

# XOGOS EDUCATIVOS DE MESA PARA O 2º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA



1. MORADA MALDITA: Xeometría, resolución de problemas, cálculo, control inhibitorio e percepción visual
2. DESPISTADOS: Secuenciación, percepción visual, control inhibitorio, pensamento computacional.
3. CONNECTO: Razoamento lóxico, percepción visual, pensamento computacional, abstracción, pensamento lóxico matemático.
4. EL REY DE LOS DADOS: Resolución de problemas, toma de decisións, probabilidade e estadística cálculo
5. LUCKY NUMBERS: Resolución de problemas, toma de decisións, series numéricas ascendentes.
6. ORBITO: Pensamento lóxico matemático, planificación, estratexia.
7. TOP ANIMALES: Coñecemento do medio, datos científicos, unidades de medida.
8. PICK-A-PERRO: Pensamento computacional, recoñecemento de patróns, secuenciación, percepción visual.
9. UBONGO JR. CLASSIC: Razoamento matemático, xeometría, percepción espacial
10. UNÁNIMO: Vocabulario, campos semánticos, asociación de ideas e comunicación.
11. SUPER MEGA LUCKY BOX: Cálculo, estratexia, planificación, resolución de problemas.
12. FOXY: Memoria, percepción visual, cálculo mental, atención sostida.
13. MIXTO CON HUEVO: Atención sostida, recoñecemento de patróns, secuenciación.

14. CABANGA: Pensamento lóxico matemático, series numéricas, planificación.
15. VERBOLARIO: Vocabulario, fluidez lectora, movementos sacádicos, en galego..
16. ALTO VOLTAJE: Cálculo mental rápido, sumas e restas sinxelas, rapidez de procesamento atención.
17. OPERACIÓN DINAMITA: Cálculo mental rápido, multiplicacións.
18. ISLA CALAVERA: Probabilidade e estatística, toma de decisións, cálculo de centenas e millares.
19. LAS LLAVES DEL CASTILLO: Pensamento computacional, planificación, estratexia