

Lotería

- 1.- Puede jugarse en equipos de 5 o 6 niños.
- 2.- El profesor va sacando cartas al azar y los niños tienen que ir identificando en su planilla de lotería las palabras que van saliendo.
- 3.- Se le da una planilla a cada equipo.
- 4.- Cuando los niños identifican una palabra que ha salido le ponen una ficha.
- 5.- El equipo que tenga una ficha en todas las casillas debe gritar lotería.
- 6.- Gana el equipo que grite primero lotería.
- 7.- Se debe verificar que el niño ponga solamente fichas en las casillas que tienen palabras que han salido.
- 8.- El niño puede usar la aplicación para escuchar el sonido de las palabras de la lotería y así comprobar si alguna de sus casillas corresponde con la ficha que el maestro indica.

Adivina que dice:

- 1.- Se le muestran al niño tres tarjetas.
- 2.- Se le dice al niño que señale la ficha que tenga una determinada palabra.
- 3.- El niño tiene que señalar la tarjeta que contiene la palabra indicada.
- 4.- Después de señalar alguna tarjeta el niño usa la aplicación el teléfono para comprobar si está en lo correcto o si se ha equivocado.
- 5.- Si el niño se equivoca la primera vez puede intentarlo por segunda vez.
- 6.- Si el niño adivina a la primera se le dan dos fichas, si adivina a la segunda se la da una sola ficha.
- 7.-Gana el niño que al final del juego tenga más fichas.

Serpientes y escaleras:

- 1.- Todos los niños empiezan con una ficha en la primera casilla del juego de serpientes y escaleras.
- 2.- Cada niño tira el dado en un turno, todos los niños tienen su respectivo turno.
- 3.- El niño avanza el número de casillas que indique el dado.
- 4.- El niño tienen que leer la palabra que se encuentra en la casilla a la que ha avanzado.
- 5.- Si el niño no logra leer la palabra no puede avanzar y se regresa a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.
- 6.- El niño usa la aplicación para saber que palabra tiene cada una de las casillas.
- 7.- Si el niño llega a una casilla con escalera puede mover su ficha hasta donde la escalera termina.
- 8.- Si el niño llega a una casilla con serpiente tienen que mover su ficha hasta donde termina la serpiente.
- 9.- Gana el niño que llegue primero a la casilla final.

Memorama:

- 1.- El profesor revuelve las fichas y las coloca boca abajo.
- 2.- Cada niño tiene un turno, su turno se repite hasta que se acaba el juego.
- 3.- En un turno el niño puede levantar dos cartas.
- 4.- Si el niño ve que las dos cartas son iguales entonces ya tienes un par, se lo queda y puede seguir eligiendo pares hasta que se equivoque.
- 5.- Si el niño no tiene ambas cartas iguales las debe colocar donde las tomó y nuevamente boca abajo.
- 6.- El niño puede usar la aplicación para saber que palabras tienen las tarjetas.
- 7- Gana el niño que junte más pares al final del juego.
- 8.- El juego se termina cuando ya no hay fichas boca abajo.

Rompecabezas

- 1.- Se puede jugar sólo o por equipos.
- 2.- En el primero turno el niño puede colocar la pieza que sea sobre la mesa.
- 3.- Durante su turno el niño tiene que colocar alguna de las piezas del rompecabezas de manera que encaje con las demás.
- 4.- Gana el niño o equipo que logre armar primero el rompecabezas.
- 5.-Para saber si ha terminado de armar el rompecabezas el niño usa la aplicación para leer el código QR, si aparece el modelo 3D y escucha el audio es que el niño ha armado correctamente el rompecabezas.