

# Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

## ¡Diversión con tarjetas didácticas!

por Rynette R. Kjesbo, M.S., CCC-SLP



Todos las hemos usado... Las tarjetas didácticas son útiles para enseñar nuevas habilidades o para practicar sonidos del habla. Pero si alguna vez ha usado tarjetas con niños, probablemente haya escuchado: "Esto es ¡aburrido!" Entonces, ¿qué debe hacer un padre, un maestro o un terapeuta? A continuación se enumeran algunas sugerencias para el juegos y actividades para hacer más divertida la terapia con flashcards!

### Tarjetas emparejadas:

#### 1. Coincidencia de memoria:

baraja pares de cartas y colócalas sobre una mesa boca abajo. (Cuanto más pares que tenga, más difícil será el juego). Los jugadores se turnan para dar la vuelta a dos cartas y practican sus habilidades. Si un jugador encuentra una coincidencia, se la queda hasta el final del juego. El jugador con más coincidencias al final del juego gana.



**2. Ve a pescar:** reparte 5 cartas a cada jugador. En el turno de un jugador, éste solicita una carta del otro jugador para igualar uno en su mano. Si el otro jugador no tiene la carta, el primer jugador solicitado, dice "Go Fish" y el jugador que solicitó la carta roba una carta de la pila restante de cartas. Si un jugador consigue un partido, se queda con el partido. hasta el final del juego. El jugador con más coincidencias al final del juego gana.



**3. Búsqueda del tesoro:** separe los pares de cartas en dos montones. Esconde una pila de cartas alrededor de la habitación. Divide las cartas iguales en partes iguales entre los jugadores. Los jugadores deben mirar alrededor del espacio para encontrar las coincidencias con sus cartas. Cuando un jugador encuentra un partido, practica su habilidad objetivo. El primer jugador en encontrar todas sus coincidencias gana.



**4. Bolsa misteriosa:** coloque sus tarjetas didácticas en una funda de almohada o caja vacía. Los jugadores se turnan sacando cartas y practicando sus habilidades. Cuando un jugador saca una carta igual, él/ella deja el partido a un lado hasta el final del juego. El jugador con más partidos en el final del juego gana.



# Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres  
(cont.)

## Tarjetas no emparejadas:

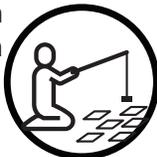
**1. Caza con linterna:** fije las tarjetas a la pared con cinta adhesiva o masilla adhesiva reutilizable y gire apagar las luces. Los jugadores se turnan para usar una linterna para encontrar las cartas y practicar sus habilidades en la oscuridad. (Haga que esta actividad sea más desafiante escondiendo las tarjetas en lugar de fijándolos a la pared.)



**2. Juegos de mesa:** los juegos de mesa son una forma sencilla de hacer que las tarjetas didácticas sean más divertidas. Jugadores simplemente dibujan una tarjeta y practican sus habilidades antes de tomar un turno en el juego.



**3. Juego de pesca:** coloque un clip en cada tarjeta y colóquelas boca abajo sobre la mesa o piso. Haz una caña de pescar atando una cuerda a una regla en un extremo y un imán en el otro. (Cuanto más larga sea la cuerda, más difícil será controlar el movimiento del imán.) Los jugadores se turnan para "pescar" cartas y practicar sus habilidades. como agregado desafío, deja las cartas boca arriba y pide a cada jugador que "atrape" una carta específica.



**4. Diversión con los bolos:** sujete una pinza grande para la ropa en cada tarjeta y colóquela de punta. Alinea varias pinzas para la ropa en una fila. Los jugadores se turnan para practicar sus habilidades y tratar de derribar las cartas encima con una pelota. Gana el jugador que derriba más cartas.



**5. Entrega especial:** haga un corte en la parte superior de una caja o cartón de jugo vacío para hacer un buzón. Los jugadores se turnan para deslizar las cartas por la ranura del correo mientras practican sus habilidades.



**6. Tirada de dados:** divide una hoja de papel en seis secciones. Escriba un número (1-6) en cada recuadro, luego pon una flashcard en cada uno. Los estudiantes se turnan para tirar un dado y practicar la habilidad en la flashcard en el cuadro numerado correspondiente. El estudiante recoge el flashcard después de que practique correctamente su habilidad. Pon una nueva flashcard en el vacío, y el siguiente estudiante toma su turno. (Variación del juego: Divida a los estudiantes en dos equipos. Los equipos se turnan para tirar el dado y recoger las cartas, pero NO las reemplazan ya que están tomados. Si un equipo lanza un número que tiene una casilla vacía, el juego continúa al siguiente equipo. El equipo con más cartas después de que se acaben las seis cartas gana la ronda. Rellene las cajas y comenzar otra ronda.)



Más Handy Handouts® GRATIS, visite [www.handyhandouts.com](http://www.handyhandouts.com)