, coger todas las letras y resolverlo sin ayuda de Adrián. Competía por ser el más rápido. En las adivinanzas le costaba más que a sus compañeros.

Adrián en general ha jugado en equipo, de una manera ordenada. Aunque en las adivinanzas se adelantaba. Sin embargo en el ordena palabras se quedaba por detrás de Samuel, intentando hacer caso a Héctor, no cogiendo las fichas sin su permiso.

Han realizado todo nivel 1 en la primera sesión.

Están diagnosticados como TEA/ Asperger y Héctor como altas capacidades.

Nivel de satisfacción	Bastante	Normal	Poco	Nada
	X			

Fecha

Hora.....

Sesión.....

Jugador 1.....

Jugador 2.....

Jugador 3.....

Jugador 4.....

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
Errores cometidos				
Perdida de atención				

Observaciones

Fecha

Hora.....

Sesión.....

Jugador 1.....

Jugador 2.....

Jugador 3.....

Jugador 4.....

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
Errores cometidos				
Perdida de atención				

Observaciones

Ejemplo secuencia de mapas

Cada linea es una pantalla

El jugador deberá elegir entre:



Dependiendo del número de persona que vayan a participar

Los juguetes utilizados serán, 2 Niños y 2 niñas para que cada uno elija con el que se siente más a gusto y perro.

La secuencia de órdenes una vez se elija el número de jugadores

Ejemplo 1 jugador

Van a venir pasar unos días de vacaciones tus tíos y tus primos, pero antes de que lleguen necesitáis hacer unas cuantas cosas, vamos a empezar:

Lo primero empezaremos con las compras, vamos a asegurarnos que tenemos la nevera llena de frutas y verduras ¿Dónde irías? (**verdulería**)

¡¡¡Exacto!!! Una vez que tenemos la fruta y verdura, vamos a comprar el resto de cosas que necesitamos, leche, yogures, carne, pescado, lavavajillas y después iremos a dejarlo todo en casa. (**Supermercado y casa**)

Acabáis de llegar a casa y Toby os recibe cariñosamente, pero...ups! Te acabas de dar cuenta que no tienes comida para él y tus primo están a punto de llegar ¿qué podemos hacer? (**el animador guiara al niño para que vea que puede parar en la tienda de mascotas de camino a la estación**).

Bien!!! Tus tíos y tus primos ya están aquí, como en casa no tienes sitio ¿Dónde van a dormir? (**esperaremos unos segundo, para ver si el niño responde Hotel**). Tu tío ha bajado del tren con un horrible dolor de cabeza y no tienen ningún medicamento para aliviarlo, así que nos ofrecemos a comprarlo, mientras tu primos van al hotel ¿Dónde vas tú? (**Farmacia**), (**aquí es donde entran uno o dos jugadores**).

Tus primos te esperan en el hotel (**jugador 2-3, espera en el hotel**), pero te entretienes por el camino comprando tu último libro favorito (**jugador 1 va a la librería**), así que tus primos se cansan de esperar y van a comprarse unas camisetas (**jugador 2-3, van a la tienda de ropa**).

Esto se está haciendo muy largo, así que tu primo pequeño se aburre comprando ropa y se va al parque. (**Jugador 3 se va al parque**). (**Jugador 2 y 3, permanecen donde están**).

Vas a buscar a tus primos y descubres que no están (**Jugador 1, va al hotel**), así que esperas hasta que regresan, mientras tanto tu primo pequeño ha ido a comprarse una palmera (**jugador 3 va a la panadería**) y tu primo mayor ha terminado de comprarse ropa y va a buscar a su hermano pequeño, (**Jugador 2 va al parque**), pero como no está, lo espera hasta que regresa (**jugador 3 regresa al parque**).

Tus primos ya están juntos y van a buscarte (**jugador 2 y 3 vuelven al hotel**).

Ya estáis los 3 juntos, así que os vais a cenar, pero os dais cuenta que no tenéis dinero, que hacemos primero (ir al banco) y ahora donde vamos (hamburguesería).

Vaya se ha hecho muy tarde, y tenemos que ir a descansar, así que cada uno se va a su sitio para dormir. (Jugador 1 a casa, 2 y 3 al hotel).

Se pueden poner más ordenes, más fáciles, más difíciles, un 1, 2 o 3 jugadores.

Asi quedaría en la mesa

Nivel 2

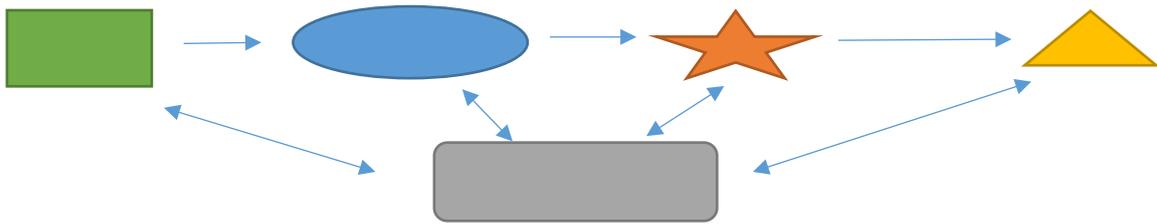
Mapa con temática seguridad vial.

Nivel 3

Mapa con temática ocio (cine, teatro, bolera, heladería, campo deportivo, biblioteca, parque atracciones...)

El juego de los mundos

El juego consiste en la existencia de varios mundos, para acceder de uno a otro habría que resolver una serie de actividades.



Entre cada mundo (que diseñara Paula, las figuras geométricas es solo un esquema), podríamos hacer varias opciones:

- El mismo tipo de actividad con tres niveles de dificultad.
- 3 actividades distintas con el mismo nivel de dificultad.

Se darían varios intentos para realizar las actividades satisfactoriamente, en caso contrario el jugador pasaría a otro mundo y para salir de él y volver donde estaba tendría que realizar una prueba.

Entre las múltiples actividades que se pueden realizar, además de las efectuadas por Leire el curso pasado, hemos seleccionado una serie.

Adivinanzas

Al ser una actividad más lúdica, las utilizarías para volver al mundo y repetir las actividades que no han sido realizadas satisfactoriamente.

Se pueden agrupar en bloques de diferentes temáticas, para que resulte más sencillo:

1. Reino animal
2. Reino Vegetal
3. El mundo que nos rodea

4. Objetos
5. Partes del cuerpo

Ejemplo (reino animal), se realizar un bloque de 5 adivinanzas y si acierta un número de ellas (nº a decidir), volvería al mundo donde se encontraba y podría volver a realizar las actividades que no supo realizar anteriormente.

1. Animal de buen olfato, cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame, si pillas un plato: Gato
2. Soy blanco como la cal, todos me saben abrir, nadie me sabe cerrar: El huevo.
3. En lo alto vive, en lo alto mora, en lo alto teje la tejedora: La araña
4. Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre va llena: Ballena
5. Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra: La rana

Se utilizarían referentes juguetes con características similares, para que el alumno elija el que crea oportuno.

Ordena las palabras

1.

- | | |
|--------------|---|
| CTEAAROM | Habitación de un barco con camas o literas. |
| ERARCRATE | Camino asfaltado grande y ancho por donde pasan coches, camiones y motos. |
| SMUDOPERCAER | Establecimiento en el cual se venden alimentos y productos de limpieza. |
| IQUTNO | En una carrera, el que llega después del cuarto y antes del sexto. |
| OMQISTAERU | Red que nos protege de las picaduras de un insecto muy molesto. |
| NSAO | Animal para trabajar el campo. |
| ALITOCSL | Lugar donde Vivian los reyes y príncipes en la antigüedad. |
| JABULRU | Instrumento para orientarse. |

2.

- | | | |
|----------|-------|---------------|
| ASPRTER | ----- | atención. |
| RAGARB | ----- | una película. |
| REDNENEC | ----- | la luz |
| AÑLIRA | ----- | la ensalada. |

Debajo de cada palabra aparecería los recuadros correspondientes al número de letras, y el niño debería ponerla en donde correcto, los juguetes serían las letras del abecedario.

C	A	M	A	R	O	T	E
---	---	---	---	---	---	---	---

Ordena las frases

Superman	es	barrita
Harry Potter	tiene	detective
Lobezno	utiliza	capa
Gerónimo Stilton	lleva	garras

Se puede hacer con cualquier temática o sin ella. El juguete sería un puntero, un lápiz que posicionaría encima de cada una de las palabras en la secuencia completa.

¿Qué está pasando?

Consistir en mostrar una imagen



- a) Están paseando por el bosque, en un agradable paseo.
- b) Están dándose un baño en el lago.
- c) Están descendiendo en canoa los rápidos de un río.

Como en todas las actividades se pueden poner diferentes tipos de imágenes, con respuestas más simples y más elaboradas.

Crucigrama

Hacer de distintos niveles de dificultad, ordenador por temáticas (medios de transporte, animales, objetos, naturaleza o que no tengan relación como el ejemplo siguiente.

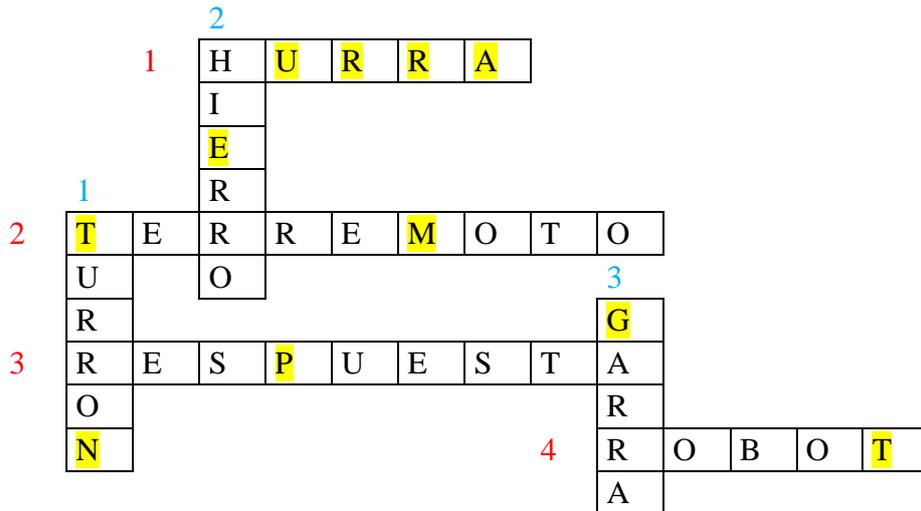


Horizontales

- 1 Expresión de alegría.
- 2 Sacudida del terreno. Temblor de la tierra.
- 3 Contestación a una pregunta.
- 4 Máquina programable capaz de realizar acciones antes reservadas solo a las personas.

Verticales

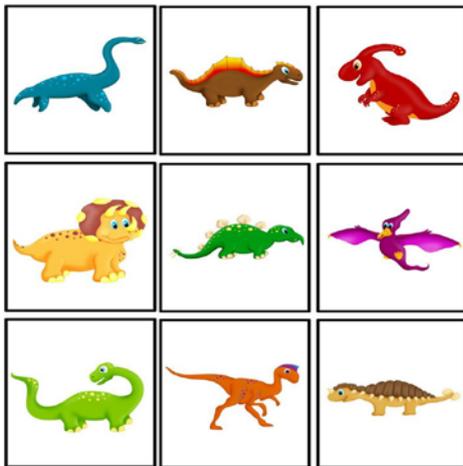
- 1 Dulce en forma de tableta que se come habitualmente en Navidad.
- 2 Metal de gran dureza que se oxida en contacto con el agua.
- 3 Zarpa de animal.



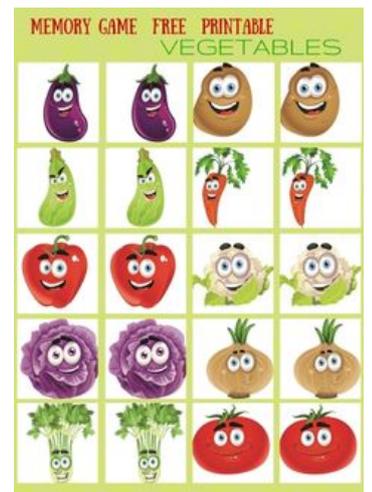
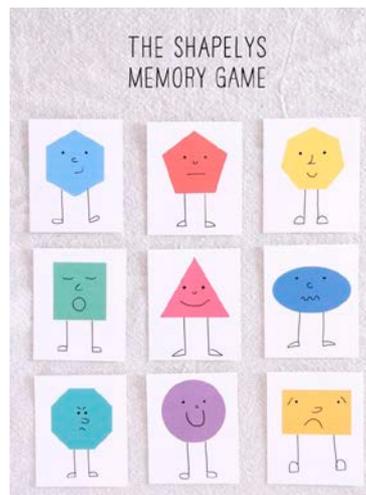
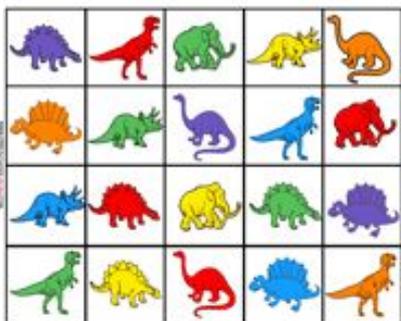
Memory

Además de los memoris clásicos de encontrar la pareja por ejemplo, se podrían hacer ejercicios de atención y de secuenciación.

1. Formas y colores (¿Cuántas figuras azules tenía la imagen?)
2. Animaciones (¿cuantos dinosaurios rojos había?)
3. Imágenes reales (animales, frutas y verduras reales (nivel más difícil))



¿Serías capaz de repetir el orden de los colores?





Comprensión lectora

Se pueden meter todo tipo de cuentos, fabulas, tanto para lectura, como en versión audio, se pueden hacer ejercicios tipo:

- Personaje principal, personajes secundarios, tendrían que elegir el juguete correcto.
- Verdadero –falso, diferentes frases y deberían elegir el juguete correcto. 
- Ordena las frases, se darían diferentes frases, donde el jugador deberá ordenarlas en orden sucesivo. Los juguetes serian números. El un nivel mas sencillo serian de manera literal. 

Balanzas



Si quisiéramos trabajar la masa (pendiente confirmarlo con clara), los juguetes serian unidades de medida.

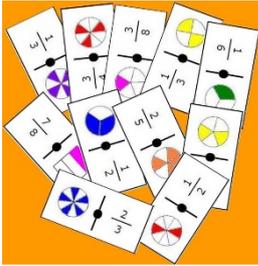
Compras



Partiendo de la actividad de Leire del carro de la compra, añadir precio a los alimentos, para practicar con el uso de la moneda en curso.



Fracciones



Saldrían diferentes tartas seccionadas tendrían que elegir la fracción que representa entre los diferentes juguetes.

Estas actividades solo son un ejemplo, estamos abiertos a cualquier tipo de cambio o sugerencia.