



*¡A jugar Educación infantil!*

**JUEGOS PARA  
ENTRENAR LAS  
FUNCIONES  
EJECUTIVAS**



Programa  
**NEUROEDUCA**



# *¡Educación Infantil!*

---



Programa  
NEUROEDUCA

[www.programaneuroeduca.com](http://www.programaneuroeduca.com)

1 Jugador/a



*Solitarios*



# Caperucita Roja

Solitario

Es un juego de pensamiento computacional para niños y niñas de 4 a 7 años, de Smart Games. Se trata de un rompecabezas en el que deberán ayudar a caperucita a trazar el camino correcto a la casa de la abuelita antes de que llegue el lobo.

El juego contiene un tablero con 5 piezas grandes de camino con flores y de fácil manipulación, una caperucita, un lobo, tres árboles y una casa.

En él encontramos hasta 48 retos, que permiten ajustar el nivel de dificultad y entrenar las habilidades cognitivas.



# Castle Logix

*Solitario*

Es un rompecabezas donde tendremos que construir castillos bloque a bloque y torre a torre.

El reto es encajar las piezas de madera y las otras para construir uno de los castillos que se muestran en la ficha.

Con retos simples para primeros constructores y retos más difíciles para futuros arquitectos, es un juego diseñado para aumentar la capacidad lógica y desarrollar sus habilidades espaciales.



# Los tres cerditos

Solitario

Es un rompecabezas para niños y niñas de 3 a 5 años, que permite entrenar las habilidades cognitivas al mismo tiempo que juegan y se divierten.

En el juego tienen que ayudar a los tres cerditos a entrar en sus casas antes de que llegue el lobo.

El juego contiene un tablero, así como figuras de los tres cerditos y el lobo, tres casas y un cuento.

Además se gradúan 48 retos, según el nivel de dificultad deseado.



# Orden en la granja

Es un rompecabezas, para niños y niñas de 5 años en adelante.

Se trata de colocar los animales con el orden que indique el reto, y colocando las vallas separar a los animales según su especie, sin que queden cercados vacíos ni los animales se mezclen.

El juego contiene un tablero con cercado, tres vallas, 3 comederos de animales y 8 animales (caballos, oveja, cerdo y vacas)  
El juego ofrece un libro con 60 desafíos.

# Solitario



# Ardillas

Solitario

Es un rompecabezas para niños y niñas de 6 años o más.

En él tendrán que resolver los retos de este rompecabezas, teniendo en cuenta los obstáculos que se presenten.

En estos juegos se fomentan habilidades cognitivas como la lógica, la visión espacial, la solución de problemas y la concentración, al mismo tiempo que se divierten jugando.

Este juego contiene un tablero para jugar, 10 figuritas y un libro con 60 retos y soluciones, de menor a mayor dificultad.



# Pingüinos de buceo

Solitario

Es un rompecabezas, para niños y niñas a partir de 6 años.

En él se trata de ayudar a los pingüinos a colocar con éxito las cuatro piezas de hielo a su alrededor.

El juego contiene un tablero de hielo en relieve, cuatro pingüinos y cuatro pedazos de hielo en 3D.

Los pingüinos buzos ofrecen hasta 60 desafíos escalables.



# Solitario

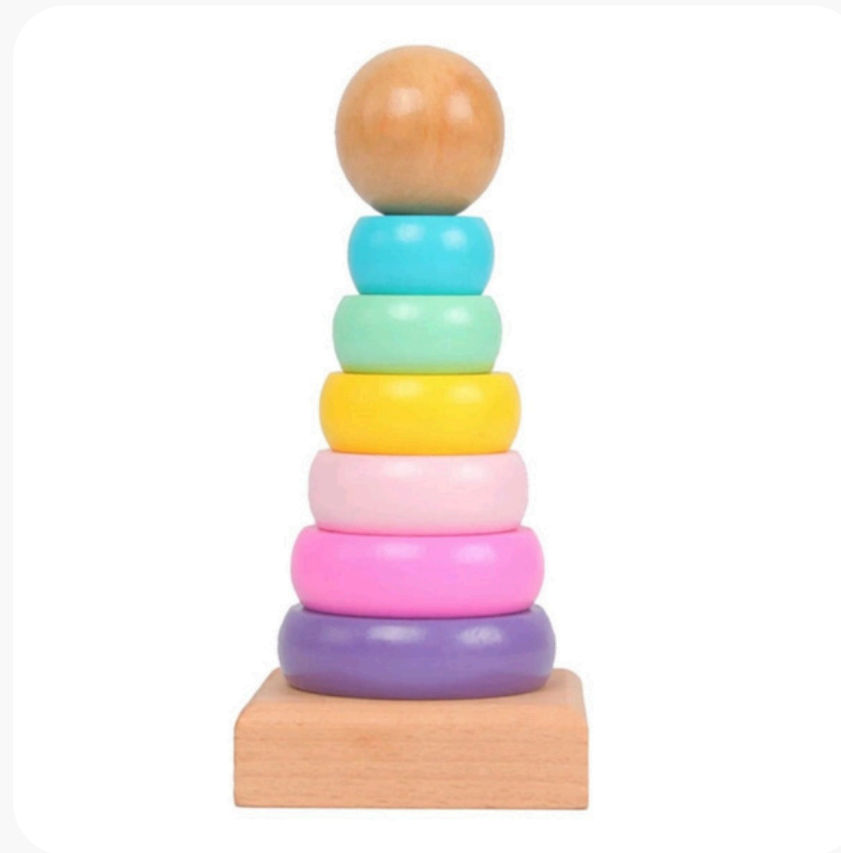
## Rush hour

Es un juego de ThinkFun en el que para resolver el rompecabezas tenemos que salir de un atasco, deslizando los vehículos que bloquean el paso de tu coche rojo. El juego proporciona un total de 40 retos, que se gradúan en 4 niveles de dificultad. Para ello como material, además del soporte del juego, se pueden usar hasta 15 coches y camiones para bloquear la salida del tablero del coche rojo que maneja el jugador.



# Apilables

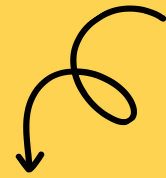
## De madera



Trabaja la coordinación óculo manual, el descubrimiento de colores, formas y tamaños, aprendiendo a ordenar estas formas y poniendo en práctica el pensamiento lógico-matemático, al mismo tiempo que se desarrolla la creatividad en busca de nuevas formas de jugar con sus piezas.



# Torre Rosa Montessori



Se trata de una serie de cubos sólidos de madera monocromática que no están huecos ni son encajables unos en otros, sino que sirven para apilar (entre otras cosas). Ninguna de sus características están elegidas al azar: sus medidas, su peso, su longitud, su volumen y su color fueron diseñados por María Montessori en base a sus observaciones de la naturaleza, comportamiento y aprendizaje infantil.

Fomenta el desarrollo visual, los tamaños, el peso, la concentración, el orden, vocabulario, movimientos...

# Torre de Hanoi

Con ella se plantea un problema matemático que permite medir procesos mentales propios de las funciones ejecutivas.

Se trata de mover la torre de discos a lo largo de tres varillas de un situación inicial a un reto final.

Para ello las condiciones son que no se puede colocar un disco de gran tamaño encima de otro disco menor, el orden solo se puede hacer en el que los discos están colocados y no se pueden quedar en la mano o sobre la mesa sino que siempre tienen que estar en uno de los tres ejes.



# Puzles de formas

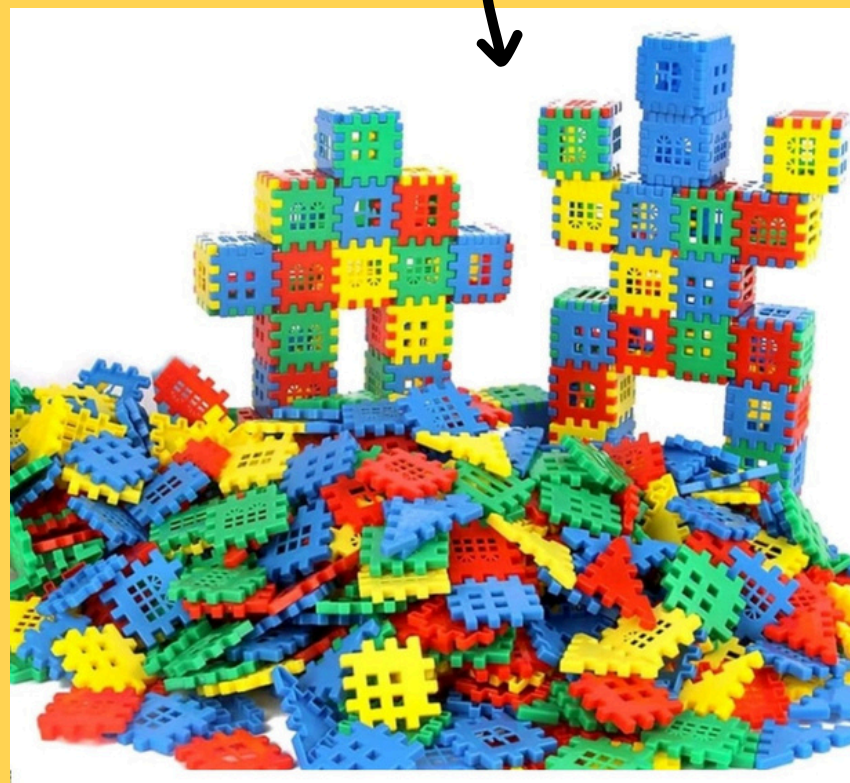


Rompecabezas con figuras de madera con los que reproducir las plantillas propuesta y otras muchas que podemos diseñar. Se trabaja la coordinación óculo-manual, así como formas y colores. Además entrenamos atención, flexibilidad cognitiva y memoria.



# Rompecabezas

## de plástico



Los juegos de ingenio de madera desafían la mente de los pequeños y promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.



# Material sensorial



Se trata de material sensorial que se guarda en una bolsita y sin mirar se trata de adivinar qué textura se trata.

# Clasificación



Clasificación de animales por colores. Trabaja la coordinación óculo-manual, los colores y la pinza, al mismo tiempo que estimula la atención y control inhibitorio.



2 jugadores/as

*Parejas*

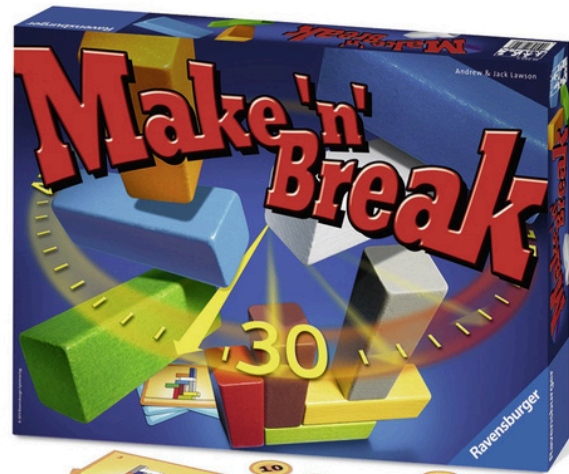


# Juegos en Parejas

## Atención

## Atención y memoria

## Atención e identificación de formas y colores



Programa  
NEUROEDUCA

X *Diversión en parejas*



Autocontrol

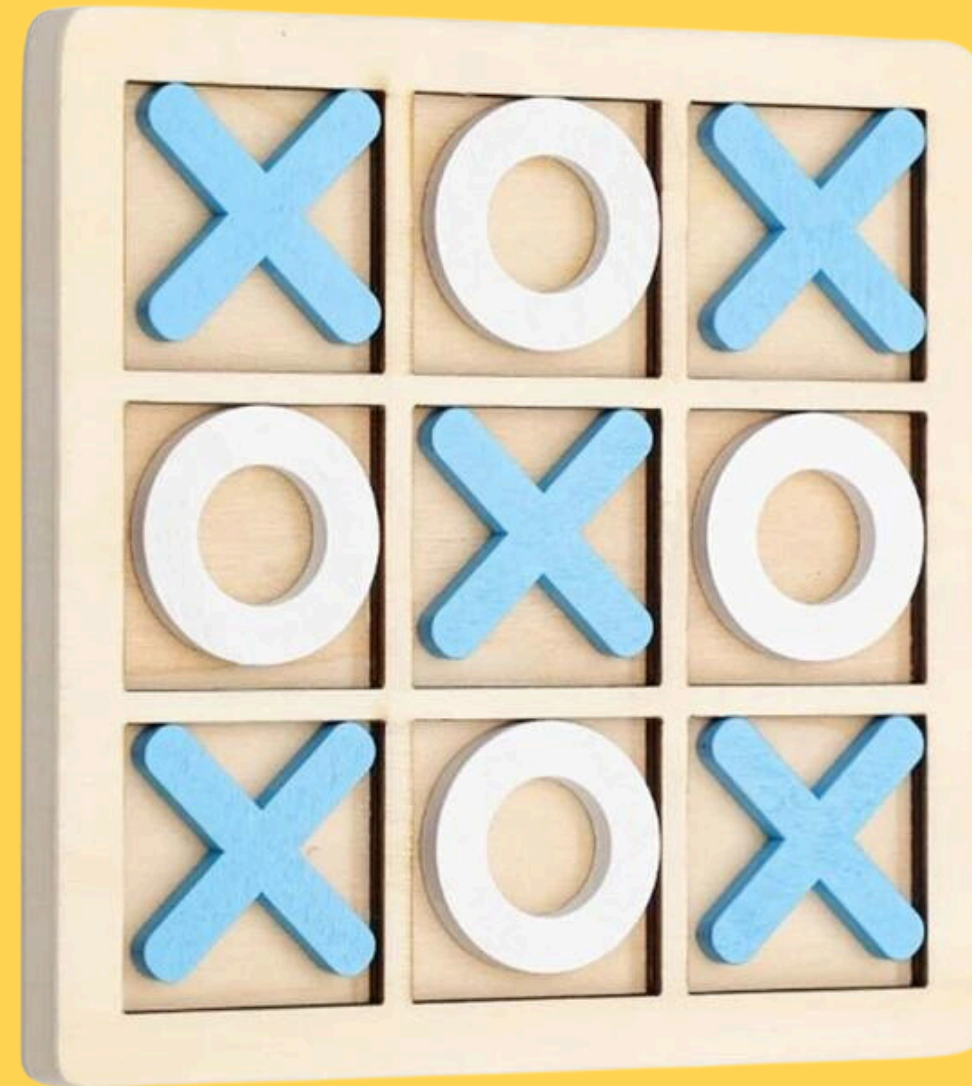
Lógica y geometría



Programa NEUROEDUCA

[www.programaneuroeduca.com](http://www.programaneuroeduca.com)

# Los juegos clásicos



Dos clásicos de los juegos en parejas, que nos permiten trabajar en nuestros chicos y chicas el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva y la memoria.

[www.programaneuroeduca.com](http://www.programaneuroeduca.com)



# Más de 2 participantes

*Equipos*



Jugando en

grupo



Un tablero lleno de árboles frutales cargados invita a los pequeños agricultores a recolectar entre todos la fruta madura, pero... ¡cuidado! Un cuervo travieso pretende comerse nuestra cosecha.

Ocho payasos de diferentes colores dan vueltas por la pista del circo. La mayoría están sonrientes, pero otros están tristes porque han perdido sus sombreros. Cuando coinciden dos payasos sonrientes idénticos en la pista, los jugadores tienen que tocar el timbre.



# Jugando en

## grupo



"Cada día se construyen edificios nuevos en Villa Ladrillo. Encontrad los elementos correctos y completad otro proyecto antes que el mal tiempo arruine vuestros planes"

Sus sencillas reglas, llamativas ilustraciones y grandes piezas de madera hacen que este juego sea ideal para primeros jugadores a partir de 2 años y medio de edad.

Construye y organiza tu castillo colocando murallas en orden ascendente. Necesitarás una buena estrategia y un poco de memoria. ¡Un juego para toda la familia para trabajar la memoria y la atención visual.



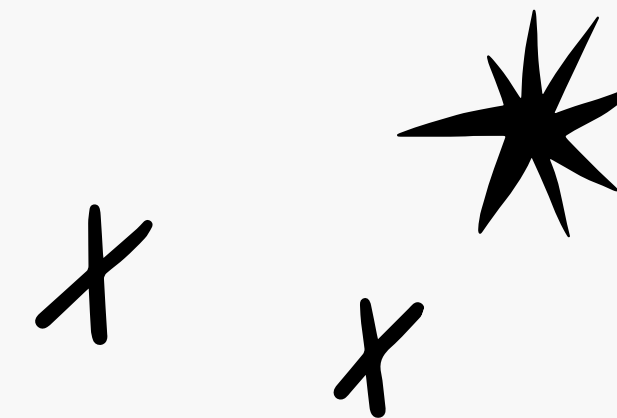
# Juegos del cuerpo



Son juegos que nos permiten trabajar la expresión facial y corporal de nuestros niños y niñas, con pequeños retos que se presentan en las tarjetas para representar un movimiento corporal con el muñeco y con el cuerpo de los jugadores y para reproducir una expresión facial con los dados y con la cara propia de los jugadores.



# Monza

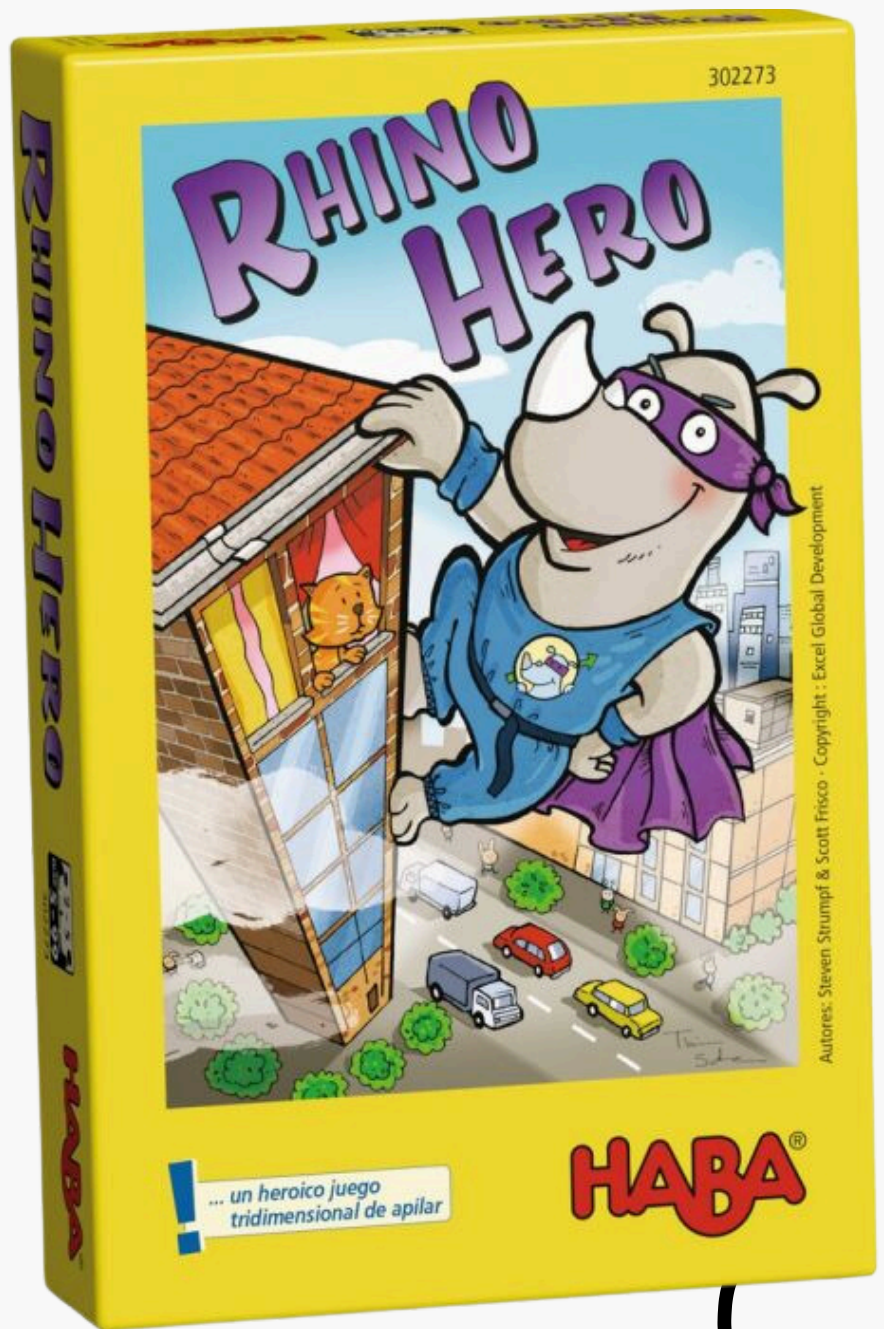


Este juego de mesa infantil es una herramienta lúdica y emocionante, centrada en una vibrante carrera de coches de colores. Diseñado para hasta 6 jugadores, los niños participarán en una emocionante competición por llegar a la meta. A lo largo del recorrido, deberán moverse por el tablero combinando correctamente los colores de los dados con los de las carreteras. El vencedor será aquel que logre combinar los colores de manera más inteligente y avance con mayor rapidez hacia la meta.

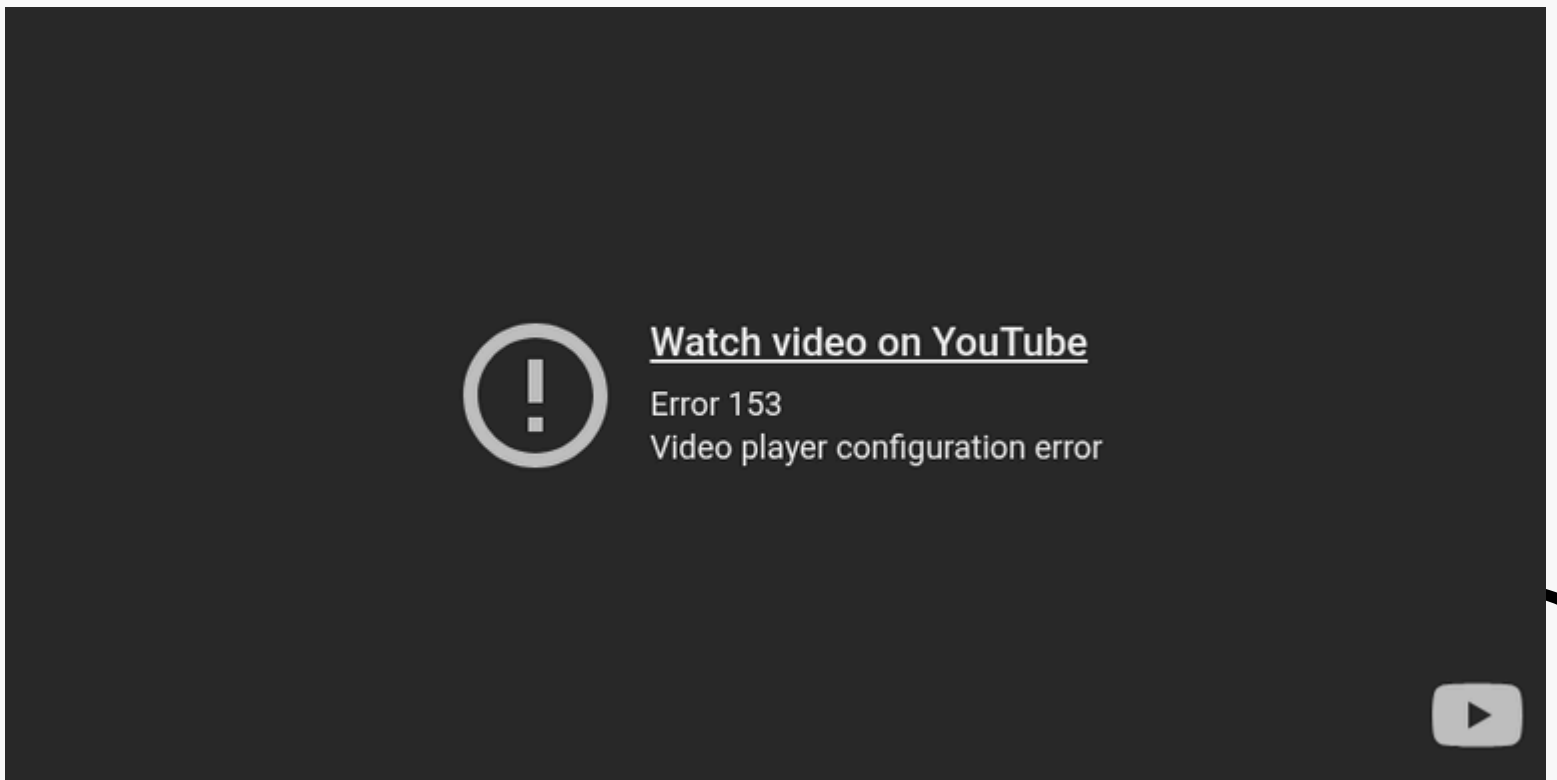
Este juego no solo brinda diversión, sino que también promueve el reconocimiento de colores, el desarrollo del lenguaje, la visopercepción y la planificación lógica. A través del juego, los niños mejoran sus habilidades cognitivas y aprenden a tomar decisiones estratégicas en un entorno seguro y entretenido.



# Rhino Hero



+3 años    2 - 5 jugadores    15 min

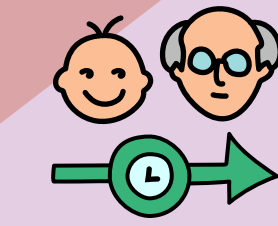
The icons represent the game's specifications: a green arrow with a clock icon for '+3 años', a group of six diverse children for '2 - 5 jugadores', and a cartoon alarm clock for '15 min'.

¿Es un pájaro? ¡NO! ¿Es un avión? ¡NO! Es SUPER RHINO que viene a salvar el día y a los gatitos atrapados en los distintos pisos de este loco edificio!  
Juega tus cartas de tejado y equilibra en las murallas para que no se te caiga! Haz robar cartas a tus amigos o sáltales el turno!

Un entretenidísimo juego que mezcla el Yenga con las torres de cartas y el UNO.  
Simplemente genial.



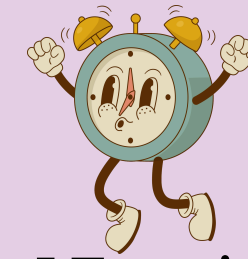
# El cuco Kiko estrena nido



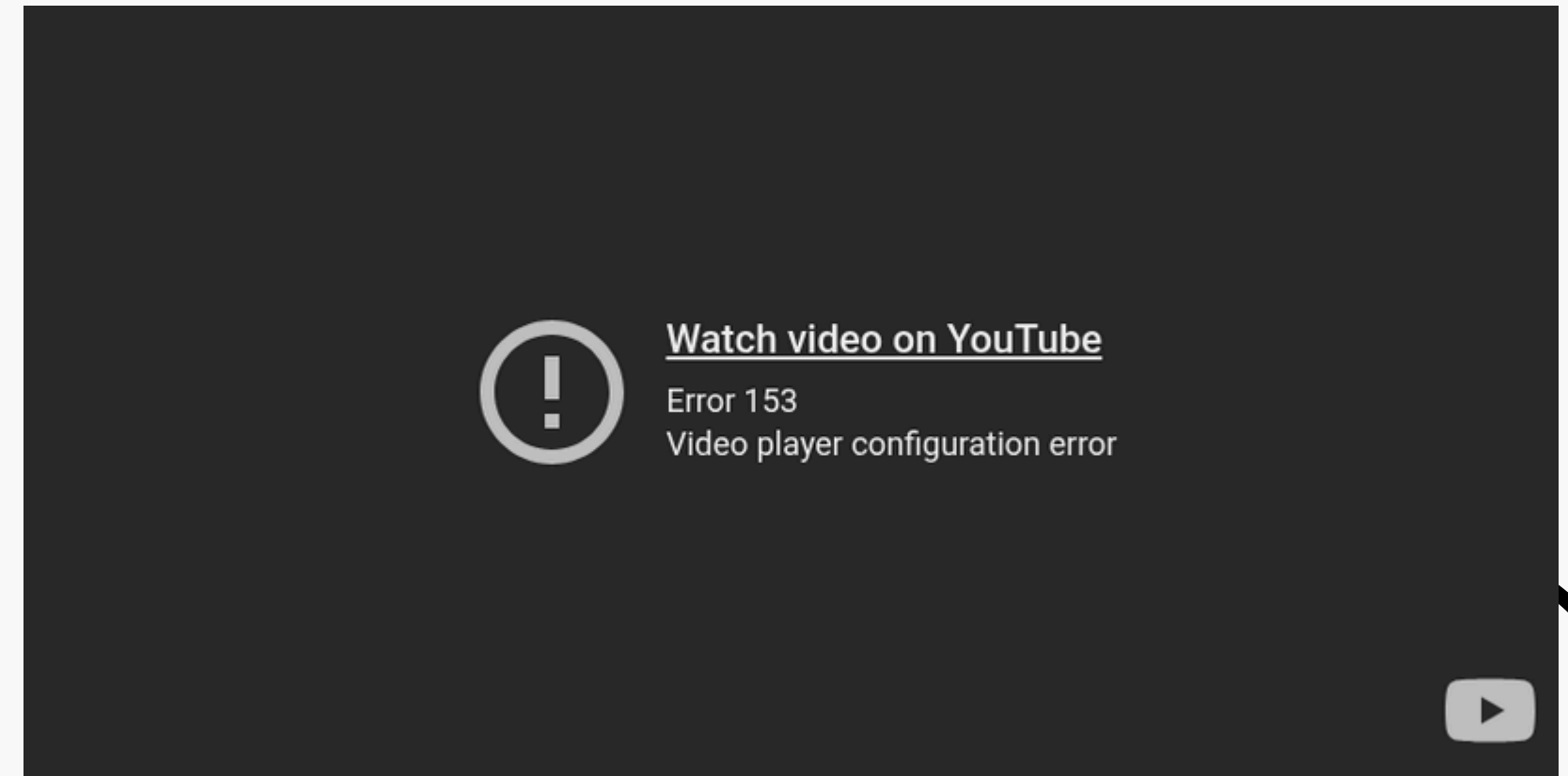
+3 años



2 - 5 jugadores



15 min




Ayuda al cuco Kiko a construir su nido a partir de los palitos. No será fácil, porque, a partir de que haya dos ramitas en el nidal, deberás colocar un huevo de cuco, y alguno de ellos puede salir rodando... Vencerá quien tenga más cuidado, más sensibilidad y ¡más suerte!




Programa  
NEUROEDUCA

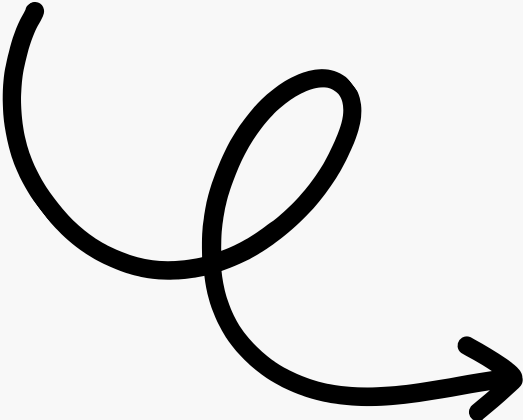
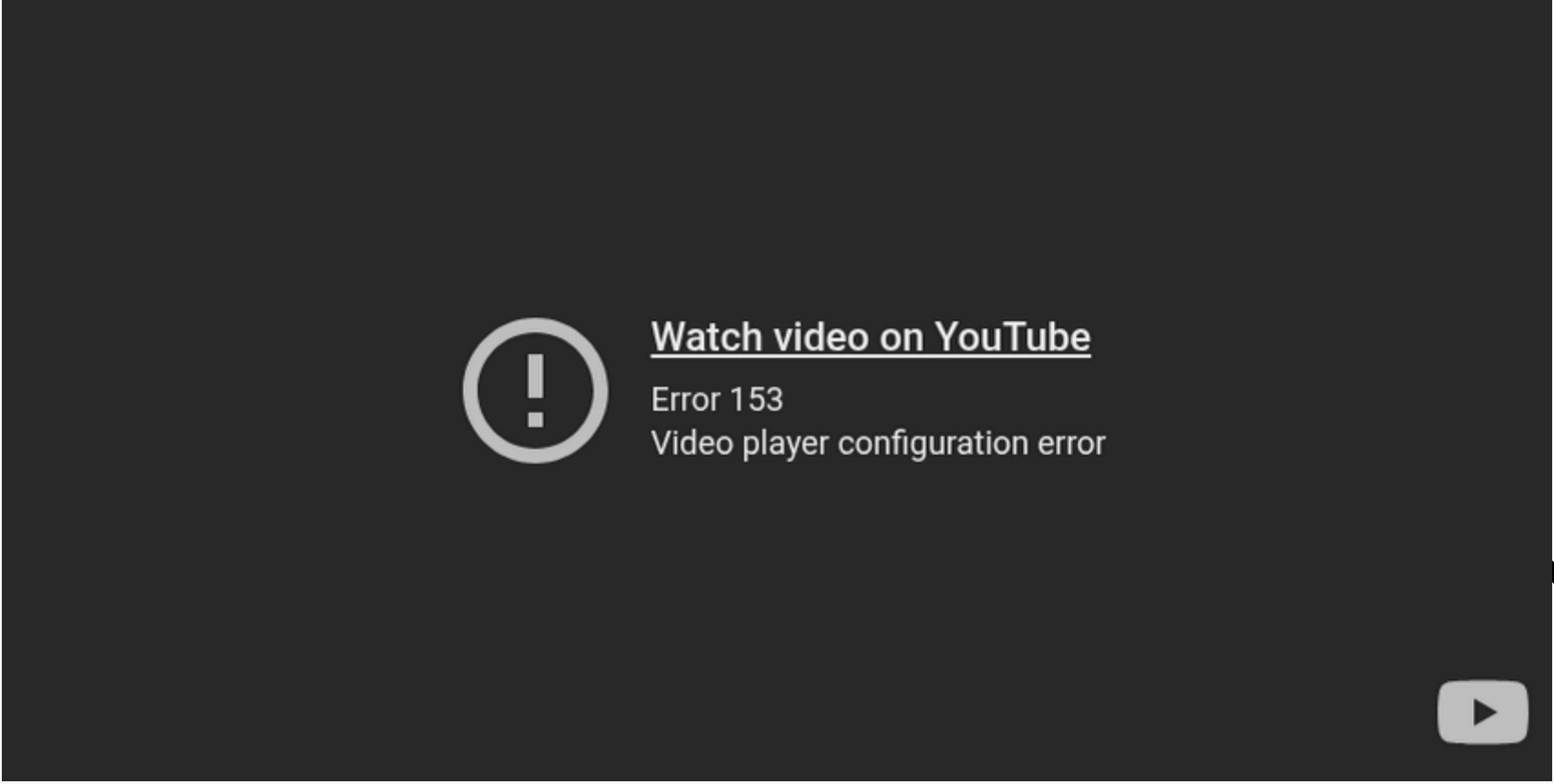
www.programaneuroeduca.com

# Lina, la Mariquita sin Puntitos

  +3 años

 2 - 4 jugadores

 10 min

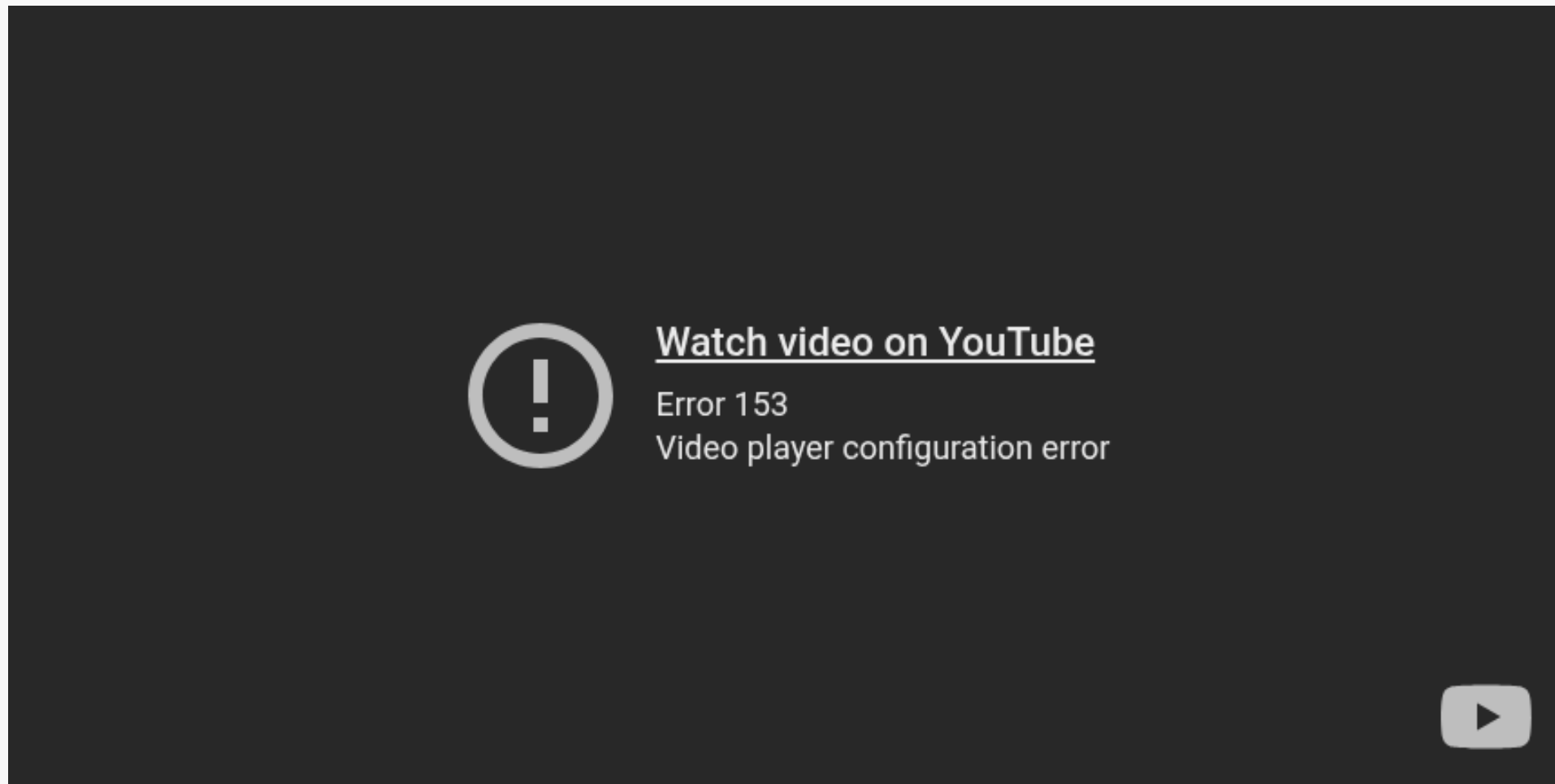


Lina, la Mariquita sin Puntitos es un cuento en el que los más pequeños de la casa pueden imaginar sus propias aventuras. Lanzando el dado, la mariquita Lina conseguirá un nuevo puntito, o se irá volando.. Cuando consiga todos sus puntitos, ganará quien la tenga en la mano. Además, se incluye un bonito y colorido peluche para ayudar a contar la historia.



# Speed cups

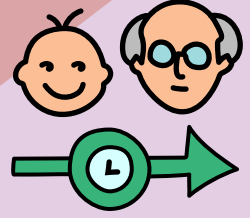

 +6 años    2 - 4 jugadores    15 min

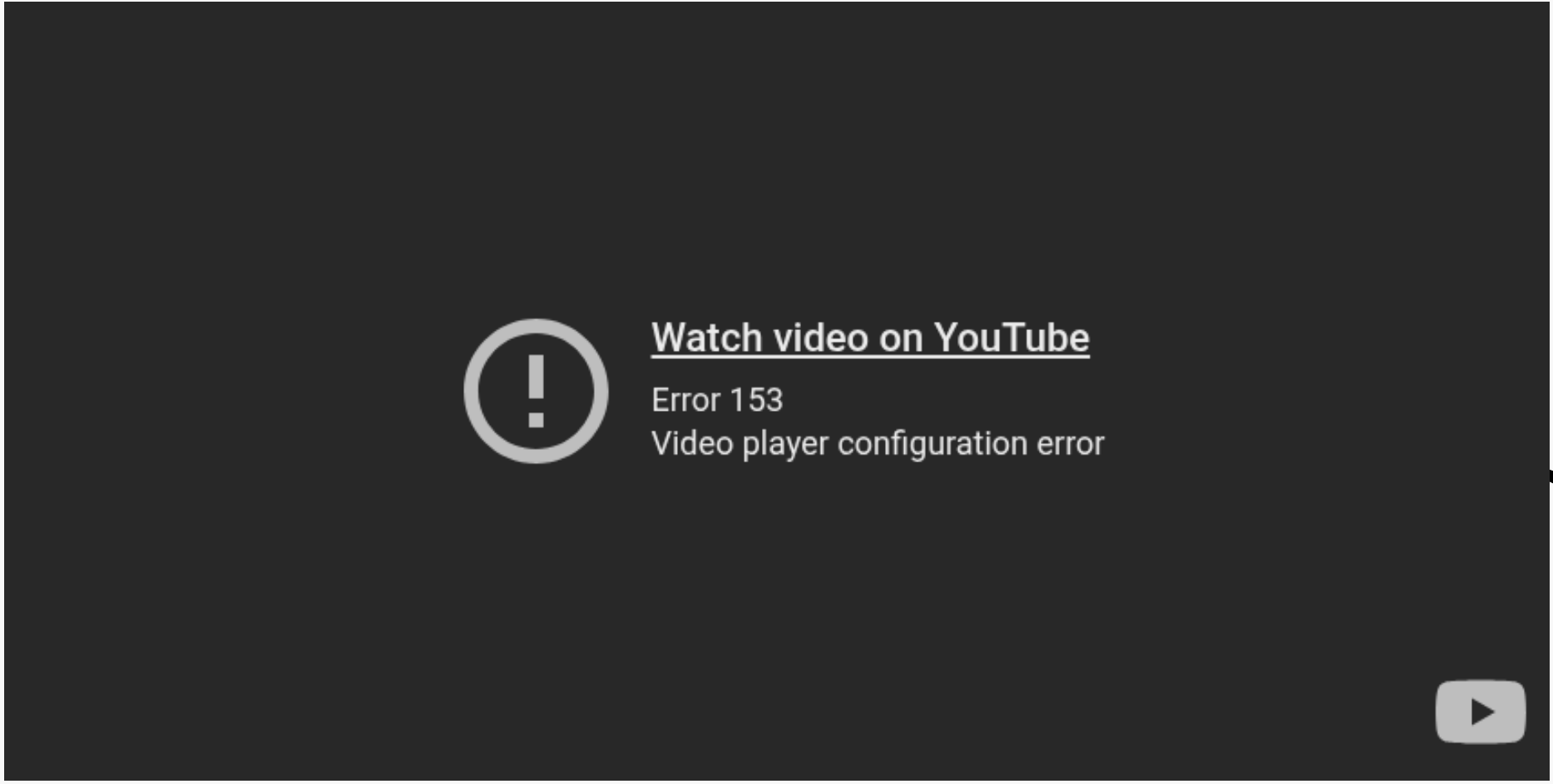
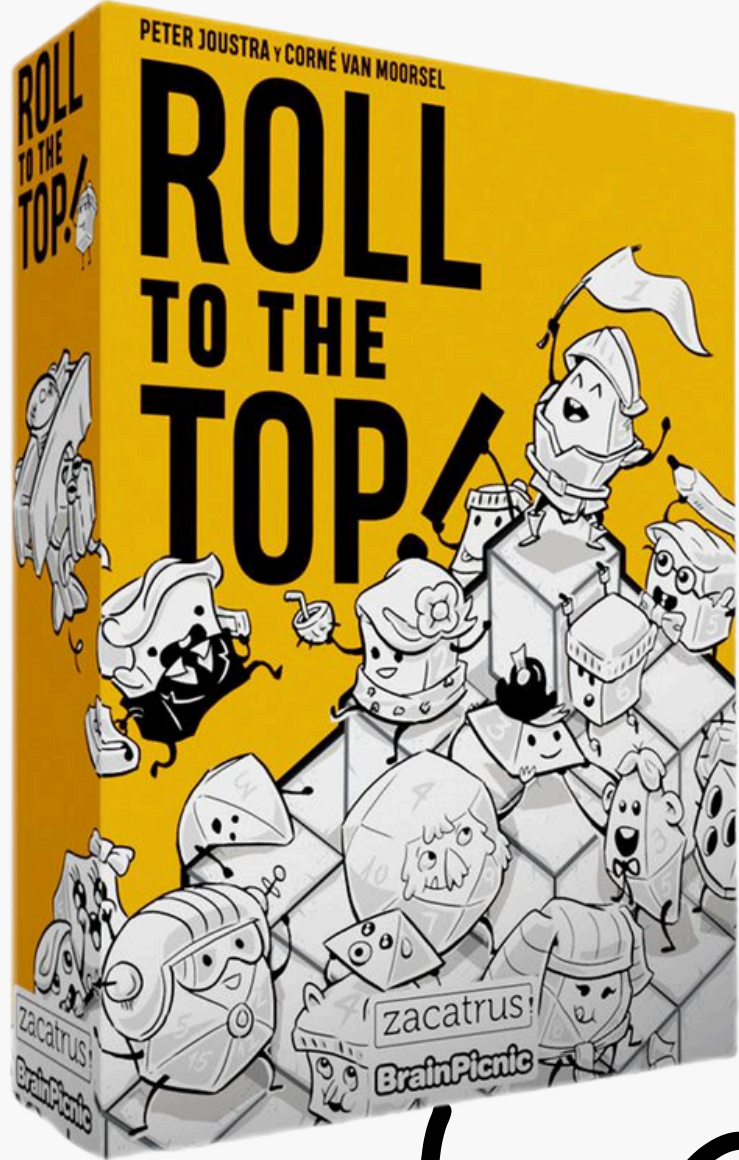


Speed Cups pondrá a prueba tu habilidad y rapidez. Cada jugador tiene 5 cubiletes de colores y compite por completar el objetivo lo más rápido posible. ¡Hace falta tener buen ojo y reflejos! Las cartas muestran cómo se deben colocar los cubiletes...  
¿Qué pájaro está arriba del árbol, cuál debajo?  
¿Los has colocado bien?, ¡pues corre a tocar el timbre! Ganará quien sea más rápido.



# Roll to the Top

 +8 años     2 - 5 jugadores     25 min

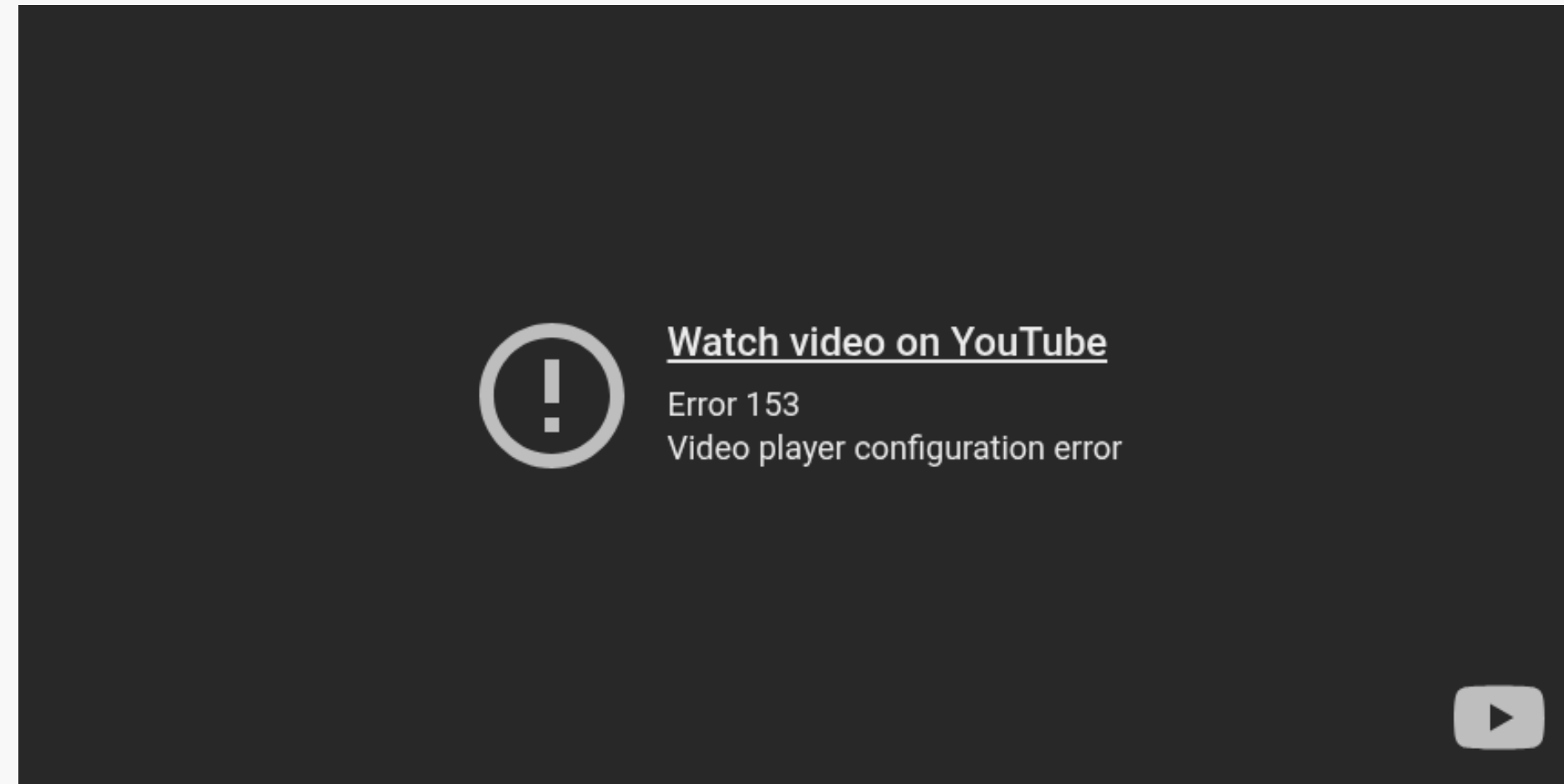
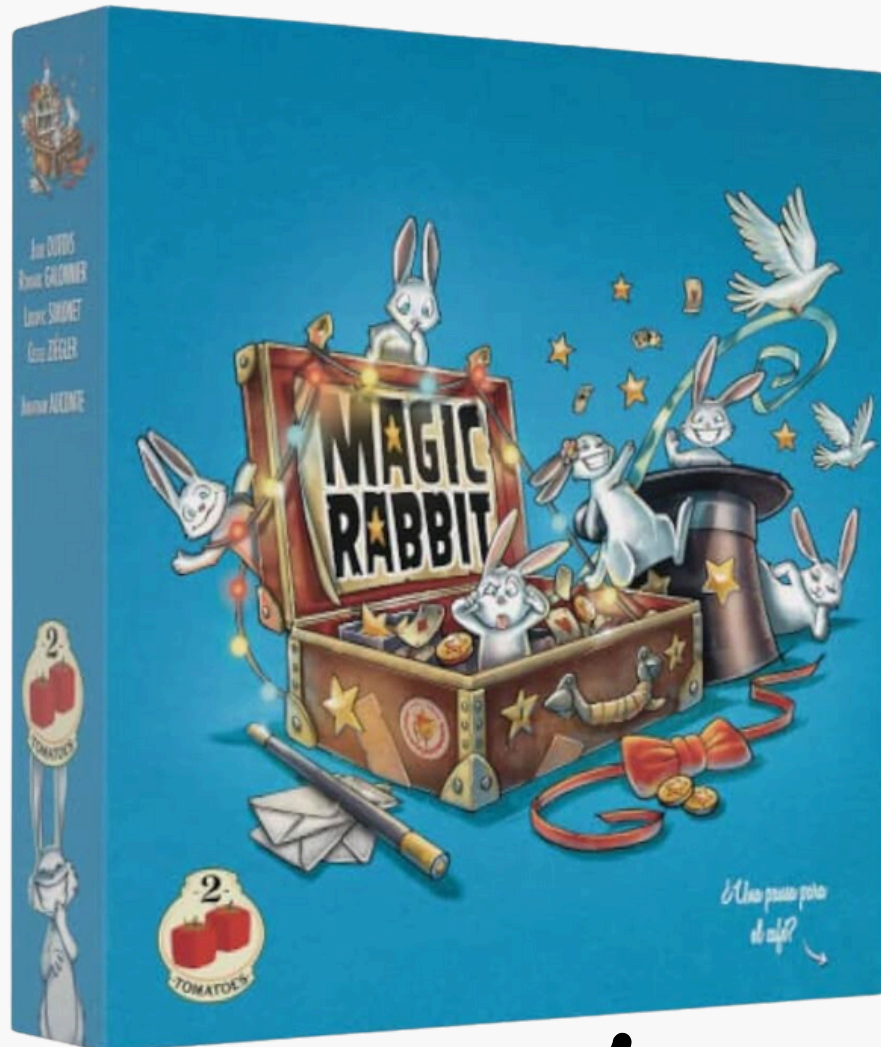


En Roll To The Top debéis decidir cuánto quieres arriesgar en tu carrera a la cima. Los dados de 4, 6, 8, 12 y 20 caras son muy caprichosos y debéis escoger qué números apuntar en vuestras pizarras de desafío. Podéis anotar unos dados y renunciar a otros o incluso sumar la cifra de varios de ellos, pero la condición indispensable a la hora de escalar en el desafío es que el número de una casilla debe ser siempre IGUAL o MAYOR al de la casilla inferior.



# Magic Rabbit

+10 años 1 - 6 jugadores 2' 30"



Magic Rabbit te ofrece todo un espectáculo de magia, pero los problemas no han hecho más que empezar. Detrás del telón, los conejos no paran de saltar y los sombreros están rodando por el suelo. Es necesario poner orden, por lo que tendréis que cooperar entre todos para colocar conejos y sombreros en un orden determinado.



# Los juegos clásicos



Juegos de siempre que nos permiten desarrollar la flexibilidad cognitiva, la concentración y el ingenio.

