

Biblioteca de Juegos de Barcroft

Esta lista incluye los juegos que tenemos guardados en la biblioteca de juegos. Además, incluye las sugerencias de edades, habilidades, y una guía de preguntas para cada juego.

El Cubo de Adam

- Grados 3-5
- Desarrolla el pensamiento lógico, solución de problemas y concentración
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo puedes mover, voltear o deslizar la figura?
 - ¿Cuál puede ser otra manera de colocar las figuras?

Tablas Reales

- Grados 3-5
- Desarrolla habilidades de adición y conteo, estrategias de ofensiva y defensiva y razonamiento matemático
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo ese movimiento te ayuda a estar más cerca de poder salir? ¿Qué combinación te podría ser de más ayuda?
 - Si movieras _____, ¿Qué riesgos estarías tomando?

Balanceando Frijolitos

- Grados K-2
- Desarrolla lógica, solución de problemas, y comprensión de igualdad
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cuántos frijoles rojos están en el subibaja?
 - ¿Cómo decidiste balancear el subibaja?
 - ¿Cómo sabes que está balanceado?

Bloque por Bloque

- Grados 3-5
- Desarrollo de la habilidad especial para resolver problemas (habilidad para aprender como las figuras trabajan juntas), enfoque y concentración
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo decidiste dónde empezar?
 - ¿Por qué cambiaste de parecer en ese movimiento?
 - ¿Has visto esta forma en algún otro lado?

Blokus

- Grados 2-5
- Desarrolla el pensamiento estratégico, toma de decisiones y reconocimiento especial (voltea, desliza, rota)
- Guía de Preguntas

- ¿Cómo podrías voltear/rotar/deslizar la pieza del juego?
- ¿Cómo otra pieza diferente te podría ayudar?

Boggle

- Grados 3-5
- Desarrolla velocidad para usar patrones de deletreo, reconocimiento y creación de palabras
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo encontraste esa palabra?
 - ¿Puedes hacer esa palabra más larga?
 - ¿Cuál fue la palabra más larga que formaste?

Bounce Off

- Grados 1-5
- Desarrolla la coordinación entre la mano y el ojo, habilidades de observación, habilidades motoras finas, y poder seguir instrucciones
- Guía de Preguntas
 - ¿De qué otra manera podrías haber rebotado la pelota?
 - ¿Cómo te puede ayudar el mirar la carta de otra manera?

Juego de Damas

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de pensamiento crítico: toma de decisiones, y usa lógica para predecir el movimiento de otros jugadores
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo decidiste a dónde mover tu dama?
 - ¿Cuál puede ser el próximo movimiento de tu oponente? ¿Por qué piensas eso?

Ajedrez

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de pensamiento crítico (toma de decisiones), enfoque mental y de razonamiento
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo decidiste a dónde mover tu pieza?
 - ¿Cuál puede ser el próximo movimiento de tu oponente? ¿Por qué piensas eso?
 - ¿Qué movimientos puede hacer tu oponente en dos o tres turnos? ¿Por qué piensas eso?

Crazy Old Fish War

- Grados 2-5
- Desarrolla habilidades de acompañamiento, comparación y toma de turnos

- Guía de Preguntas
 - ¿Qué carta puedes jugar para acompañar a esta carta?
 - ¿Cuál puede ser tu próximo movimiento para incrementar tus posibilidades de ganar?

4 en Línea

- Grados K-5
- Desarrolla la toma de decisiones basadas en estrategias, patrones y razonamiento deductivo
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuál es tu estrategia para tener 4 en una fila?
 - ¿Cómo te ayudó ese movimiento?
 - ¿Puedes evitar que tu pareja tenga 4 en una fila?

Bingo de la Granja

- Grados PreK-1
- Desarrolla habilidades de emparejamiento, toma de turnos, concentración, y escuchar activamente
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo puedes mejorar tus chances de ganar?
 - ¿Qué dibujo(s) esperas que llamen? ¿Por qué?

Adivine Quién

- Grados K-5
- Involucra a los estudiantes a hacer preguntas, usando adjetivos, y haciendo inferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué palabras descriptivas puedes usar para estos personajes?
 - ¿Cuáles son las diferencias entre estos personajes?

Hiho-Cherry-O

- Grados Pre-K - 1
- Desarrolla habilidades motoras finas y habilidades matemáticas tempranas como contar y correspondencia de uno-a-uno
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuántas piezas de fruta hay en tu canasta?
 - ¿Cuántas piezas de fruta aún quedan en el árbol?

Mastermind

- Grados 3-5
- Desarrolla el razonamiento deductivo y de resolución de problemas
- Guía de Preguntas:
 - ¿Qué información aprendiste del último turno?

- ¿Qué puedes suponer que te dé más información reciente?

Mental Blox

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de emparejamiento, solución de problemas, pensamiento crítico, coordinación del ojo y la mano, comunicación, seguimiento de instrucciones y habilidades verbales
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué te ayudó a recordar la figura en la tarjeta? (Juego 1 – Mira & Construye)

¿Qué palabras descriptivas te ayudan a describir la figura? (Juego 2 – Escucha & Arma)

Mille Borne

- Grados 3-5
- Desarrolla habilidades de adición y substracción, toma de decisiones, estrategias y trabajo en equipo
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuántas millas tiene tu equipo?
 - ¿Cuántas millas más necesitas?
 - ¿Qué puedes hacer para retrasar el progreso del otro equipo?

Rummikub

- Grados 2-5
- Desarrolla habilidades de adición, substracción, patrones, planeamiento, concentración y enfoque
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuántas puntos más necesitas para poner tu primer grupo de piezas?
 - ¿Qué piezas puedes usar para crear una corrida, 3 de un solo tipo, o 4 de un solo tipo?
 - ¿Cómo te ayudar a mover las piezas en la pizarra?

Rook

- Grados 3-5
- Desarrolla habilidades de toma de decisiones, estrategias, y trabajo en equipo, y reforza habilidades de suma y multiplicación
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué carta puedes poner para vencer a los demás?
 - ¿Cuál es la suma de tus cartas?
 - ¿Cómo la multiplicación te puede ayudar a encontrar el total?

Rush Hour

- Grados 3-5

- Desarrolla habilidades de solución de problemas, pensamiento con secuencia (pensamiento paso por paso)
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cómo decidiste dónde empezar?
 - ¿Cuáles son los movimientos que te pueden ayudar a salir y por qué?

Rush Hour Jr.

- Grados K-2
- Desarrolla habilidades de solución de problemas, pensamiento con secuencia (pensamiento paso por paso)
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cómo decidiste dónde empezar?
 - ¿Cómo determinaste tu próximo movimiento?
 - ¿Cuáles son los movimientos que te pueden ayudar a salir y por qué?

Scrabble

- Grados 3-5
- Desarrolla conocimiento es patrones de escritura, creación de palabras, vocabulario y estrategia (planear que palabras generarán más puntos)
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué características de ortografía puedes crear con las letras que tienes?
 - ¿Puedes hacer alguna palabra que te dé mayor puntaje?

Scrabble Jr.

- Grados K-2
- Desarrolla la identificación de letras, conciencia fonológica (habilidad de escuchar y usar sonidos), ortografía, y creación de palabras
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué letras tienes? ¿Dónde ves (letra) en el tablero?
 - ¿Cuántas palabras formaste?
 - ¿Qué familia de palabras puedes usar para formar una palabra?

Shape by Shape

- Grados 3-5
- Desarrolla patrones y relaciones espaciales (habilidad de entender como las figuras trabajan juntas)
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo puede ayudar el voltear una figura?
 - ¿Qué te ha ayudado a soltarte de otros patrones?

ShapeOmetry

- Grados 2-5

- Desarrolla habilidades de razonamiento especial y abstracto, entendimiento de como las figuras trabajan juntas, relaciones entre porción y total, y congruencia
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuál es tu plan para hacer la misma figura?
 - ¿Cómo sabías que tenías que revisar tu plan?
 - ¿Cómo puede ayudar el voltear una figura?

Spot it!

- Desarrolla habilidades de procesamiento (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), nombrar, emparejar, e identificar similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

S'Match

- Grados K-2
- Desarrolla habilidades de emparejamiento, identifica similitudes y diferencias, clasificar y categorizar
- Guía de Preguntas
 - ¿Puedes emparejar el color, número o categoría?
 - ¿Qué palabras ves?

Spot it! - Alfabeto

- Grados PreK-1
- Desarrolla habilidades de procesamiento (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), identificación de letras, emparejamiento e identificación similitudes y diferencias
- Sugerencia de Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Spot it! - Alfabeto (Aviones)

- Grados PreK-2
- Desarrolla habilidades de procesamiento (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), nombrar, emparejar, e identificar similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Spot it! – Inglés Básico

- Grados K-5

- Desarrolla habilidades de proceso visual (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), palabras frecuentes en inglés, emparejamiento, e identificación de similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Spot it!, Jr. - Animales

- Grados PreK-1
- Desarrolla habilidades de procesamiento (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), nombrar, emparejar, e identificar similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Spot it! - Números

- Grados PreK-2
- Desarrolla habilidades de proceso visual (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), identificación de números y símbolos, emparejamiento, e identificación de similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?
 -

Spot it! – Español Básico

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de proceso visual (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), palabras frecuentes en español, emparejamiento, e identificación de similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Swish

- Grados 3-5
- Desarrolla la identificación de colores y patrones, desarrollo especial (como las figuras trabajan juntas), emparejamiento, y traslado (voltear, rotar, deslizar)
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cómo podrías voltear/rotar/deslizar la tarjeta?
 - ¿Cómo puede ser otra manera de ver la tarjeta?

Spot it! - Fiestas

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de proceso visual (agiliza la mente, ve y hace sentido de la información), identificación de símbolos culturales, emparejamiento, e identificación de similitudes y diferencias
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo se parecen estas dos figuras? (Comparte dos o tres ideas)
 - ¿Cómo son tus dos figuras diferentes?

Swish Jr.

- Grados k-2
- Desarrollo de razonamiento espacial, identificación de colores, emparejamiento, y coordinación entre el ojo y la mano
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cómo podrías voltear/rotar/deslizar la tarjeta?
 - ¿Qué figura tenías en mente?

Toot y Otto:

- Grados K-2
- Desarrolla habilidades para reconocer letras y tomar decisiones
- Guía de Preguntas:
 - ¿Qué palabra quieres deletrear? ¿Qué letras necesitas?
 - ¿Qué diferentes opciones tienes?

Toss your Cookies:

- Grados 1-4
- Desarrolla habilidades de percepción visual (ver cosas que son similares o diferentes), toma de turnos, y emparejamiento.
- Guía de Preguntas:
 - ¿Cuántas galletas más necesitas?
 - ¿Cuáles son las diferentes opciones para este turno?

Trouble

- Grados K-5
- Desarrolla habilidades de conteo y toma de decisiones
- Guía de Preguntas
 - Si quisieras mandar _____ de regreso a casa, ¿Cuánto tendrías que sacar en el dado?
 - ¿Qué quisieras que salga? ¿por qué?
 - ¿Cuál es tu estrategia para hacer que todas las piezas den la vuelta al tablero?

Very Silly Sentences

- Grados K-3

- Desarrolla el reconocimiento de palabras, comprensión de lectura y conocimiento gramatical
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué hace que tu oración sea graciosa?
 - ¿Puedes encontrar el sujeto/verbo/adjetivo/etc.?

Yahtzee

- Grados 3-5
- Desarrolla el reconocimiento de números, habilidades de adición y multiplicación, y probabilidades.
 - ¿Cuál es la suma de los dados?
 - ¿Qué ecuación podrías escribir acerca de lo que te salió?
 - ¿Qué número quieres que te salga? ¿Por qué?

Zingo 1-2-3 Número de Bingo

- Grados K-2
- Desarrolla el sentido de los números y el reconocimiento de patrones
- Guía de Preguntas
 - ¿Cómo sabías que _____ (número) se emparejaba con esta figura?
 - ¿Qué significa esta figura?

Zingo Original

- Grados PreK-3
- Desarrolla habilidades de emparejamiento, pensamiento veloz, y toma de turnos
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuántas parejas hiciste?
 - ¿Qué estrategia puedes usar para ir más rápido?
 - ¿Con qué palabras necesitas ayuda?

Zingo Palabras Frecuentes

- Grados PreK-1
- Desarrolla el reconocimiento de palabras frecuentes y lectura automática
- Guía de Preguntas
 - ¿Cuántas de estas palabras te sabes?
 - ¿Había alguna palabra nueva?
 - ¿Puedes usar (palabra) en una oración?

Zingo: Dar la Hora

- Grados K-2
- Desarrolla el poder dar la hora leyendo las manecillas en el reloj análogo y emparejándolo con el reloj digital
- Guía de Preguntas
 - ¿Esas son horas o minutos?

- ¿Qué estrategia usaste para emparejar ____ minutos/horas?
- ¿Qué parte del reloj te deja saber esto?

24 Game: Suma Resta 1, 2, 3 Punto

- Grados 2-3
- Desarrolla habilidades matemáticas mentales (adición y substracción) y solución de problemas
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué ecuación puede representar lo que estás pensando?
 - ¿Cómo sabías que tenías que sumar/restar este número?
 - ¿Qué estrategia usaste para encontrar una solución?

24 Game: Un Solo Dígito

- Grados 3-5
- Desarrolla habilidades mentales de matemáticas (todas las operaciones) y solución de problemas
- Guía de Preguntas
 - ¿Qué ecuación puede representar lo que estás pensando?
 - ¿Cómo sabías que _____?
 - ¿Qué estrategia usaste para encontrar una solución?