

## **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?

### **Balaceando 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 un 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 sustracción, 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, sustracción, patrones, planeamiento, concentración y enfoque
- Guía de Preguntas
  - ¿Cuántos 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 ayudan a mover las piezas en la pizarra?

### **Rook**

- Grados 3-5
- Desarrolla habilidades de toma de decisiones, estrategias, y trabajo en equipo, y refuerza 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 de patrones de escritura, creación de palabras, vocabulario y estrategia (planear que palabras generará 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 (voltar, rotar, deslizar)
- Guía de Preguntas:
  - ¿Cómo podrías voltar/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 sustracción) 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?