

Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

¡Más diversión con tarjetas didácticas!

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

Has probado Memory Match, Go Fish y emparejado tus tarjetas didácticas con juegos de mesa... Si necesitas más ideas divertidas sobre cómo usa esas valiosas tarjetas, ¡no busques más! A continuación se enumeran algunas sugerencias adicionales de juegos y actividades para hacer terapia con flashcards aún más divertido!



¿Qué falta?

Coloca tres cartas boca arriba en una fila. Estudiantes túrnense para alejarse mientras el maestro voltea una carta boca abajo. Cuando los estudiantes se den la vuelta, deben tratar de recordar qué carta está boca abajo. Para agregar al desafío, agregue una tarjeta a la fila cada vez que los estudiantes adivinen una tarjeta correctamente.



¡Actívate!

Si tiene estudiantes que simplemente no pueden quedarse quietos, intente agregar actividad física a las tareas de la tarjeta flash. Saque sus flashcards afuera y deje que sus estudiantes practiquen sus habilidades al patear, rodar o lanzar una pelota.



Hora de cuentos tontos

Cada estudiante toma 3 o 4 tarjetas didácticas e inventa una historia usando las palabras/ideas en las flashcards. Los estudiantes pueden escribir sus historias o dibujar imágenes para ilustrarlos. Los estudiantes se turnan para contar sus historias.



Buscar y aplastar

Coloque las tarjetas boca abajo por toda la habitación. Tienes que dar a los estudiantes matamoscas y pídeles que busquen las cartas. Cuando un estudiante encuentra una tarjeta, él / ella la golpea, luego lo voltea para practicar su habilidad.



Charadas

Divida a los estudiantes en dos equipos. Dé a un estudiante de cada equipo una tarjeta de memoria flash. El estudiante con la flashcard tiene un minuto para actuar la palabra/idea en la tarjeta para que sus compañeros de equipo puedan adivinar. Otorga un punto por cada flashcard identificado por el equipo en la cantidad de tiempo dado. Al final de la sesión, el equipo con más puntos gana.

Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres
(cont.)



¡Imagínalo!

Este juego es similar a Charades, pero en lugar de representar la palabra/ idea en la tarjeta, los estudiantes la dibujan para que sus compañeros de equipo puedan adivinar.



¡Pásalo!

Haga que todos se sienten en un círculo. El profesor selecciona una flashcard y comienza el juego diciendo "Esto es un ____", mientras le pasa la tarjeta al primer estudiante. El estudiante repite: "Esto es un ____", mientras pasa la tarjeta al siguiente estudiante. Pasar la tarjeta alrededor del círculo hasta que todos tengan un turno. Después de que los estudiantes estén familiarizados con el juego, el profesor puede añadir más dificultad a la actividad introduciendo cartas adicionales después de pasar la primera carta.



Ordenarlo

Coloque todas las tarjetas boca abajo en una gran pila sobre la mesa. Los estudiantes se turnan para elegir una carta de la pila y practicar la habilidad que se muestra. Si un estudiante practica su habilidad correctamente, puede quedarse con la tarjeta. Si el estudiante practica la habilidad incorrectamente, la carta vuelve a la pila. Una vez que los estudiantes eligen y practiquen todas las cartas, el estudiante con más cartas gana.



Peldaños

Haga un camino en el suelo con las tarjetas didácticas. Los estudiantes practican sus habilidades a medida que pasan de una carta a la siguiente. (Asegúrese de extender las tarjetas para que los estudiantes puedan dar un gran paso de una tarjeta a otra).



Ritmo y pausa

Pegue varias tarjetas didácticas en la pared en una fila. Comience diciendo las palabras en las flashcards usando un ritmo fácil y rítmico. Cuando los estudiantes estén familiarizado con las palabras, gire una carta boca abajo. Los estudiantes continúan diciendo las palabras con el mismo ritmo fácil y rítmico, pero cuando lleguen a la tarjeta girada boca abajo, permanecen en silencio. Para un desafío adicional, agregue algo de actividad física, como aplaudir, pisotear o saltar.



Beanbag Bingo

Coloque las tarjetas boca arriba en el suelo en cinco filas de cinco. Los estudiantes practican sus habilidades mientras lanzan una bolsa de frijoles sobre las cartas. El primer jugador que dé la vuelta a cinco cartas seguidas gana.

Más Handy Handouts® GRATIS, visite www.handyhandouts.com