

Guía de juegos didácticos

recomendados
por



Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



TOPOLOGIX

A partir de 3 años

- Razonamiento espacial
- Lógica matemática
- Atención visual



BEADS AND CLIP

A partir de 3 años

- Visopercepción
- Psicomotricidad
- Planificación
- Creatividad



DOBBLE

A partir de 3 años

- Atención y discriminación visual
- Velocidad de procesamiento
- Acceso al léxico



QUANTITIX

De 3 a 5 años

- Conteo
- Juego individual



PRIMO MÉLO-ANIMO

De 3 a 6 años

- Categorización
- Atención visual

Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



CHAF CHOF

A partir de 3 años

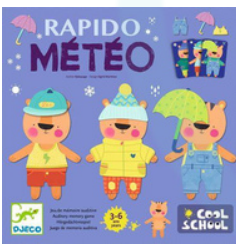
- Atención y memoria visual
- Velocidad de procesamiento



KIOU KOI

De 3 a 6 años

- Observación y clasificación
- Razonamiento lógico



RÁPIDO MÉTEO

De 3 a 6 años

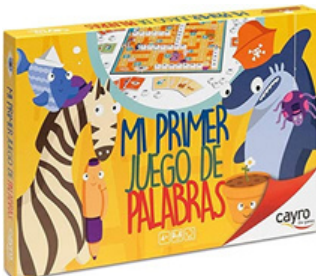
- Atención y memoria auditiva
- Velocidad de procesamiento



FANTASÍLABAS

De 4 a 7 años

- Lectura
- Conciencia fonética, fonológica y semántica
- Creatividad



MI PRIMER JUEGO DE PALABRAS

A partir de 4 años

- Motricidad fina
- Vocabulario y gramática
- Visopercepción
- Orientación espacial

Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



SAM THE VILLAIN

A partir de 4 años

- Memoria visual
- Planificación
- Vocabulario
- Cooperación
- Visopercepción



PENTANIMO

A partir de 5 años

- Atención visual
- Resolución de problemas
- Planificación
- Razonamiento lógico y espacial



PILLADO

A partir de 5 años

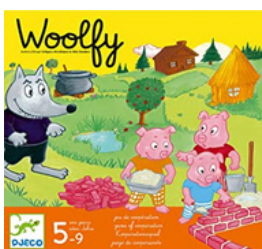
- Cooperación
- Lógica
- Resolución de problemas
- Planificación



WHO IS WHO?

A partir de 5 años

- Atención y discriminación visual
- Descripción física
- Expresión oral



WOOLFY

A partir de 5 años

- Cooperación
- Planificación



Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



MONSTRE TOI

A partir de 6 años

- Memoria visual
- Discriminación visual
- Velocidad de procesamiento



STICKS... GET IT!

A partir de 6 años

- Atención visual
- Control inhibitorio
- Velocidad de procesamiento
- Memoria de trabajo



PALABREA

A partir de 6 años

- Léxico y categorización
- Concentración
- Velocidad de procesamiento



ANIMALEA

A partir de 6 años

- Atención visual
- Velocidad de procesamiento
- Control inhibitorio
- Categorización



SHUT THE BOX

A partir de 6 años

- Descomposición numérica
- Planificación
- Razonamiento lógico



Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



IQ FIT
IQ BLOX
IQ LINK
IQ PUZZLER
IQ CIRCUIT

A partir de 6 años
o de 8 según
el modelo

- Atención visual
- Percepción espacial
- Razonamiento espacial
- Planificación



DESCUBRIENDO
EL MUNDO
LOS DINOSAURIOS
LOS DRAGONES
ESPAÑA

De 6 a 12 años

- Lectura
- Geografía
- Intereses



TRIPOLO

A partir
de 6 años

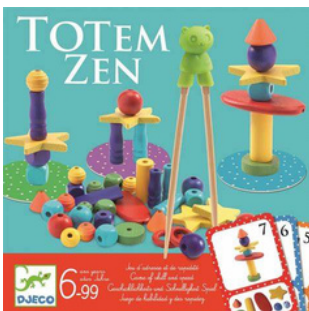
- Atención y discriminación visual
- Velocidad de procesamiento
- Control inhibitorio
- Planificación



SPEED CUPS

A partir
de 6 años

- Atención y discriminación visual
- Velocidad de procesamiento
- Control inhibitorio
- Planificación



TOTEM ZEN

A partir
de 6 años

- Motricidad fina
- Control inhibitorio
- Planificación



Juego


Edad

¿Qué se trabaja?



ARCH KID TECH

A partir
de 7 años

- Pensamiento crítico
- Concentración
- Memoria de trabajo
- Planificación 



POLYSSIMO


A partir
de 7 años

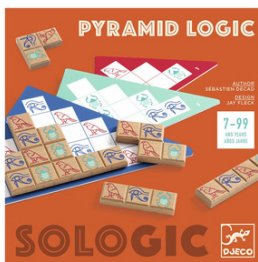
- Razonamiento lógico y espacial
- Planificación y estrategia
- Atención visual



CRAZYX

A partir
de 7 años

- Razonamiento lógico y espacial
- Concentración 
- Motricidad fina
- Resolución de problemas
- Planificación



PYRAMID LOGIC

A partir
de 7 años

- Razonamiento espacial
- Lógica matemática
- Atención visual
- Planificación
- Resolución de problemas



COLOR CONNECT

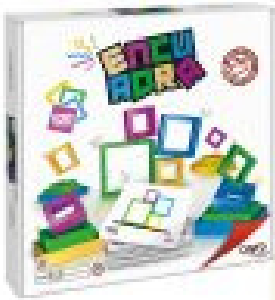
A partir
de 7 años

- Razonamiento
- Atención y memoria visual

Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



ENCUADRA

A partir de 8 años

- Visopercepción
- Psicomotricidad
- Planificación



CORTEX

A partir de 8 años

- Atención visual
- Velocidad de procesamiento
- Memoria visual
- Memoria de trabajo
- Razonamiento
- **Esterognosias*** ?



CRAZY SUDOKU

A partir de 8 años

- Razonamiento espacial
- Lógica matemática
- Atención visual
- Planificación



RUMMI

A partir de 8 años

- Razonamiento lógico matemático
- Operaciones matemáticas básicas
- Planificación



PYRAMINX

A partir de 9 años

- Pensamiento lógico
- Coordinación
- Concentración
- Planificación



Juego

Edad

¿Qué se trabaja?



**LETRA
A
LETRA**

A partir
de 10 años

- Velocidad lectora
- Vocabulario
- Concentración



Esperamos que esta guía os resulte muy útil y aquí dejamos una pequeña leyenda como aclaración a un par de conceptos. ¡Llámanos si te surge cualquier otra duda!



Con este símbolo hemos querido sugerir aquellos juegos que podrían utilizar las personas que tengan dificultades para percibir los colores, como por ejemplo el daltonismo.



Esterognosia es la capacidad de conocer, a través de la percepción táctil, la naturaleza, forma y propiedades de los objetos.

Contacto



Rúa Ares, 2, Narón

881.93.56.75

info@omuinodefabal.com



Ctra. Castilla, 834, Narón

881.95.37.48

alecrinnaron@gmail.com

¡También puedes seguirnos en redes!

