

ANIMALADAS

JUEGO DE TARJETAS

El juego consiste en que los niños y/o niñas deberán AGRUPAR LAS TARJETAS SEGÚN LA INSTRUCCIÓN dada por el adulto, ejemplo: si el adulto dice agrupar las cartas según el medio en el que viven, el niño deberá formar 3 grupos de cartas (terrestres, acuáticos y aéreos).

Con este juego se trabajará las siguientes habilidades: atención y concentración, categorización, discriminación visual, memoria, razonamiento lógico, seguimiento de instrucciones, velocidad de procesamiento y respuesta, y vocabulario.

El juego consta de cinco grupos de cartas de animales y tarjetas con las instrucciones:

- 60 TARJETAS de animales: domésticos, salvajes, acuáticos, aéreos e insectos.
- 10 TARJETAS con instrucciones.

Instrucciones del juego:

Se puede jugar de forma individual o en grupo de 4 niños/as como máximo (se reparten las tarjetas en partes iguales para que cada uno/a tenga la misma cantidad de tipos de animales).

- Se debe colocar las tarjetas de animales sobre la mesa mezcladas, de modo que se puedan ver todas las imágenes.

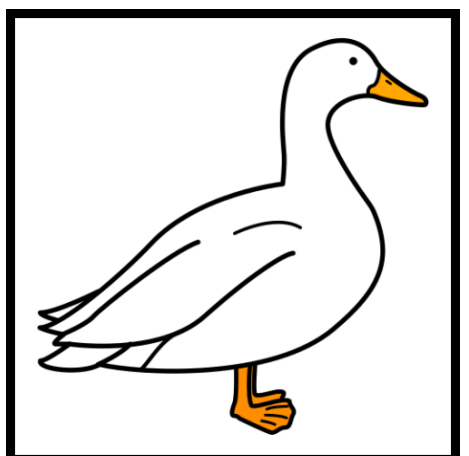
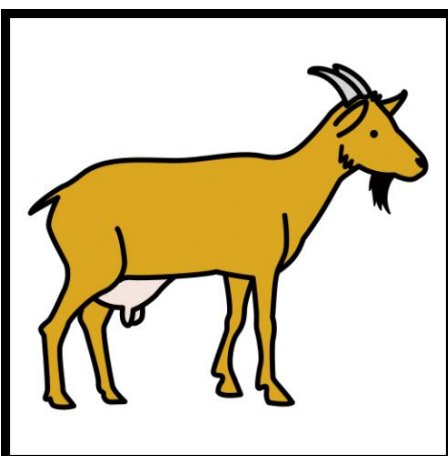
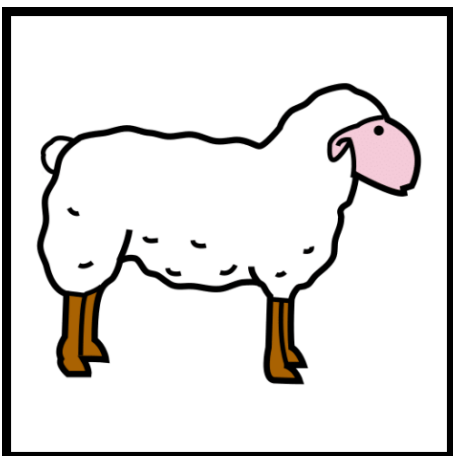
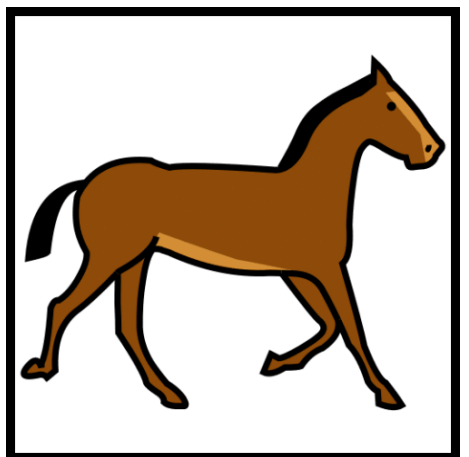
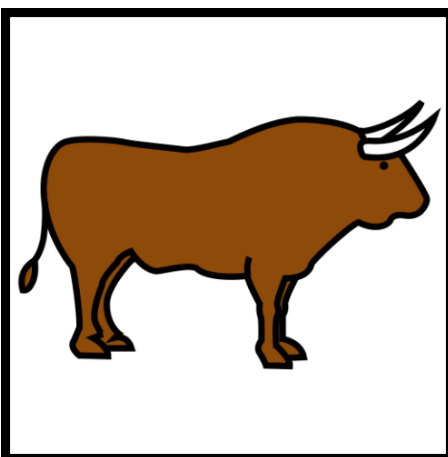
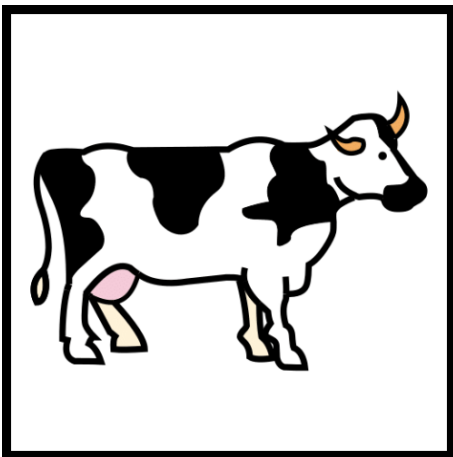
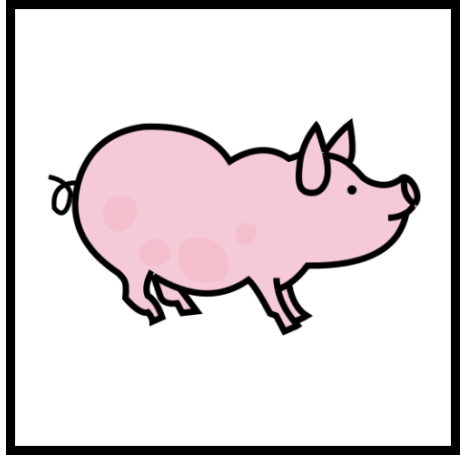
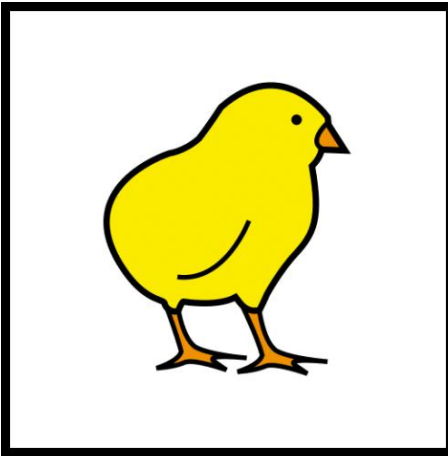
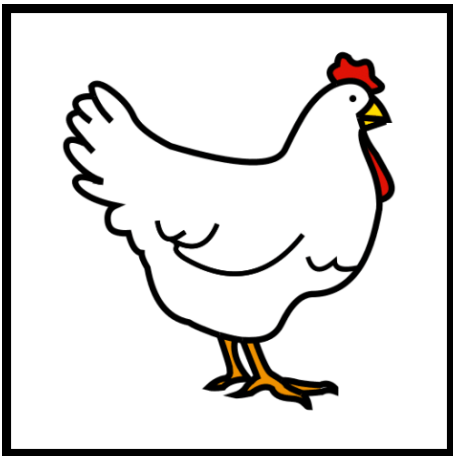
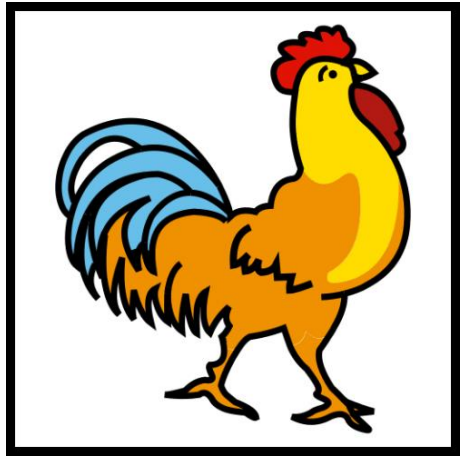
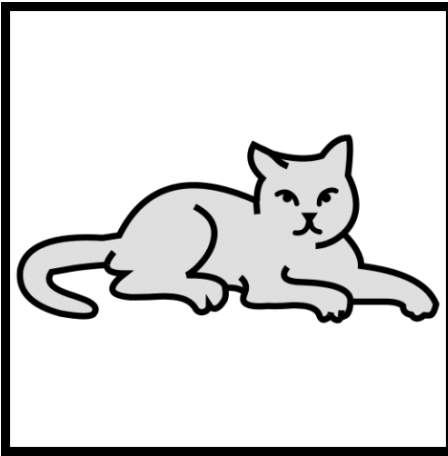
Una vez estén todas las tarjetas en la mesa, se elige una de las instrucciones y se lee en voz alta, el niño/a deberá agrupar los animales siguiendo la indicación, pueden ser seleccionadas al azar o por elección.

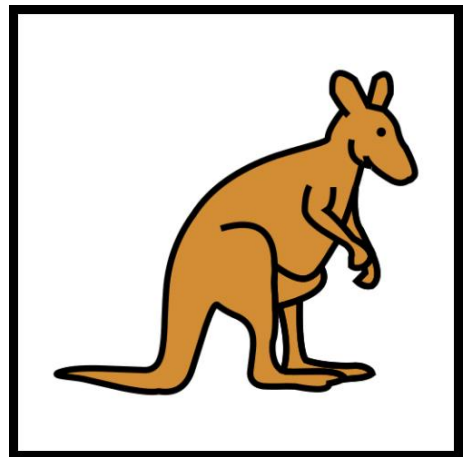
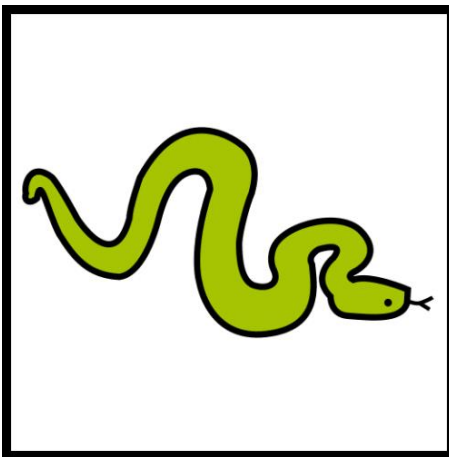
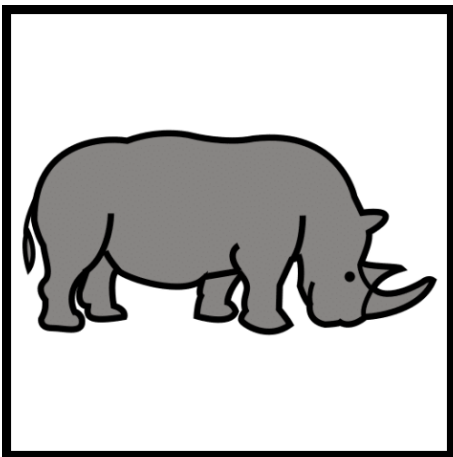
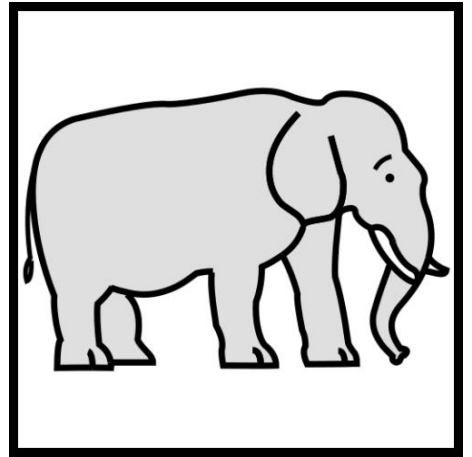
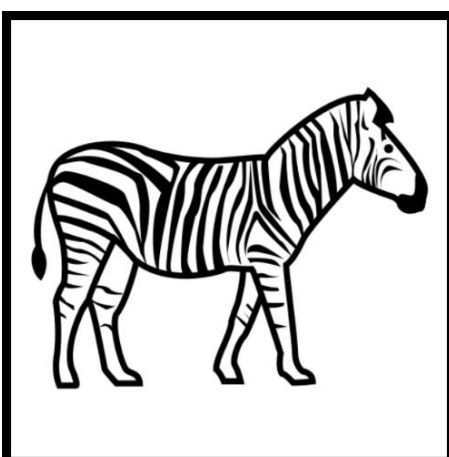
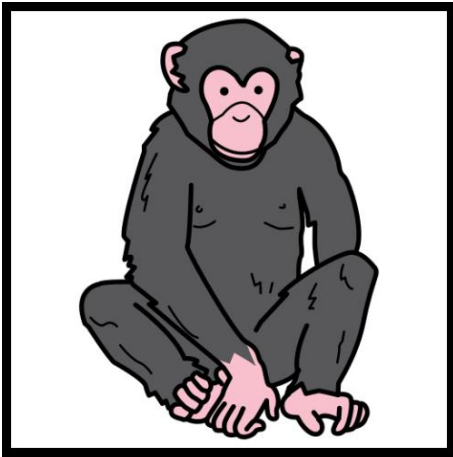
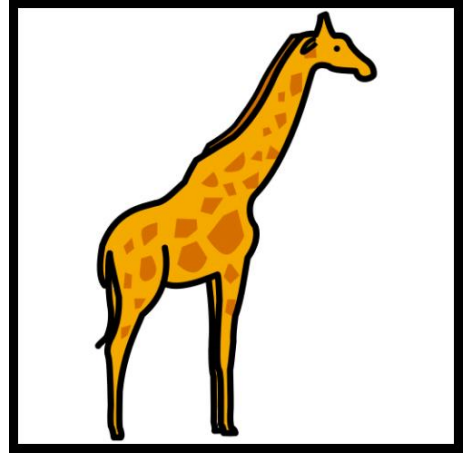
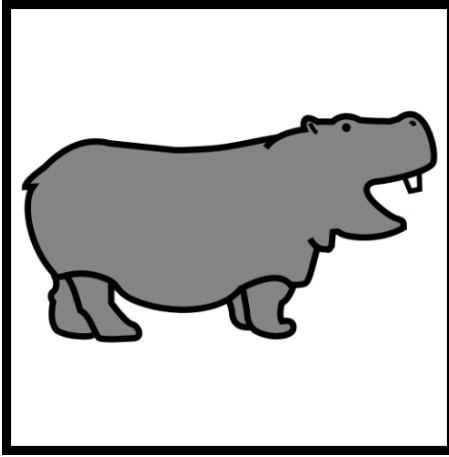
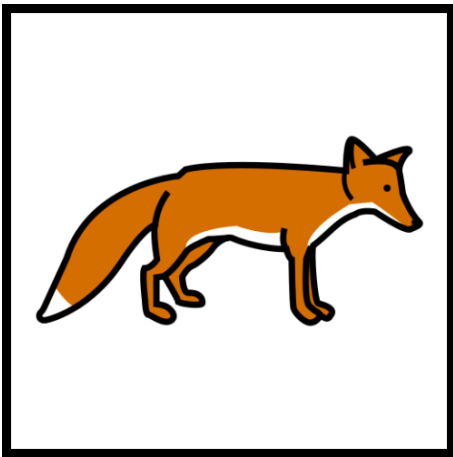
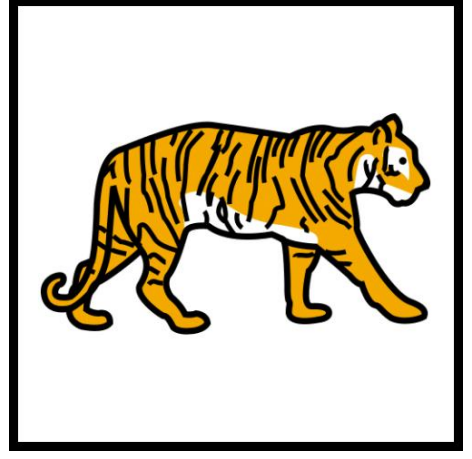
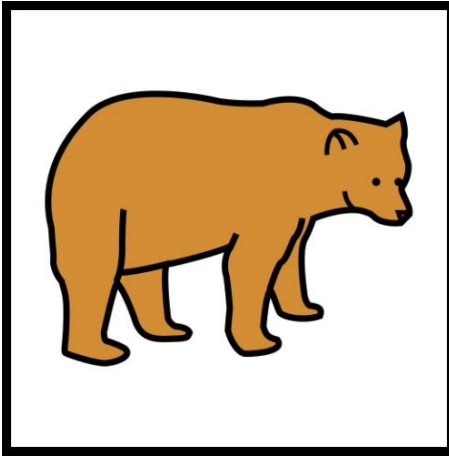
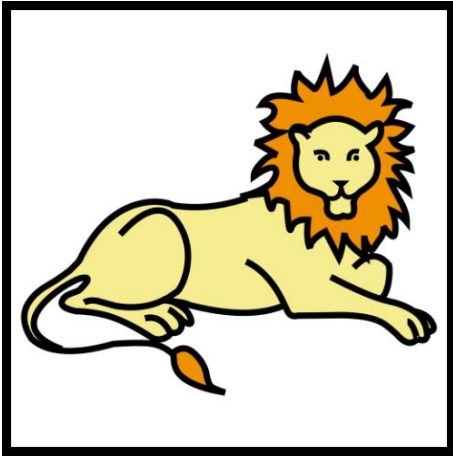
Otra variante: Con cronómetro:

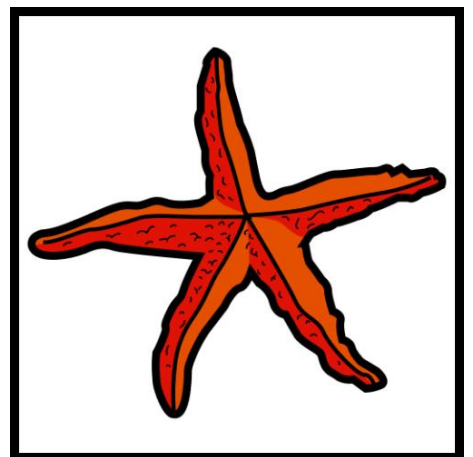
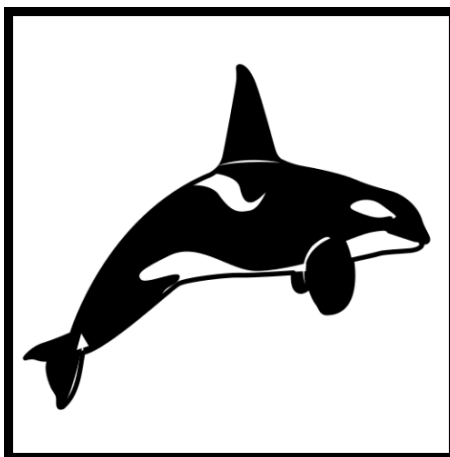
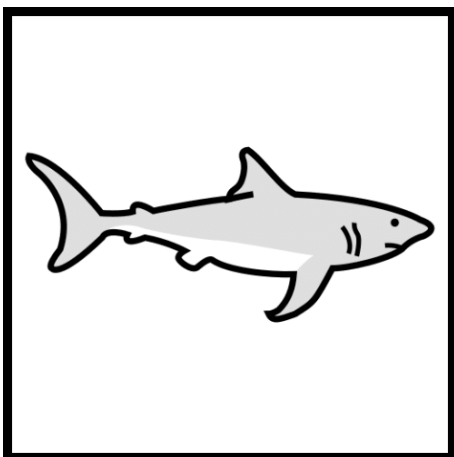
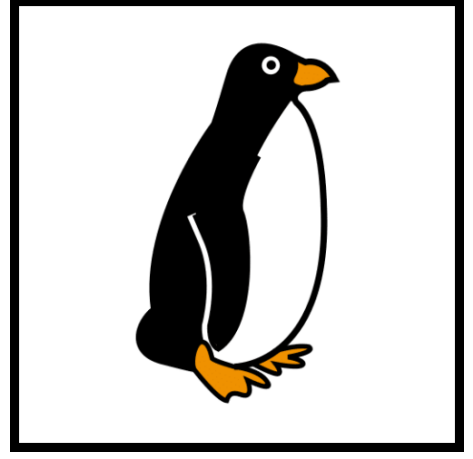
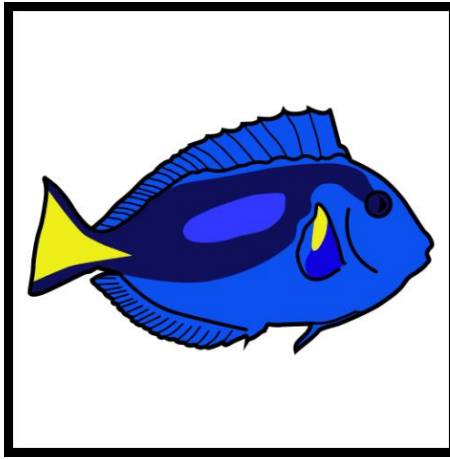
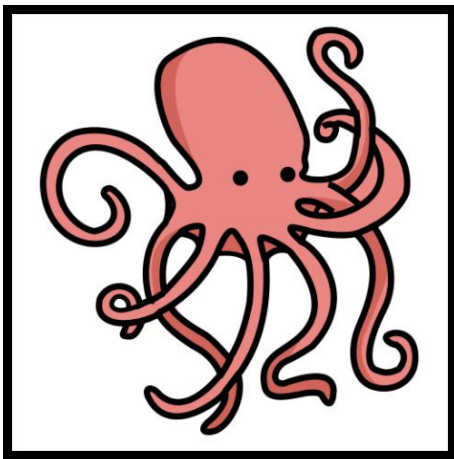
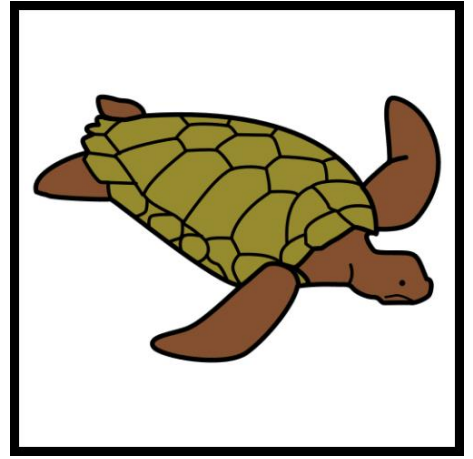
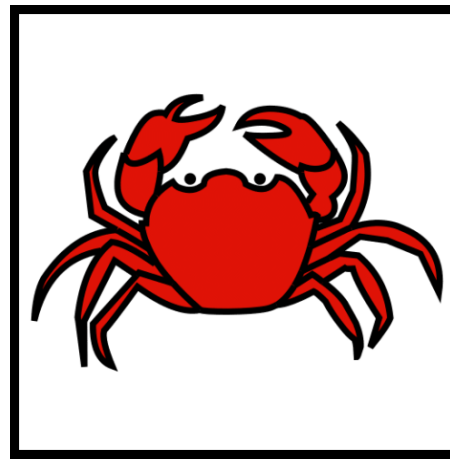
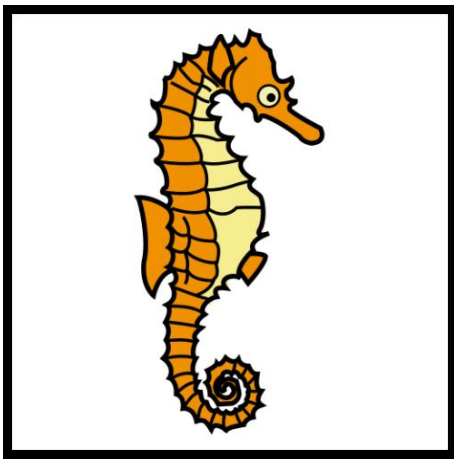
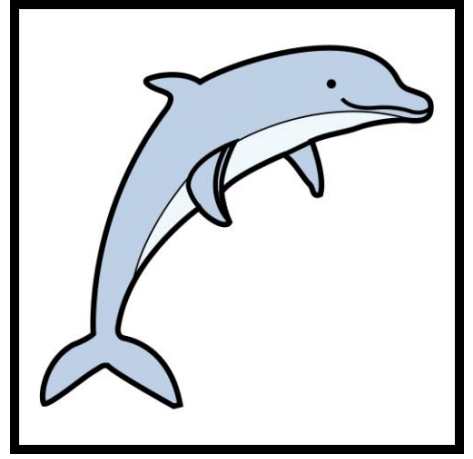
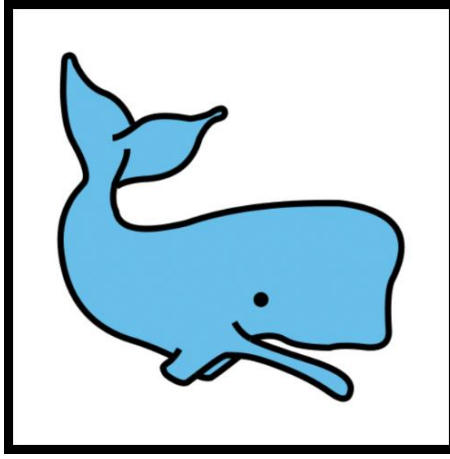
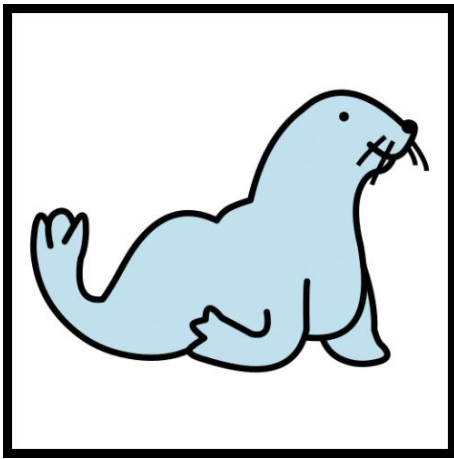
- Individual: indicarle al niño/a que tiene X minutos para agrupar los animales, el adulto deberá considerar que tiempo es el adecuado para cada niño/a.
- Grupal: se anota el tiempo en que realizan cada instrucción. Al finalizar se suman todos los segundos y quién menos segundos sume tendrá el 1º puesto y así sucesivamente.

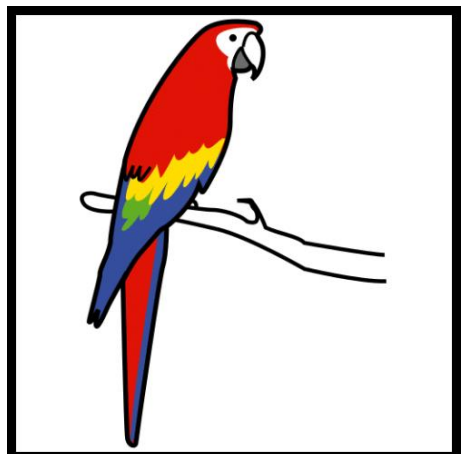
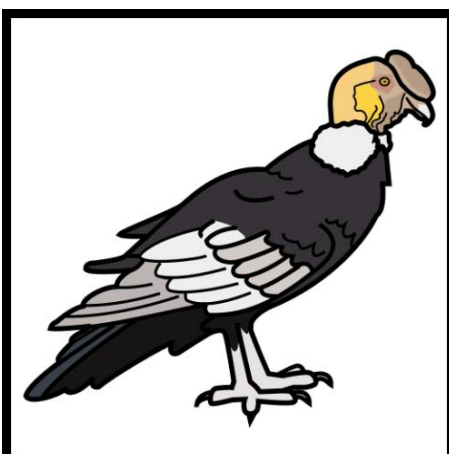
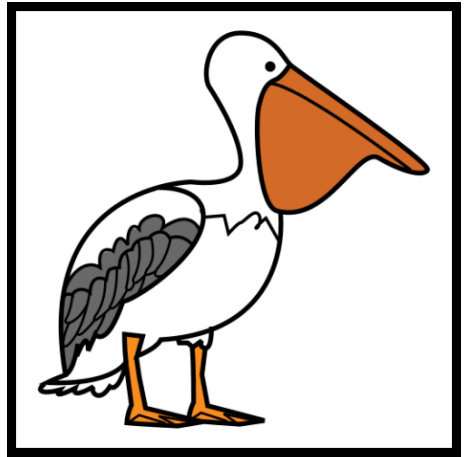
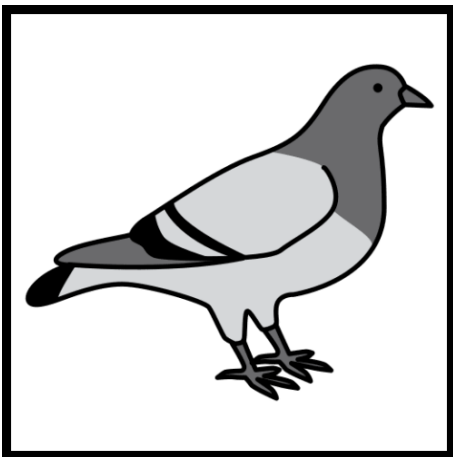
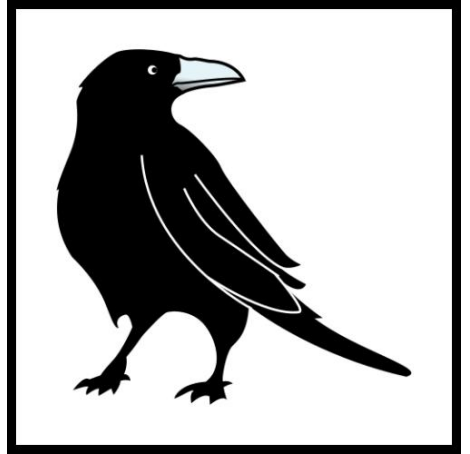
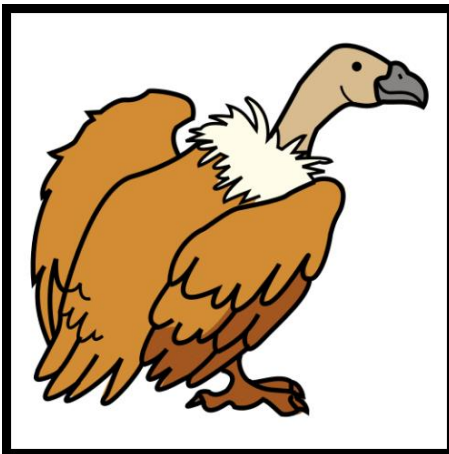
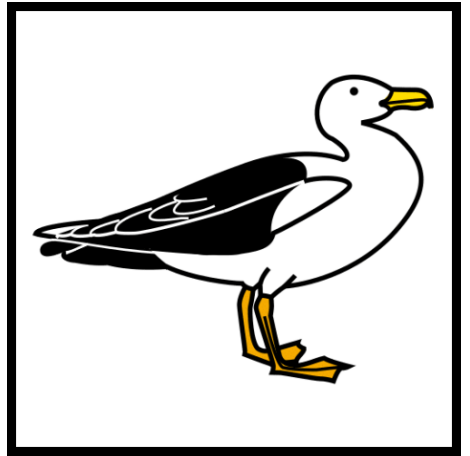
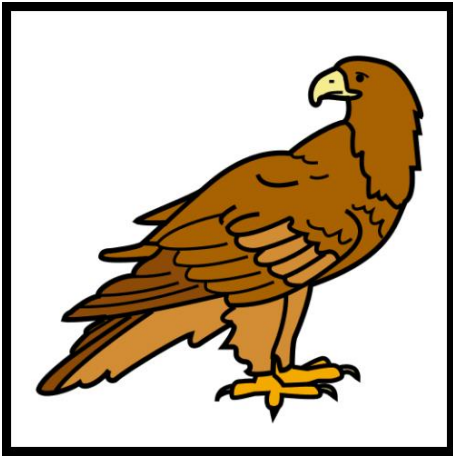
Todo el material deberá ser plastificado para un mayor cuidado del juego. A continuación, se presenta los animales y las instrucciones a nombrar:

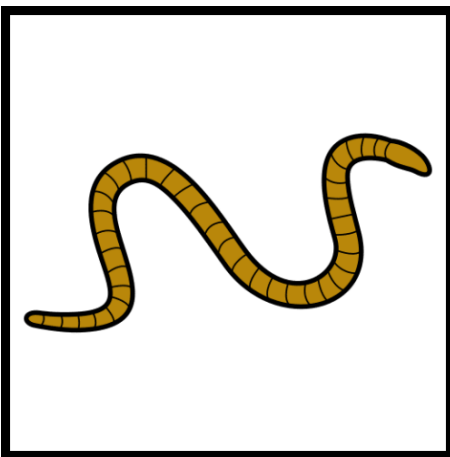
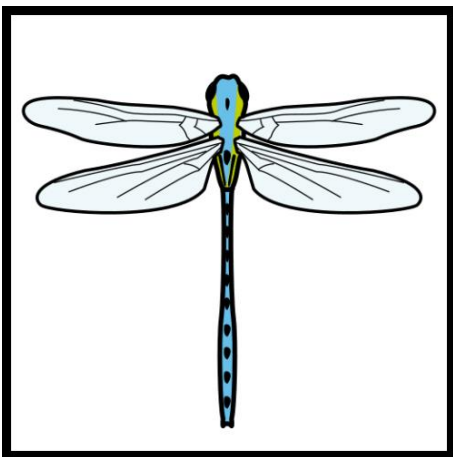
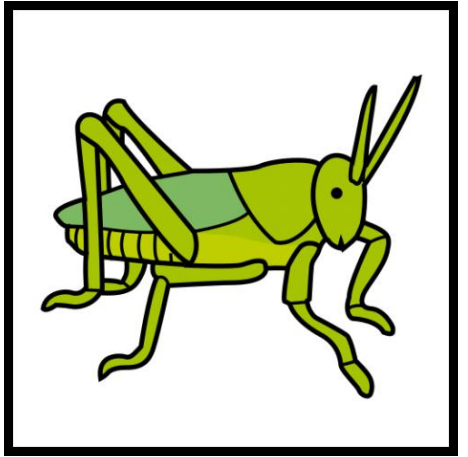
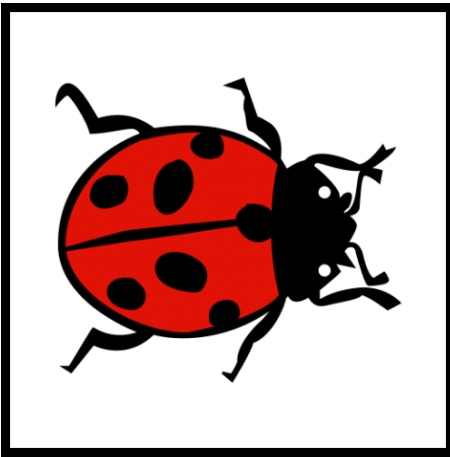
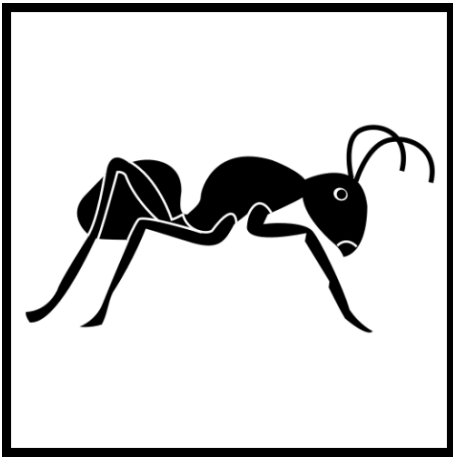
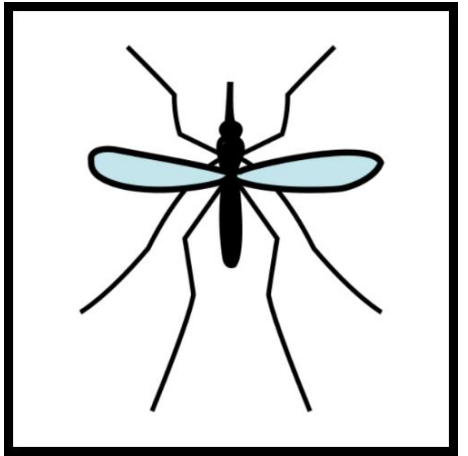
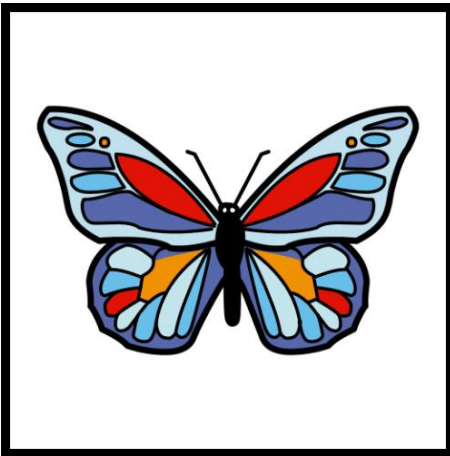
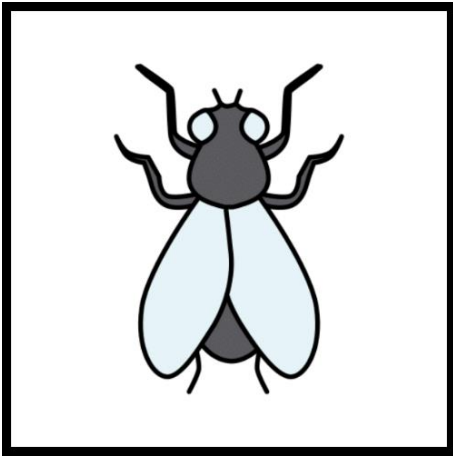
Autora: Psicóloga educativa Karen Marcela Herrera Chang
Autor pictogramas: Sergio Palao
Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA)
Propiedad: Gobierno de Aragón











**AGRUPAR SEGÚN
EL MEDIO DONDE
VIVEN**

**AGRUPAR SEGÚN
LO QUE COMEN**

**AGRUPAR:
OVÍPAROS
VIVÍPAROS**

**AGRUPAR:
GRANDES
PEQUEÑOS**

**AGRUPAR:
CON PICO
SIN PICO**

**AGRUPAR:
CON ALAS
SIN ALAS**

**AGRUPAR:
CON RAYAS/MANCHAS
SIN RAYAS/MANCHAS**

**AGRUPAR:
TE GUSTA
NO TE GUSTA**

**AGRUPAR:
CON PELOS
CON PLUMAS
SIN PELOS/PLUMAS**

**AGRUPAR:
< 4 PATAS
> 4 PATAS
= 4 PATAS**