

Tarjetas de recompensa - "Vale por..."

Descripción corta

Pack de 36 tarjetas de recompensa para el aula.

Descripción larga

Este material es un recurso muy útil para el maestro, pues permite alentar la participación de los alumnos en las sesiones de clase, además de introducir dinámicas especiales y diferentes para motivarles. Incluye 36 tarjetas canjeables por determinados premios, individuales o grupales.

Objetivos

Motivar la participación del alumnado en las sesiones de clase, fomentar la iniciativa, premiar las buenas actitudes en el aula, desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, fomentar la creatividad en el aprendizaje y alentar la iniciativa personal, la curiosidad y el interés del alumnado.

Competencias

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, aprender a aprender.

Nivel

Primaria

Metodología

Utiliza este pack de tarjetas como recurso de motivación a tus alumnos, ya que cada una de ellas contiene un premio específico que les hace sentir especial por un día, aunque también puede ser un premio para disfrutar a nivel grupal. Puedes utilizarlo como rutina diaria de inicio de semana para animar al grupo-clase, como recurso especial del primer trimestre o, incluso, para despertar el interés y la participación de los alumnos que tienen mayor dificultad para soltarse en clase.

VALE POR...

UN RATO MÁS
DE LECTURA



VALE POR...

IR AL BAÑO UNA
VEZ SIN PEDIR
PERMISO



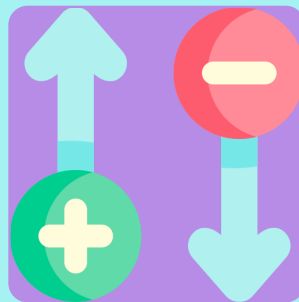
VALE POR...

ELEGIR UNA
PREGUNTA QUE
CAIGA EN EL
EXAMEN



VALE POR...

CAMBIAR UN
NEGATIVO POR UN
POSITIVO



 KUMUBOX

VALE POR...

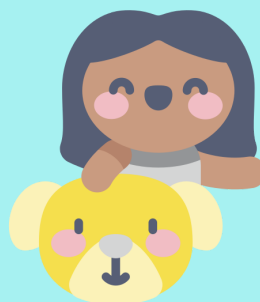
¡CHUCHES PARA
TODOS!



 KUMUBOX

VALE POR...

TRAER A MI
MASCOTA UN
RATO PARA
PRESENTARLA



 KUMUBOX

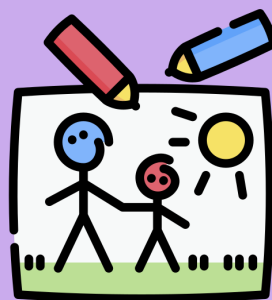
VALE POR...

NO TENER
DEBERES PARA
CASA HOY



VALE POR...

DIBUJAR EN LA
PIZZARRA DIGITAL



VALE POR...

UNA PISTA EN EL
EXAMEN



VALE POR...

¡UNA SESIÓN DE
CINE EN CLASE
PARA TODOS!



 KUMUBOX

VALE POR...

VENIR UN DÍA CON
DISFRAZ O EN
PIJAMA, ¡TÚ
ELIGES!



 KUMUBOX

VALE POR...

TRAER REFRESCO
UN DÍA



 KUMUBOX

VALE POR...

PODER HABLAR SIN
PEDIR LA PALABRA
DURANTE UNA
CLASE



VALE POR...

CAMBIAR TU SITIO
CON OTRO
COMPAÑERO POR
UN DÍA



VALE POR...

SER EL
ENCARGADO
AUNQUE NO TE
TOQUE



VALE POR...

EL PRIMER PUESTO
EN LA FILA
DURANTE UN DÍA



VALE POR...

ESCRIBIR CON
BOLÍGRAFOS DE
COLORES



VALE POR...

AYUDAR A QUIEN
TÚ QUIERAS



VALE POR...

ELEGIR A LOS
COMPONENTES DE
TU GRUPO DE
TRABAJO



VALE POR...

RECIBIR UN
REGALO DE LA
MAESTRA



VALE POR...

CAMBIAR UN
EXAMEN POR UN
PROYECTO



VALE POR...

SER EL PRIMERO
EN SALIR AL PATIO



VALE POR...

TERMINAR ANTES
UNA CLASE Y
DESCANSAR



VALE POR...

SER EL AYUDANTE
DEL MAESTRO



VALE POR...

HACER UNA FIESTA
EN CLASE
¡PORQUE SÍ!



VALE POR...

SER OTRA
PERSONA POR UN
DÍA



VALE POR...

PROPONER UN
JUEGO EN CLASE



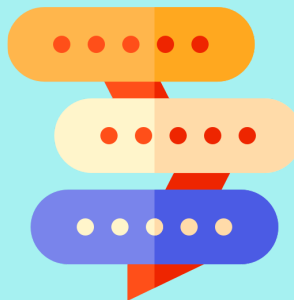
VALE POR...

TRAER UN JUGUETE
PARA JUGAR EN
CLASE



VALE POR...

CONTAR UNA
HISTORIA A LA
CLASE



VALE POR...

TENER PANTUFLAS
CÓMODAS Y
MANTA EN CLASE
POR UN DÍA



VALE POR...

ELEGIR CANCIÓN
CUANDO
ESCUCHEMOS
MÚSICA



 KUMUBOX

VALE POR...

UTILIZAR
ROTULADORES
TODO EL DÍA



 KUMUBOX

VALE POR...

TRAER MAÑANA TU
DESAYUNO
FAVORITO



 KUMUBOX

VALE POR...

ELEGIR JUEGO EN
EDUCACIÓN
FÍSICA



VALE POR...

SER EL
MENSAJERO DE
OTRO
COMPAÑERO



VALE POR...

UNA NOTA BONITA
EN LA AGENDA
ESCRITA POR EL
MAESTRO

