

Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

Diversión extra con tarjetas

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



Una caja de tarjetas didácticas es una parte esencial de la bolsa de trucos de todos los médicos y padres. Pero hay mucho que puedes hacer con una baraja de cartas, ¿verdad? ¡Equivocado! Y si ya ha revisado Handy Handouts # 455 - Flashcard Fun!, # 462 – Más ¡Diversión con tarjetas didácticas! Y # 544 - ¡Más diversión con tarjetas didácticas!, probablemente hayas leído todas las ideas que existen sobre cómo hacer tarjetas didácticas. Más divertido, ¿verdad? ¡Nuevamente incorrecto! Pero es imposible usar tarjetas con grupos de estudiantes, ¿verdad? Adivina qué...! Echar un vistazo en las siguientes sugerencias para hacer que la terapia con tarjetas con **GRUPOS** de estudiantes sea **EXTRA** divertida!



1. Arriba-abajo: haga que los estudiantes formen una fila. (Divida a los estudiantes en dos o más líneas si tiene muchos estudiantes). el (los) líder (es) de la línea una pequeña pila de tarjetas didácticas (al menos una para cada persona en la línea). La primera persona mira la flashcard. En la parte superior de la pila y da la respuesta para la tarjeta. Esa persona luego mueve la tarjeta superior a la parte inferior de la pila y pasa la pila de cartas sobre su cabeza a la siguiente persona en la fila. La segunda persona da la respuesta para la siguiente carta de la pila, mueve la carta al fondo de la pila y pasa la pila de cartas por debajo de sus piernas a la tercera persona en la fila. Los estudiantes continúan dando respuestas para las flashcards y pasan la pila de tarjetas (alternando entre pasarlas por encima de la cabeza y por debajo de las piernas) hasta que la pila de cartas llegue al final de la línea. Si juegas con una línea de estudiantes, anime a los estudiantes a intentar establecer un nuevo récord de tiempo. Si juega con más de una línea de los estudiantes, los estudiantes pueden correr para ver qué línea puede terminar primero.



2. Hot Card-tato! – Para este juego, necesitará una tarjeta de memoria flash por cada tres estudiantes. Haga que los estudiantes se sienten en círculo. Distribuya aleatoriamente las flashcards a diferentes estudiantes. Comience a tocar algo de música y haga que los estudiantes comiencen a aprobar la tarjeta de memoria flash en el sentido de las agujas del reloj. Para la música. Cada estudiante que todavía tiene una tarjeta de memoria flash cuando la música se detiene debe dar la respuesta para esa tarjeta. Siga jugando hasta que todos hayan tenido la oportunidad de contestar una carta.



3. Maestro, ¿puedo? – Haga que los estudiantes se paren en línea, uno al lado del otro. Coloque una silla u objeto al menos a 15 pies de la línea de estudiantes. Esta es la meta. Los



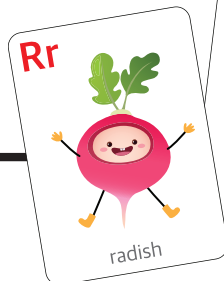
Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres
(cont.)

estudiantes se turnan para preguntar si pueden acercarse a la línea de meta. Por ejemplo, el primero el estudiante podría preguntar: "Maestro, ¿puedo dar tres saltos hacia adelante?" o "Maestro, ¿puedo dar dos pasos gigantes hacia adelante?" Después el estudiante hace una solicitud, enséñele una tarjeta de memoria flash. Una vez que el alumno responde, puede aprobar la solicitud del estudiante, rechazar la solicitud del estudiante o modificar la solicitud del estudiante. Por ejemplo, "No puede dar dos pasos gigantes hacia adelante, pero puede dar tres pasos de bebé pasos adelante."

4. Sillas musicales: para este juego, necesitarás una silla menos que número de estudiantes. Coloque las sillas en círculo con los asientos mirando hacia afuera. Coloque una tarjeta de memoria flash en cada silla. Empieza algo de música y haga que los estudiantes caminen alrededor de las sillas. Detener la música. Cuando la música se detiene, los estudiantes deben apresurarse a sentarse a una silla vacía. Haga que cada estudiante sentado en una silla proporcione una respuesta para su flashcard. Si un estudiante no puede proporcionar una respuesta adecuada, debe ceder su silla al estudiante que se queda en pie. Quien se quede sin silla es fuera del juego. Retire una silla del círculo y comience de nuevo. Continúe hasta que solo quede un alumno.

5. ¡Salte a ello! – Utilice tarjetas de memoria emparejadas para esta actividad. Coloque una tarjeta de cada flashcard, empareja alrededor de la habitación. Divida a los estudiantes en dos equipos. Cada jugador de cada equipo se enfrenta entre sí. Lea una tarjeta de memoria flash y haga que los estudiantes intenten encontrar el flashcard coincidente que se ha colocado alrededor de la habitación. Sin embargo, hay una trampa ... ¡los estudiantes deben saltar para encontrarlo! Otorgue un punto al equipo que encuentre la tarjeta de memoria flash primero.



6. ¡Cara a cara! – Divida a los estudiantes en dos equipos. Ten un estudiante de cada paso del equipo adelante para enfrentarse entre sí. Cuente hasta tres, luego revele una tarjeta de memoria flash. El primero que responda correctamente gana un punto para su equipo. Continúe con otro jugador de cada equipo. Jugar hasta todos han tenido la misma oportunidad de responder. El equipo con la mayor cantidad de puntos gana.



7. Ratones ciegos: use tarjetas educativas emparejadas para esta actividad. Divida a los estudiantes en dos equipos. Entregue una flashcard de cada par a cada miembro del primer equipo, y las flashcards correspondientes a cada miembro del otro equipo. Haz que un equipo memorice sus tarjetas o determine sus respuestas, luego venda los ojos a los miembros de ese equipo. Este equipo ahora es "ratones ciegos." El otro equipo se extiende por la habitación y grita sus tarjetas. Los "ratones ciegos" deben intentar encontrar de coincidir con sus tarjetas diciendo en voz alta su respuesta memorizada. El primer par que coincida con sus tarjetas didácticas es el ganador.



8. Flashcard Bee: en este juego, los estudiantes se turnan para responder a las flashcards en un formato de todos contra todos. Si un jugador responde correctamente, permanece en el juego y espera su próximo turno. Si el jugador no responde correctamente, se queda fuera del juego y el siguiente jugador recibe la misma tarjeta para responder. Continúa jugando hasta que haya un jugador izquierda. Para proporcionar a todos los estudiantes más práctica, otorgue puntos por las respuestas correctas y permita que todos los jugadores permanezcan en el juego (incluso si proporcionan respuestas incorrectas). El jugador con más puntos al final es declarado ganador.



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