

# Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

## ¡Más diversión con tarjetas didácticas!

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

Es un nuevo año escolar y estás buscando nuevas formas de usar esas tarjetas de vocabulario probadas y verdaderas... Hay algunas ideas geniales en Handy Handouts # 455 - ¡Diversión con tarjetas didácticas! y # 462 - ¡Más diversión con tarjetas didácticas! Sin embargo, si aún necesita más ideas, se enumeran a continuación. ¡Hay más sugerencias de juegos y actividades para hacer que la terapia con tarjetas sea divertida!



### Juegos con Copas



- **Cups o 'Cards:** use un marcador permanente para escribir las metas de sus estudiantes en vasos desechables. Divide tus flashcards y ponlos en las tazas. (Asegúrese de que cada taza tenga tarjetas incorrectas y tarjetas correctas). Los estudiantes se turnan sacando tarjetas de los vasos y diciendo si la tarjeta estaba en el vaso correcto o no. Si el estudiante está en lo correcto, él / ella guarda la tarjeta. Si el estudiante se equivoca, la tarjeta regresa a la taza. Cuando todas las tazas están vacías, ¡el estudiante que tiene más cartas gana!
- **Carrera hacia la cima:** los estudiantes se turnan para practicar sus objetivos en las tarjetas. Por cada correcta producción, el alumno recibe la tarjeta y una taza. Los estudiantes usan los vasos y las tarjetas para construir torres. Cuando la primera torre se derrumba, el juego termina. El estudiante que tiene la torre más alta y la conserva en pie es el ganador.
- **Card Pong:** coloque una tarjeta de memoria flash en cada taza y coloque las tazas en la mesa o en el piso. Los estudiantes se turnan para hacer rebotar una pelota de ping-pong o lanzar un pompón en los vasos. Cuando una pelota cae en una taza, el estudiante practica la producción objetivo en la tarjeta de memoria flash. Si el estudiante está en lo correcto, se queda con la tarjeta y la taza vacía se retira del área del juego. Cuando se acaben todas las tazas, el estudiante gana la mayor cantidad de cartas.

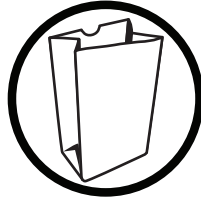
### Juegos con dados



- **Doggie Dice:** los estudiantes se turnan para practicar sus objetivos en las flashcards. Cuando un estudiante responde correctamente, él / ella lanza un dado. El número del dado corresponde a la parte del cuerpo de un perro que el estudiante puede dibujar. (Por ejemplo, 1 = cuerpo, 2 = cabeza, 3 = orejas, 4 = boca, 5 = cola, 6 = patas). ¡El primer estudiante en terminar su dibujo del perro gana! (Para aumentar la dificultad, los estudiantes deben dibujar un cuerpo antes de poder dibujar cualquier otra cosa y deben dibujar una cabeza antes de que puedan dibujar orejas y boca.)
- **Grid Out!** - Coloque las cartas en una cuadrícula de 6 x 6 sobre la mesa. Use notas adhesivas para etiquetar las columnas y filas del 1 al 6. Jugadores se turnan para lanzar dos dados (uno para la columna y otro para la fila) y ubicar la tarjeta que se encuentra dónde está la fila y la reunión de la columna. Luego, el estudiante practica el objetivo en la tarjeta. Si el alumno tiene razón, se queda con la tarjeta. Cuando todas las tarjetas se han ido, el estudiante con más tarjetas gana.
- **Math in a Flash:** los estudiantes se turnan para practicar sus objetivos en las flashcards. Cuando un alumno responde correctamente, lanza un dado y anota el número que se muestra. Después de cada turno, el estudiante suma el número obtenido a su puntuación. El primer alumno en alcanzar 50 es el ganador.

## Juegos con bolsas de papel

- **iUH oh!** - Coloque todas las flashcards junto con una tarjeta "Wild", "Reverse" u otra tarjeta miscelánea del juego en una bolsa de papel. Los estudiantes se turnan para sacar las tarjetas de la bolsa y practicar sus objetivos. Si es correcto, el estudiante se queda con la tarjeta. Si un estudiante dibuja el "Wild", "Reverse" u otro la tarjeta miscelánea de la bolsa de papel, él / ella pone esa tarjeta junto con dos tarjetas de su colección de nuevo en la bolsa. Quien tenga más cartas cuando la bolsa esté vacía o cuando se acabe el tiempo es el ganador!
- **Bolsa de misterio:** coloque una tarjeta de memoria flash dentro de una bolsa de papel. Extraiga lentamente la tarjeta, revelando la imagen en la tarjeta poco a poco. El primer jugador en adivinar la imagen y producir el objetivo en la flashcard se queda con la tarjeta. Quien tenga más cartas al final del juego gana.
- **¡llénalo!** - Use un marcador permanente para escribir las metas de sus estudiantes en bolsas de papel (como lo hizo para Cups o 'Cards, pero no coloque las flashcards en ellos). Divida las flashcards por igual entre los jugadores. Los jugadores toman gira poniendo sus flashcards en las bolsas correctas. ¡Quien coloque todas sus cartas en las bolsas correctas primero gana!



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