

La búsqueda del tesoro



OBJETIVO

Encontrar un tesoro a través de la interpretación de pistas escondidas, las cuales para ser descifradas exigen conocer un código secreto, y las cuales, a su vez, indican dónde están las otras pistas.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Esta prueba promueve la memoria de trabajo, pues los niños deben ordenar los números en secuencia ascendente, en una extensión progresiva. A su vez, la inhibición se observa durante el desarrollo de todo el juego, tanto en esperar la interpretación del código numérico para correr a buscar la otra pista, como en no tomar las pistas que no corresponden a su grupo.

INSTRUCCIONES

1. *Antes de empezar a jugar, quiero saber si conocen estos números (presente de forma aleatoria diferentes números). ¡Muy bien!, tienen que estar muy atentos y escuchar los números que les voy a nombrar. Ahora, tienen que ordenar los números nombrados de menor a mayor. Por ejemplo si yo les digo 5 dulces, 3 dulces y 1 dulce, tendrán que ordenarlos de menor a mayor, ¿cuál es el número menor? (espere a que contesten los niños). El 1 ¿verdad?, ¿luego cuál sigue? el 3, ¿y después? el 5. Muy bien, ahora lo harán ustedes (organice a los niños en grupos pequeños). Primero escuchen atentamente, y ordenen los números de menor a mayor.*
2. *Ahora sí vamos a jugar. Debemos buscar un tesoro. Un tesoro al que llegaremos siguiendo diferentes pistas que estarán compuestas por mapas o adivinanzas. Pero para ir de un lugar a otro en busca de las pistas debemos descifrar un código de 4 dígitos, ordenándolo de menor a mayor como lo hemos practicado anteriormente. Al momento de descifrar el código secreto debemos correr a buscar la otra pista (entregue a cada grupo la primera pista que debe descifrar, las que puede contener un mapa del lugar donde está escondida la otra pista o una adivinanza que lo llevará al siguiente lugar donde encontrará la siguiente pista, así sucesivamente hasta encontrar el tesoro escondido).*

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y determinar los grupos de niños. Además se debe repasar en conjunto con los niños los números y practicar la forma de ordenarlos de manera ascendente.
- **Desarrollo:** dictar las secuencias de números en cada estación para apertura de las pistas. Monitorear y reforzar en el caso de que sea necesario.
- **Cierre:** finalizar con una secuencia de números de acuerdo al rendimiento de cada grupo, entregar tesoro a los jugadores y retroalimentar parafraseando el objetivo con preguntas como ¿qué había que hacer en este juego?

VARIANTES

- Se puede alargar la secuencia de números según el desempeño que vayan teniendo los niños.
- En el caso de que los niños dominen el orden de los números de menor a mayor, se les puede pedir que ordenen de mayor a menor.
- Cambiar la tarea para descifrar las pistas en las estaciones: Por ejemplo en una estación, que para resolver cada pista, haya que voltear tarjetas construyendo una categoría común entre ellas.

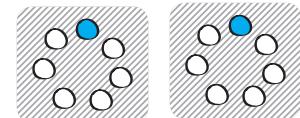
MATERIALES

- Cada grupo debe contar con un set de pistas (idealmente 5 o 6) más un tesoro de acuerdo a la temática que se le dé al juego.
- Premio concreto como dulces o invitación a mirar un cortometraje por ejemplo.

JUGADORES

4 a 6 jugadores por grupo.

DISPOSICIÓN



TIPS

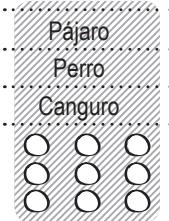
- Utilización de premios que inviten a seguir jugando (por ejemplo, invitación a un juego posterior, a realizar una actividad nueva, a ver un cortometraje).
- Utilizar pistas que tengan implícito el contenido del tesoro (por ejemplo, si se utiliza como tesoro final un cortometraje utilizar escenas de este en cada una de las pistas). Ver libro.
- Tener una cinta numérica en un lugar visible para los jugadores.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Para asegurarse que todos los jugadores participen se pueden utilizar dos estrategias:
- Todos los niños del grupo (y no sólo uno) deben ingresar correctamente el código secreto antes de abrir la pista con el acertijo. Sin embargo, se debe mencionar que si se utiliza esta estrategia el juego se vuelve más lento y algunos jugadores pueden perder la atención.
- Los jugadores hacen una fila, y al oírse van diciendo el código correcto. La pista se abre si el código llega en orden correcto al oído del mediador adulto. Con cuatro dígitos esto resultó muy difícil, pero a la vez muy entretenido.
- el objetivo con preguntas como ¿Qué había que hacer en este juego?

Carrera loca



OBJETIVO <p>Correr compitiendo con otros jugadores, teniendo siempre en cuenta los obstáculos y condiciones que ofrece la pista.</p> FUNCTION EJECUTIVA <p>Este es un juego que promueve el desarrollo de memoria de trabajo, por tener que memorizar una secuencia compleja de movimientos diferentes para desplazarse.</p>	INSTRUCCIONES <ol style="list-style-type: none">1. Demarque la cancha con cinta adhesiva o con pañuelos, de modo que transversalmente el área se divida en cuatro zonas.2. Hoy jugaremos a la carrera loca, vamos a hacer equipos y nos organizaremos en filas. Cada participante debe llegar desde el punto de partida hasta el final y volver, desplazándose de distintas formas.3. Cuando el primer participante regrese tocará la mano del segundo y este recién puede partir. Cuando todos los miembros del equipo hayan hecho el circuito, termina la carrera. El primer equipo que termine, gana. Si un niño se equivoca en alguno de los movimientos, deberá regresar al punto de partida y repetir.4. En primer lugar utilizaremos la categoría de animales, por lo tanto, en el primer tramo debemos ir saltando a pies juntos como canguros (avance saltando a pies juntos). El segundo tramo deben recorrerlo en cuatro patas, como perros (camine apoyando sus manos en el suelo, o pida a un niño que lo haga). Y en el tercer tramo deben ir "volando" como pájaros (ejemplifique). Cuando lleguen al final deben volver corriendo. Luego tocan la mano del compañero siguiente para darle la partida.5. ¡Juguemos!	VARIANTES <ul style="list-style-type: none">• Se pueden cambiar y agregar movimientos de acuerdo a las características del grupo.• Cambio de regla: los jugadores deberán correr al final del campo, y desde allá volver haciendo los movimientos 3-2-1 indicados previamente por el mediador en orden 1-2-3.• Otra dinámica: cada fila trazará una forma de correr (por ejemplo, de espalda, gritando, moviendo los brazos) y deberá cumplirla sin confundirla con el trazado del grupo rival.	MATERIALES <ul style="list-style-type: none">• Pañuelos, cinta de papel o tizas para marcar el suelo.• Elementos para creación de obstáculos, como papel craft, conos, ula-ula, etc.• Sillas, cojines.
ROL DEL MEDIADOR <ul style="list-style-type: none">• Inicio: Entregar la instrucción y determinar los equipos.• Desarrollo: Verificar que los niños estén realizando los movimientos requeridos para cada tramo.• Cierre: Dar por finalizado el juego cuando el último niño del primer grupo complete toda la secuencia de acciones de manera correcta. Realizar la retroalimentación con preguntas como ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué hicieron para poder ganar la carrera? Retroalimentación: era muy importante recordar la secuencia de los movimientos y luego hacerlo rápidamente.	IDEAS DE ANDAMIAJE <ul style="list-style-type: none">• Repetir el orden y las formas de desplazamiento muchas veces, para promover el recuerdo de la instrucción entre los niños.• Explicitar a los niños la necesidad de utilizar alguna estrategia para recordar el orden de las acciones, pueden visualizar o repetir muchas veces.	JUGADORES <p>4 a 6 jugadores por grupo.</p> DISPOSICIÓN <p>En filas, por equipo.</p> 	TIPS <ul style="list-style-type: none">• Este juego se debe realizar en un espacio amplio y libre de distractores.• Se sugiere utilizar cojines y galerías para la creación de galerías que los niños que están en las filas esperando se conviertan en público y desde ahí alienten a sus compañeros.• Utilizar el sentido del humor en la creación de las consignas. Si son movimientos entretenidos es más posible que generen la atención y risas, ambos indicadores de que los jugadores se están divirtiendo.

El guardián



OBJETIVO

Los héroes deben llegar al muro protegido por el guardián. Para esto deberán quedarse inmóviles cada vez que el guardián los mire.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición conductual, pues el niño debe dejar de moverse cuando el mediador volteé y los mire. Y solo podrán ganar si inhiben eficazmente el movimiento.

INSTRUCCIONES

1. *Joy el monstruo* (inventar nombre chistoso) y secuestré a (rehén voluntario). Para liberarla tendrán que hacer una fila (indicar el lugar) y avanzar hacia la muralla donde yo estoy cuando yo no esté mirando. Si me doy vuelta a mirarlos deben quedarse inmóviles. Si pillo a alguien moviéndose me lo voy a comer y tendrá que regresar a la fila del inicio. ¡Cuando todos lleguen a mi muralla seré derrotado! Comiencen.
2. *Soy el monstruo* (inventar nombre chistoso) y soy más temible que el anterior, porque tengo un oído más desarrollado y puedo escuchar hasta las hormigas cuando comen. Para liberar a la tía tendrán que caminar hacia mi muralla sin hacer ruido. Por lo tanto deben tener mucho cuidado porque ahora hay diferentes obstáculos en el camino (poner obstáculos, y simular caminando en puntillas). ¡Comiencen!
3. *Soy el rey monstruo* (inventar nombre chistoso) y además de tener un buen oído y muchas trampas, para derrotarme tendrán que llegar a mi muralla caminando muy despacio y cuando volteé además de quedarse quietos deben adoptar la misma posición que yo haré!. ¡Listos!

VARIANTES

- Una regla extra: en lugar de quedarse inmóviles deberán hacer la posición de algún animal (perro, oso, pez). Además, el monstruo puede acercarse para hacer reír y moverse hacia los héroes.
- Cada niño puede tener un objeto sonoro que haga más difícil moverse sin hacer ruido (campana, cascabel, etc.).
- Se puede hacer una fase 4 donde los jugadores hagan distintas acciones a medida que avanzan por la pista (por ejemplo, gatear al principio, luego caminar, caminar de espaldas, como en la **Carrera loca**).
- Otra versión: Tres monstruos, cuatro fases. El primer monstruo puede pedirle a los héroes quedarse quietos y levantar los brazos cuando despierte, el segundo puede pedirles quedarse quietos y levantar un pie, y el tercero, que retrocedan. Solo cuando los héroes superen las tres pruebas, tendrá lugar una cuarta, en la que estarán presentes los tres monstruos de forma simultánea. Los héroes deberán estar atentos y hacer la acción que corresponde específicamente al monstruo que volteó a mirarlos. En el caso de que dos monstruos despierten simultáneamente, los jugadores tendrán que hacer ambas acciones demandadas (levantar las manos y un pie, o saltar en un pie hacia atrás). Esta variación además involucra el uso de la memoria de trabajo. Además, permite que un número mayor de niños sean monstruos.
- Tener en cuenta que a la tercera o cuarta aplicación del juego los niños dominarán las instrucciones por lo que se hace necesario aplicar las variantes.

ROL DEL MEDIADOR

- **Antes:** Entregar la instrucción y disponer al grupo en línea.
- **Durante:** Dirigir el juego, verificando que los niños estén quietos cuando esté de frente a ellos. Durante esta fase es muy importante la disposición del mediador al juego, logrando la motivación de los niños, creando un ambiente de suspense y entretenimiento.
- **Cierre:** El mediador designará oficialmente cuando los niños ganen el juego. Realizar el cierre metacognitivo con preguntas que promuevan la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué tenían que hacer para ganar? Retroalimentación: era muy importante concentrarse y estar atentos para no avanzar cuando el guardián estaba mirando.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Recordar a los niños que deben avanzar sólo mientras el mediador está de espaldas a ellos.
- Los niños pueden ser monstruos también.

MATERIALES

- Algun elemento (como cinta de papel) para marcar la partida.
- Máscaras
- Obstáculos sonoros como papel craft, conos deportivos, etc.

JUGADORES

Entre 4 y 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

Todos los niños en una o dos filas de frente al mediador desde un punto de partida.



TIPS

- Utilizar el sentido del humor para personificar cada monstruo y no provocar temor a los niños (por ejemplo al utilizar máscaras demasiado terroríficas), por lo que se sugiere incluso ridiculizar un poco los monstruos,
- Este juego es más bien un "minijuego", ya que por su fácil implementación se puede realizar rápidamente en cualquier momento de la jornada.

Guerra de pelotas



OBJETIVO

Quedarse con el mayor número de pelotas sonrientes, y dejar la mayor cantidad de pelotas tristes y enojadas en el campo rival.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición, ya que los niños deben mirar las pelotas antes de lanzarlas al equipo rival.

INSTRUCCIONES

- (El mediador divide a los niños en dos equipos de hasta 20 - 25 niños por equipo y les pide que se dispongan en ambos sectores de la cancha). *Vamos a jugar a la guerra de pelotas. En este juego existen tres clases de pelotas, las felices (muestra pelota), las tristes y las enojadas. Ustedes deben lanzar las pelotas tristes y las enojadas (mostrar) al otro lado de la cancha. No deben lanzar las pelotas felices (mostrar). Todas las pelotas felices dan puntos, pero las pelotas tristes y las enojadas quitan puntos.*
- El juego empieza cuando toque el pito, y termina cuando lo vuelve a tocar.*
- (Después de 5 minutos, el mediador toca el pito para finalizar). *Ahora debemos poner las pelotas tristes en el recipiente triste, las pelotas felices en el recipiente feliz y las pelotas enojadas en el recipiente enojado. Para esto tendrán 2 minutos.* (Distribuya tres contenedores para cada equipo).
- Cada mediador cuenta con cada equipo las pelotas felices, las tristes, y las enojadas y anuncia al ganador.

VARIANTES

- Se pueden agregar pelotas de algún color, sin caras, indicándole a los niños que no pueden tocarlas ya que perderán un punto cada vez que lo hagan. Al usar una variante asegúrese de dejar clara las nuevas reglas del juego.
- En caso de jugar por segunda vez este juego, se pueden cambiar las reglas: en lugar de lanzar las pelotas tristes y enojadas, deberán lanzar las pelotas felices y enojadas (o cualquier combinación que se desee).

MATERIALES

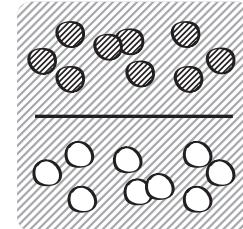
- 130 pelotas plásticas blandas pequeñas: 30 con caras felices, 30 con caras enojadas, 30 con caras tristes, 40 de algún color liso (en caso de aplicar la variante).
- Red central o cinta de papel en el suelo, para delimitar las áreas de cada equipo.
- Tres contenedores por equipo (que identifiquen las emociones: uno triste, otro enojado y otro feliz) y en caso de aplicar la variante, un cuarto contenedor.

JUGADORES

Competencia de dos equipos.

DISPOSICIÓN

Dos grupos de niños, ubicados uno en cada mitad de la cancha. Separados por una red o cinta.



ROL DEL MEDIADOR

- Inicio:** Disponer a los niños en círculo y dar las instrucciones. Preparar la cancha y los recipientes.
- Desarrollo:** Recordar de vez en cuando a todos los niños la regla del juego. Recuerden que sólo deben lanzar las pelotas tristes.
- Cierre:** Decirle a los niños que clasifiquen las pelotas en los contenedores, indicarles el tiempo y contar los puntos. Luego del conteo preguntar a los niños: ¿por qué este equipo ha obtenido más puntos? Si los niños brindan solo respuestas socialmente esperadas del tipo "porque se portaron mejor" es importante que el mediador profundice en lo que implica "portarse mejor" (estar más atentos, ser más estratégicos, seguir o no la regla del juego, etc. y si surgen estrategias de los niños dar cuenta de ellas dando énfasis en su fundamentación.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Recordar que no deben cruzar la red o la línea.
- Rescatar verbalmente las estrategias que se usaron en el juego, por ejemplo guardar las caras felices.

TIPS

- El juego se vuelve más entretenido aún para los niños si participa un adulto significativo.
- No cortar el flujo del juego con intervenciones disciplinarias.
- Realizar el juego en un espacio amplio pero cerrado ayuda a delimitar los espacios.
- Evitar dividir al grupo por género.

Los penales



OBJETIVO

Patear la pelota en la dirección según el color asignado.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición cognitiva y la memoria de trabajo. La primera, por el tener que aprenderse y aplicar una regla contraria a la aprendida originalmente, y la segunda por poder manejar toda esta información de manera simultánea.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar a los penales. ¿Saben tirar penales? (Demostrar que hay que tirar la pelota adentro del arco).*
2. *Entonces escuchen con atención: Vamos a tener tres colores de pelotas, las rojas, las azules y las amarillas. Si la pelota que me toca lanzar es roja, la vamos a patear al arco (modelar el lanzamiento de la pelota). Si la pelota que me toca lanzar es azul, la vamos a lanzar con la mano al arco (modelar el lanzamiento de la pelota azul). Y si la pelota es amarilla, la vamos a devolver al mediador (modelar esta última acción). Repetir la instrucción preguntándoles lo que tienen que hacer.*
3. *Ahora vamos a jugar. Pónganse en fila y recuerden que cada pelota se lanza diferente dependiendo de su color. El que lanza la pelota se pone atrás de la fila, para esperar su próximo turno.*
4. *Ahora vamos a cambiar las reglas. Si la pelota es roja, las vamos a patear hacia el lado izquierdo (modelar el lanzamiento de la pelota roja). Si la pelota es azul, la vamos a patear hacia el lado derecho (modelar el lanzamiento de la pelota azul). Y si la pelota es amarilla, la vamos a lanzar adentro del arco como queramos, pero sin usar los pies (modelar el lanzamiento de la pelota amarilla).*

VARIANTES

- Para aumentar la inhibición como variante, se puede automatizar una respuesta y después variarla. (Por ejemplo: que todas las pelotas sean pateadas en una primera instancia).
- Agregar otras pelotas de otros colores y/o nuevas reglas. Por ejemplo: Hacer algo chistoso antes de lanzar las pelotas (si además le agregamos que la acción realizada sea distinta a la de su compañero, desarrollamos la flexibilidad).
- Colocar un arquero, un árbitro y un pelotero (que recoja y lance las pelotas).

MATERIALES

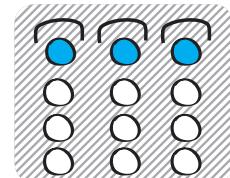
- Pelotas rojas, azules, amarillas. (otros colores en caso de aplicar la variante)
- Arcos grandes o imitación de estos.
- Pitos
- Cinta de papel u otro elemento para marcar la línea de partida.

JUGADORES

4 a 6 jugadores o todo el curso.

DISPOSICIÓN

- Tres grupos en fila delante del arco.
- Dos grupos por separados, logrando así filas más cortas.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y modelar cómo lanzar cada pelota.
- **Desarrollo:** Animar a los niños a lanzar la pelota al lado correspondiente. Repetir la regla de lanzamiento según sea necesario.
- **Cierre:** Finalizar el juego cuando cada niño haya lanzado 3 pelotas (cuando lo dominen o se aburran). Además de realizar preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué había que hacer en este juego? ¿Cómo se acordaban a qué lado (hacia dónde) lanzar la pelota?
- **Retroalimentación:** Era importante estar atentos y acordarse a donde lanzar la pelota.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Realizar un modelaje previo de cómo lanzar la pelota.
- Repita varias veces la regla inicial, luego realice lo mismo frente al cambio de regla. Entregue a los niños palabra clave, para recordar, por ejemplo ROJA, PIE, AZUL, MANOS, etc.
- Indicar con señales gráficas los lugares izquierdo y derecho.

TIPS

- Se sugiere colocar como regla interna que el que hace el gol es el arquero.

Patos al agua



OBJETIVO

Realizar el salto correctamente, ya sea hacia adentro o hacia afuera, acorde a la instrucción del mediador.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición cognitiva, pues al asumir el rol de los gatos, deben activar una regla contraintuitiva (que es saltar hacia afuera cuando la instrucción dice adentro). Además con este juego se promueve la memoria de trabajo, ya que los jugadores deben recordar una serie de reglas cambiantes durante el desarrollo del juego.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar a que somos patos o gatos y que estamos alrededor de una laguna. Cada niño será pato o gato* (organice a los niños en un círculo previamente demarcado y dígale a los niños que se transformarán en patos).
2. *Ahora escuchen atentamente la instrucción, cuando yo diga "ADENTRO" los patos van a dar un salto hacia adentro porque les encanta el agua. En cambio, los gatos darán un salto hacia afuera porque a los gatos no les gusta el agua. Y cuando diga "AFUERA" los patos darán un salto hacia afuera, y los gatos darán un salto hacia adentro de la laguna* (realice los saltos mientras da la instrucción).
3. *Ahora vamos a practicar* (diga adentro y afuera varias veces; y repita dos veces consecutivas adentro y afuera).
4. *Ahora vamos a jugar, ¿están listos?* (Repita "patitos y gatitos hacia adentro o hacia afuera" hasta que los niños realicen los saltos correctamente. Una vez dominado el juego por los niños, cambie la instrucción).
5. (Presente la nueva instrucción). *Ahora vamos a cambiar el rol, y nos transformaremos en otros animales. Si los animales son acuáticos (explicar término si no lo conocen), debemos saltar adentro de la laguna. Y si no lo son, debemos quedarnos afuera de la laguna* (repita la instrucción dada anteriormente). *Ahora practiquemos*.
6. *Como ya practicamos, vamos a jugar. El juego termina cuando la mayoría de los niños domine el juego.*

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer en círculo al grupo.
- **Desarrollo:** Encargado de dar las consignas. Observa y refuerza en el caso de que los niños no realicen adecuadamente el salto.
- **Cierre:** Reforzar positivamente el desempeño de los niños durante el juego. Retroalimentar con preguntas como ¿qué había que hacer en este juego? Era muy importante prestar atención al cambio de instrucción para realizar el salto correcto.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- En las prácticas saltar conjuntamente con los niños.

VARIANTES

- En caso de que les cueste mucho el juego a los niños, se puede iniciar una primera ronda en la que todos sean patos y luego todos sean gatos.
- Puede pedirle a los niños que realicen otra acción como acostarse en el agua o agacharse en lugar de saltar. Por ejemplo dar la instrucción de: "Patos a aaaaaagacharse". También se puede nombrar palabras con sonido similar a patos como "palos al agua" y dar como regla que los niños deban quedarse inmóviles al escuchar esta consigna.
- Otra opción es nombrar objetos o elementos en función de sus objetivos. Por ejemplo decir barco al agua o camión a la tierra, siguiendo la metáfora de estar frente al agua. Así mismo utilizar otra metáfora como estar frente a un abismo y decir "Aviones v/s tren".

MATERIALES

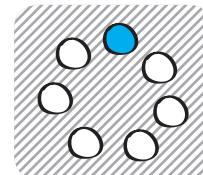
- Cinta de papel para delimitar límites de la laguna.

JUGADORES

4 a 6 jugadores o todo el curso.

DISPOSICIÓN

- En círculo.



TIPS

- Las consignas deben ser entregadas rápidamente, si no, la inhibición será muy sencilla.
- Es un juego que no toma más de 10 minutos, lo que lo convierte en un minijuego.
- Incluir las mímicas de los animales o personajes que se utilicen.
- Delimitar claramente la superficie del estanque, utilizando cinta adhesiva o cinta de papel.
- Las categorías pueden ser cambiadas en función de los contenidos pedagógicos.

Guerra de ritmos



OBJETIVO

Percutir con aplausos, golpes de pie y golpes en el pecho, las secuencias que presenta el mediador, separados en dos grupos, sin equivocarse para no perder sus puntos.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve el desarrollo de memoria de trabajo, por tener que repetir una secuencia de percusiones de complejidad progresiva.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a separarnos en dos grupos* (trace una línea imaginaria que divida y defina claramente cuál es el grupo A y cuál el grupo B).
2. *Les mostraré una percusión al grupo uno, los demás deben permanecer en silencio* (ejecute una percusión simple con aplausos. Si inmediatamente los niños del segundo grupo percuten, entonces deténgase, y repita la instrucción de no percibir cuando no les toca su turno).
3. *Ahora le mostraré una percusión al grupo dos y deben permanecer en silencio los otros compañeros* (se hace una percusión simple, solo con las palmas, que tenga la misma dificultad que la anterior).
4. *Ahora seguiremos haciendo las percusiones sin parar entre medio, procurando estar en silencio cuando no les toque. Haremos una percusión para cada grupo en momentos distintos* (comienza una percusión con una dificultad baja para el grupo uno, y luego para el grupo dos, y así continúa hasta que algún grupo se equivoca. Cuando esto pase se detiene el juego).
5. *Niños, perdió un punto el grupo que se equivocó, tienen que estar más atentos* (se vuelve a iniciar una secuencia de percusiones. Hay que procurar que se vaya aumentando progresivamente el nivel de dificultad para que no se presenten demasiados errores).
6. *Ahora perdió un punto el grupo X, tengan cuidado porque a partir de este momento haremos más sonidos, y se vuelve un poquito más difícil* (se reanudan las percusiones. Esta vez se integra el sonido del golpe del pie contra el suelo, también progresivamente evitando que existan muchos errores).
7. *Se va desarrollando el juego a medida que los grupos se equivocan. Cuando queden pocos puntos por perder se suma el último sonido: golpe en el pecho, también de manera progresiva. El juego termina cuando algún equipo pierde todos sus puntos.*

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Disponer a los niños en semicírculo, diferenciando claramente dos grupos.
- **Desarrollo:** Ponerse de frente a los niños, y guiar los ritmos, aumentando en complejidad.
- **Cierre:** Dar a conocer qué grupo es el ganador del juego. Felicitar a todos por haber percudido recalmando que lo hicieron muy bien. ¡Lo hicieron muy bien!. Pedirle a un niño o niña de cada grupo que cuente qué es lo que hicieron.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Si algún grupo está muy por debajo del otro, se puede subir el nivel de dificultad del grupo que lleva ventaja para equilibrar la cantidad de puntos, a favor de que exista un entrenamiento en la memoria de trabajo que sea parejo para ambos grupos.

MATERIALES

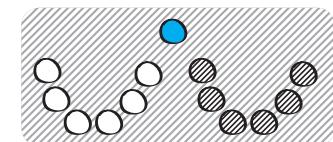
- Pizarra y plumón para anotar puntaje.
- Para la versión variante, comprar cornetas de cumpleaños.

JUGADORES

Dos equipos, grandes o pequeños.

DISPOSICIÓN

De pie, sentados o en semicírculo en dos grupos.



TIPS

- Recomendamos ensayar previamente los ritmos y preestablecer un set inicial de 10 secuencias.

Cuenta cuentos twister



OBJETIVO

Pisar una serie de colores en la misma secuencia que el mediador indique.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve el desarrollo de la memoria de trabajo, ya que el niño debe aprender a repetir una secuencia de colores de complejidad progresiva.

INSTRUCCIONES

1. *Para este juego tienen que estar muy atentos a lo que yo les voy a decir. Yo les voy a indicar algunos colores y luego ustedes tienen que avanzar sobre el tablero pisando sólo sobre los colores que yo diga, en el mismo orden que yo lo diga. Por ejemplo si yo digo "rojo, amarillo y azul" ¿sobre qué colores deben pisar? ¡Muy bien! Primero deben pisar sobre un círculo rojo, luego sobre uno amarillo y finalmente sobre uno azul. Ahora háganlo ustedes (pida al primer niño de cada fila que haga el ejemplo. Pase verificando por fila, para que todos los niños puedan ver).*
2. *Ahora vamos a jugar* (dicte las secuencias de colores y verifique en los distintos grupos. Una vez que un niño participa, debe volver a ponerse al final de la fila).
3. *(Cuando todos hayan jugado una vez, puede aumentar el nivel de dificultad. Determine esta opción en función del desempeño de los niños). Vamos a aumentar un color a la secuencia, ahora en vez de dictar 3 colores les voy a indicar 4* (dicte secuencias de 4 colores, puede repetir los colores en una secuencia, por ejemplo: verde, amarillo, verde, azul).
4. El juego termina cuando todos los niños hayan jugado al menos 2 veces o cuando se acabe el tiempo.

VARIANTES

- En lugar de nombrar secuencias de colores para que los jugadores pisen, se pueden nombrar objetos o elementos de ese color.
- Se puede incorporar la parte del cuerpo que queremos que usen para tocar el color, por ejemplo: "poner la mano derecha en el color azul, el pie izquierdo en verde y la mano izquierda en rojo". Los niños deben realizar las acciones en el mismo orden que les fueron nombradas.
- Crear una narrativa que involucre 4 personajes que exijan, cada uno, una acción distinta dentro del tablero, por ejemplo: los flamencos deben saltar en un pie, los cangrejos usar solo las manos, los tigres y leones posar manos y pies, y el velociraptor caminar en dos patas.
- Similar a la variante anterior, se puede asignar una acción a diferentes animales, por ejemplo: los flamencos caminan un pie, los tigres caminan en cuatro patas, etc. Y al mismo tiempo, asignar un animal a cada niño, sin contar una historia. De esta manera se moverán en el twister de acuerdo al animal que representan.

MATERIALES

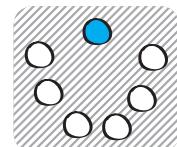
- 1 tablero de Twister por grupo.
- Cinta adhesiva para fijar los tableros.
- Si es necesario utilice una ruleta o un dado con los colores del tablero para elegirlos al azar.
- Lista de consignas a dictar a los niños.
- Cuento (en caso de aplicar la variante).

JUGADORES

4 a 6 por grupo.

DISPOSICIÓN

Se organizan en filas, dos frente a cada tablero de twister/ alrededor del tablero.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer al grupo en filas.
- **Desarrollo:** Dictar las consignas, evaluar el nivel de dificultad y verificar en los grupos el desarrollo adecuado de la actividad.
- **Cierre:** Una vez que todos los niños hayan participado al menos dos veces, finalizar el juego y ordenar junto a los niños. Pregunte a los niños: ¿qué fue lo que más les gustó del juego? ¿qué hicieron para poder recordar las secuencias de colores? Retroalimente: teníamos que repetir las secuencias para poder recordarlas, o imaginarnos los colores en nuestra mente. Nombre las estrategias efectivas que haya visto que aplicaron los niños durante el juego.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Realizar un modelaje previo de lo que deben hacer los niños ejercitando en el pizarrón. Verbalizando las acciones que se desarrollarán a modo de pensamiento hablado.
- Solicitar a los niños que repitan las secuencias de colores como estrategia para recordarlas, o que se imaginen los colores, o cosas relacionadas con cada color.

TIPS

- Como el tablero es muy ligero, se recomienda que este esté adherido al piso o bajo pesos.
- El nivel de desafío en este juego debe ser de tres y hasta cuatro estímulos como máximo.
- Los mediadores en este juego no deben repetir constantemente la secuencia, con el fin de forzar a los niños a prestar atención y a recordar.

Simón dice



OBJETIVO

Obedecer lo que Simón dice.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego de inhibición, ya que los niños deben evitar seguir una instrucción muy intuitiva, y seguirla solo cuando va precedida de "Simón dice".

INSTRUCCIONES

1. Hoy vamos a jugar Simón dice. Tienen que poner mucha atención. Cuando diga "Simón dice" deben hacer lo que diga. Por ejemplo, si digo "Simón dice que salten en un pie", todos ustedes deben saltar en un pie (motívelos a saltar en un pie).
2. Pero si sólo digo que salten en un pie, no deben moverse. Por ejemplo: salten en un pie (observe que ningún niño salte, en caso de que alguno lo haga corríjalo, destacando que no ha dicho 'Simón dice').
3. Ahora vamos a comenzar. Pongan mucha atención y recuerden que solo deben seguir la instrucción si digo Simón dice, si no lo digo deben quedarse quietos (dé variadas instrucciones, asociándolas aleatoriamente a Simón. Cuando la mayoría de los niños estén cumpliendo adecuadamente las instrucciones, continúe).
4. Ahora que son tan buenos haciendo lo que dice Simón, vamos a cambiar las reglas. Cuando diga "Simón dice", deben desobedecer a Simón y quedarse quietos. Hagamos una prueba: "Simón dice que salten en un pie" (observe que todos los niños se quedan quietos en su lugar). Por otro lado, cuando solo diga la instrucción, deben hacer lo que digo. Por ejemplo: "salten en un pie" (motive a que todos los niños salten en un pie). Muy bien. Ahora vamos a jugar. (Dé variadas instrucciones asociándolas aleatoriamente a Simón dice o no).
5. Puede decidir volver a la primera instrucción o aplicar las variantes.

VARIANTES

- Aplicar una nueva regla: cuando el mediador diga "PEDRO DICE" los niños deben ejecutar la acción contraria a lo que está diciendo. Por ejemplo: "Pedro dice levanten los brazos" en este caso los niños deberán bajarlos. Se puede combinar con "SIMÓN DICE".
- Una vez que los niños han aprendido el juego, puede sugerirles que cuando no deben seguir la instrucción, tienen que hacer algo diferente. Por ejemplo si usted dice: "Aplaudan", ellos pueden agitar los brazos en el aire, pero si la consigna es "Simón dice que aplaudan" deberán aplaudir.
- Los mediadores pueden decir que son SIMON O PEDRO y dar las instrucciones diciendo: "YO DIGO" o "EL DICE".
- Cambiar luego de un rato los nombres de Simón o Pedro por otros nombres.

MATERIALES

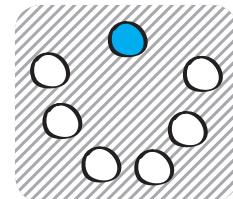
- Lista con instrucciones específicas para Simón (y Pedro).
- Micrófono y amplificador para dar instrucciones (opcional).

JUGADORES

4 a 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

Los niños se distribuyen en media luna en torno al mediador o de pie mirando al mediador.



TIPS

- Realizar el juego en un espacio amplio y abierto.
- Dar consignas que impliquen movilidad motora y sentido del humor.
- Las consignas deben ser dadas de forma rápida y fluida por lo que se sugiere que el mediador haya ensayado previamente o las haya aprendido de memoria.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar las reglas y distribuir a los niños en semicírculo.
- **Desarrollo:** Evalúe que los niños estén siguiendo correctamente las instrucciones. Corríjalos cuando sea necesario, recordando la instrucción cada vez.
- **Cierre:** Felicítelos por su buen desempeño. Reflexionar con preguntas como ¿qué les ha parecido el juego? ¿qué ha sido lo más difícil? ¿cómo sabían cuando debían hacer lo que yo decía? Destaque cómo han tenido que poner atención si el mediador decía o no Simón dice. Además de tener que recordar si debían o no hacer lo que decía Simón.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Antes de comenzar el juego y luego de las instrucciones iniciales, puede hacer una sesión de práctica donde únicamente se dé una instrucción, asociándola intercaladamente a Simón dice.
- Modele hasta que estime necesario.

Congelados



OBJETIVO

Bailar o permanecer inmóvil siguiendo distintas reglas.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve el desarrollo de la inhibición cognitiva, por tener que seguir una instrucción contraintuitiva después de seguir una intuitiva (dejar de bailar con música o bailar sin música, con la presentación de tarjetas). Es importante automatizar primero bien la instrucción de bailar con música y dejar de bailar sin ella, antes de entregar la segunda instrucción.

INSTRUCCIONES

1. *Pongámonos todos en un círculo* (ayude a los niños a formar un círculo alrededor de usted).
2. *Vamos a bailar* (cuando suene la música deberán bailar, pero cuando la música deje de sonar, deben quedarse muy muy quietos. Jugar durante algunos minutos).
3. *Muy bien, ahora será un poco más difícil. Cuando yo les muestre este símbolo* (muestra símbolo de altavoz), *ustedes deben bailar con o sin música* (haga una demostración). *Pero cuando yo les muestre este otro dibujo* (muestra altavoz tachado), *ustedes tendrán que quedarse congelados, aunque la música siga sonando*.
4. *Vamos a jugar* (el mediador irá alternando los símbolos. El juego debe seguir hasta que la mayoría de los niños dominen las normas).

VARIANTES

- Cambio de reglas: para cuando la música suene y bailar cuando esta pare (se sugiere tener grabadas las secuencias con los silencios incluidos).
- Parar con el símbolo de altavoz y bailar con el símbolo de altavoz tachado.
- Indicar posiciones divertidas al momento de congelarse. Por ejemplo: "congelados como zombie".
- Utilizar luces de colores en vez de símbolos que indiquen "seguir" y "parar" de bailar.

MATERIALES

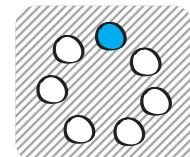
- Música grabada para bailar.
- Luces de colores
- Construir algunos símbolos para mostrar: altavoz – altavoz tachado o paletas con los colores del semáforo.

JUGADORES

Entre 4 y 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

En un círculo o dispersos por la sala.



ROL DEL MEDIADOR

- **Antes:** Entregar la instrucción y colocar a los niños en círculo. Hacer una ronda de aprendizaje.
- **Durante:** Dirigir el juego e ir cambiando las normas.
- **Cierre:** Avisar de que se finalizó el juego. El juego es exitoso si se logra que los niños en general comprendan las reglas y ejecuten los movimientos. Realice estas preguntas: ¿qué fue lo que más les gustó del juego? ¿qué tenían que hacer para saber si tenían que bailar o no? Retroalimente: Era muy importante observar qué dibujo estaba mostrando para saber si bailar o no.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Se puede iniciar el juego realizando varias rondas primero con un solo símbolo (altavoz sin tachar), después se realizarán varias rondas solo con el segundo símbolo (altavoz tachado)
- Modelar con un ayudante.

TIPS

- Ambientar la sala tipo "fiesta" (iluminación y espacio).
- Utilizar imágenes proyectadas o luces de colores como simbología para "seguir" o "parar".
- Que un personaje entretenido realice coreografías tipo "zumba" (mediador personificado).
- Colocar los parlantes y equipo musical de manera que estos no sean un distractor para los niños.

Cables pelados



OBJETIVO

Representar con el cuerpo lo que dice el animador, evitando imitar lo que este hace.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve la inhibición cognitiva, por tener que seguir una instrucción contraintuitiva, después de ensayar una intuitiva (imitar lo que escucho y no lo que veo). Es importante automatizar bien primero la imitación corporal, antes de dar paso a la imitación de lo que se dice.

INSTRUCCIONES

1. *Para jugar a este juego tienen que mirarme atentamente, ya que ustedes tendrán que repetir los movimientos que yo haga. Por ejemplo, si yo me toco la cabeza con la mano ¿qué harán ustedes?* (realice el movimiento e inste a los niños a repetirlo. Realice esto 3 ó 4 veces con distintos movimientos o hasta que los niños dominen la dinámica).
2. *Ahora vamos a cambiar un poco, yo les voy a decir lo que ustedes tienen que hacer. Así que deben escucharme con atención. Si yo digo "salten en un pie" ¿qué harán ustedes?* (insta a los niños a saltar en un pie). ¡Bien!, van a saltar en un pie. (Repita esto 3 o 4 veces, hasta que los niños dominen la dinámica).
3. *Ahora se me pelaron los cables, así que me volví un poco loco. Voy a hacer un movimiento, y ustedes deben imitar el movimiento que yo haga, sin hacer caso de lo que estoy diciendo. Por ejemplo si me toco la nariz pero les digo que se toquen la rodilla ¿qué deben hacer ustedes?* (mientras dice esto, tóquese la nariz). ¡Bien!, ustedes deben tocarse la nariz porque deben imitar lo que hago.
4. *Ahora vamos a jugar, recuerden que deben hacer solo lo que yo haga.* (realice distintos movimientos con los niños, hasta que dominen la dinámica del juego).
5. *Se me volvieron a pelar los cables, así que el juego va a cambiar. Ahora voy a hacer algo, pero voy a decir otra cosa, por ejemplo, me tocaré la cabeza, pero diré que me toco los pies. Ustedes van a hacer lo que yo les diga, y NO lo que yo haga. Practiquemos, ¡tóquense los pies!* (mientras dice esto, tóquese la cabeza. Revise lo que hacen los niños y retroalimente).
6. *Ahora juguemos, recuerden que deben hacer solo lo que yo les diga* (realice distintos movimientos con los niños, hasta que dominen la dinámica del juego).

VARIANTES

- Complejizar órdenes mezclando instrucciones con movimientos parecidos, o incluyendo lateralidad y cantidades. "Me toco la cabeza con la mano izquierda", "muestro cinco dedos" (mientras muestra tres).
- Los propios niños quienes crean las acciones. Por ejemplo, se divide al curso en dos grupos: uno hace de mediador y el otro grupo ejecuta las acciones.

MATERIALES

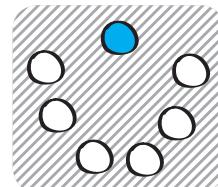
En las primeras mediaciones se sugiere tener una lista con los movimientos a realizar.

JUGADORES

Entre 1 y 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

Sentados en semicírculo, en dos grupos o en filas con el mediador adelante (el mediador debe ser visto por todos los niños).



TIPS

- Recomendamos preparar un set de acciones e instrucciones, o bien ensayarlas con anterioridad porque el juego **debe** ser rápido y fluido.
- Una vez automatizada la respuesta de la fase dos, se puede volver a la fase uno, y regresar luego a la fase dos.
- Se sugiere que el juego se realice siempre con los jugadores de pie, ya que sentados se ven limitados los movimientos.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar las y disponer en semi círculo al grupo. Realizar al menos cuatro ejercicios de práctica.
- **Desarrollo:** Modelar los ejercicios, y clarificar el cambio de regla.
- **Cierre:** Finalizar el juego cuando la mayoría de los niños hayan logrado realizar lo que el mediador indique. Realice preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿de qué se trataba el juego?, ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué fue más difícil, hacer lo que el mediador hacia o lo que el mediador decía?

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Cuando se deben seguir las instrucciones orales, debe ser muy claro en éstas, para promover la atención de los niños en el estímulo verbal. Lo mismo con los movimientos en la fase de imitación.
- Recordar de vez en cuando el estímulo al que deben responder.

Baile entretenido



10

OBJETIVO

Bailar según los estilos que proponga el animador.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve el desarrollo de la inhibición cognitiva y de la memoria de trabajo. La primera, por tener que cambiar de movimiento frente a la instrucción ya aprendida y automatizada frente a las letras. La segunda, por tener que operar simultáneamente con tres reglas de movimiento, diferentes para cada instrucción, y luego inhibir una de ellas.

INSTRUCCIONES

1. Disponer al curso en círculo.
2. *Vamos a aprender distintos pasos de baile, cuando yo diga "A" todos levantamos los brazos (diga A y levante los brazos). Cuando yo diga "E" todos movemos la cabeza (diga E y mueva la cabeza). Cuando yo diga "O" vamos a dar una vuelta (diga O y dé una vuelta).*
3. *Ahora vamos a practicar, yo voy a decir "A" y ustedes van a... (esperar que los niños realicen el movimiento, o bien, modelarlo). Yo voy a decir "E" y van a... (esperar que los niños realicen el movimiento, o bien, modelarlo). Yo voy a decir "O" y van a... (esperar que los niños realicen el movimiento, o bien, modelarlo).*
4. *Como ya practicamos, vamos a bailar. Entonces cuando yo diga una vocal ustedes van a moverse con el paso que corresponde a esa vocal (encienda la música y vaya alternando los estímulos auditivos [vocales]).*
5. Repetir el baile con 3 canciones distintas.
6. (Una vez que los niños hayan dominado la relación entre los sonidos y los movimientos, cambie el movimiento asociado a uno de los sonidos). *Vamos a cambiar uno de los pasos, cuando yo diga "A" ustedes van a saltar.* (Ponga la música y realice la misma dinámica de baile, pero modificando este movimiento).

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer en círculo al grupo. Modelar cada paso de baile correspondiente a cada estímulo auditivo.
- **Desarrollo:** Reproducir la música y presentar cada estímulo auditivo (A, E, O) de manera aleatoria.
- **Cierre:** Apagar la música cuando haya terminado el juego. Realice preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué fue lo que más les gustó del juego? ¿qué hicieron para acordarse del paso que correspondía a cada sonido? Retroalimente: Era muy importante esperar el sonido antes de realizar el paso de baile. ¿cuál fue el último paso de baile que hicimos? ¿y antes de ese? ¿y antes?

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Modelar los movimientos mientras los niños bailan y progresivamente ir retirando este apoyo.

VARIANTES

- Aumentar la velocidad en que se presentan los estímulos auditivos.
- Se pueden cambiar y agregar otros estímulos auditivos, como por ejemplo, usar palabras divertidas en lugar de vocales.

MATERIALES

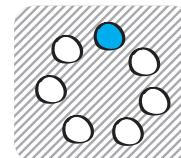
- Música (estilo musical acorde a las preferencias del grupo)
- Listado con pasos de bailes predeterminados.
- Micrófono para animación.

JUGADORES

Grupos de 4 a 6 o todo el curso.

DISPOSICIÓN

Parados en círculo o dispersos en un lugar cerrado.



TIPS

- El mediador debe ser entusiasta y disfrutar del baile y la música.
- Se sugiere que el mediador no realice los pasos junto con el grupo, sino después, para evitar la mera imitación.
- Ambientar la sala como un espacio de "fiesta" con luces de colores.
- Se sugiere la utilización de diversos estilos musicales e ir cambiando durante el desarrollo del juego.
- Dejar una canción a final del juego para que los niños bailen libremente.

Canasta de frutas



10

OBJETIVO Sin repetir ni equivocarse mencionar elementos que pertenecen a una misma categoría.	INSTRUCCIONES 1. (Disponer a los jugadores en círculo y dar las instrucciones). <i>Vamos a jugar a la Canasta de frutas. Yo diré con qué elementos debemos llenar la canasta (categoría a utilizar) y ustedes deberán ir uno a uno arrojando (nombrando) los elementos. Lo importante a considerar es que no pueden repetir el elemento que dijo su compañero ni equivocarse.</i> 2. (Haga una ronda de modelado. Comenzamos con la canción). <i>“Esta es la canasta familiar, diga nombres de: animales de la granja”</i> (los jugadores deben ir uno a uno diciendo un animal de la granja por ejemplo: cerdo, pato, caballo, gallina, etc). 3. <i>El juego se termina cuando uno de los niños se equivoca o dice un animal repetido. Si esto sucede muy pronto en cada ronda, el mediador debe cambiar la categoría.</i>	VARIANTES <ul style="list-style-type: none">Utilizar categorías no formales y que contengan sentido del humor.Agregar la regla que cuando un niño se equivoque o repita el elemento de su compañero sea él quien tenga que presentar una nueva categoría.	MATERIALES Ninguno
FUNCIÓN EJECUTIVA Este juego promueve el desarrollo de la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva. La primera debido a que los jugadores deben recordar y retener el elemento de su compañero para no perder y la segunda porque cada vez que su compañero dice un elemento el jugador debe cambiar su respuesta en función de la respuesta de este.			JUGADORES 4 jugadores o todo el grupo curso.
			DISPOSICIÓN En círculo
ROL DEL MEDIADOR <ul style="list-style-type: none">Inicio: Dar las instrucciones, iniciar el juego y modelar.Desarrollo: Guiar el juego, presentar las diferentes categorías.Cierre: Reforzar positivamente a los jugadores. Dar por finalizado el juego y realizar preguntas de metacognición como: ¿qué debíamos hacer en este juego?, ¿les pareció difícil? ¿qué era lo que más les dificultó? Retroalimente: Era importante recordar el elemento que había dicho mi compañero para no repetir ni equivocarse.	IDEAS DE ANDAMIAJE <ul style="list-style-type: none">Evaluar el nivel de apoyo en función del desempeño de los niños.Inicialmente hacer el modelado con el grupo curso (para dar los ejemplos) y luego, el juego en sí, en grupos pequeños.		TIPS <ul style="list-style-type: none">Realizar el juego con un máximo de 7 jugadores, para evitar tiempos de espera demasiado largos.Tener en cuenta el conocimiento de las categorías formales por parte de los jugadores.Utilizar el sentido del humor para establecer las categorías es un recurso que funcionó eficazmente. Por ejemplo, cosas que dan miedo, maldades que no se pueden hacer en el colegio, etc.Es un juego que sirve para el aprendizaje de categorías formales que son parte del currículum como medios de transporte, animales marinos, etc.Por ser un juego de fácil implementación, se transforma en un mini juego que se puede realizar en cualquier momento de la jornada.

Construyamos un...



30'

OBJETIVO

Construir la mayor cantidad posible de versiones de algunos objetos, usando para ello los Legos.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la flexibilidad cognitiva, puesto que los jugadores deben ir creando modelos diferentes de un mismo elemento utilizando Legos.

INSTRUCCIONES

1. Previo a las instrucciones del propio juego, se sugiere explicar los diferentes tipos de Legos que existen: grandes, medianos y pequeños, y explicar el modo de unirlos entre sí.
2. (Dibuje en la pizarra tres monigotes sencillos. cuéntele a los niños que estos tres osos se quedaron sin casa). *Vamos a construir una para cada uno, pero las tres casas deben ser distintas, recuerden, no pueden ser iguales. Hagamos la primera casa (2 minutos). Ahora la segunda, usando nuevos legos (2 minutos). Y la última usando nuevamente otros legos (2 minutos).*
3. (Pídale a los niños que levanten sus casas para mostrarlas al resto de sus compañeros).
4. *Los tres osos están muy lejos de su casa, tan lejos que deberán llegar en avión. Hagamos un avión para cada uno. Recuerden que los aviones no pueden ser iguales* (luego de cinco minutos pídale que muestren sus aviones).
5. Felicite a los niños y déjelos crear libremente por 5 minutos. Puede sugerir que hagan una mascota distinta para cada oso.
6. Invítelos a mostrar sus construcciones.

VARIANTES

- Mostrando un reloj de arena o un cronómetro atrás proyectado, indíquenles que tienen 5 minutos para hacer la mayor cantidad posible de cosas distintas dentro de categorías previamente designadas como: animales, comidas, monstruos, etc.
- En relación a la variante anterior, se sugiere especificar el tipo de animal, comida u otro. Por ejemplo: animales marinos, animales carnívoros, frutas, verduras, medios de transporte, etc.
- Se le puede entregar a cada niño una cantidad de legos para que construya lo que quiera. Despues de un tiempo determinado se les pide que entreguen su construcción al compañero de la derecha quien debe transformar la construcción de su compañero en otra cosa agregando o quitando legos y así sucesivamente.

MATERIALES

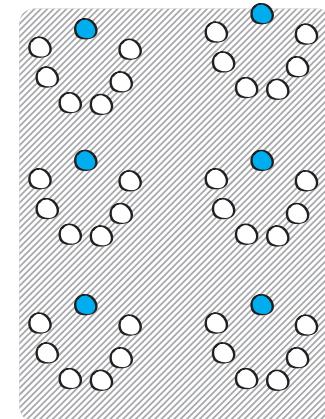
- Legos suficientes para todos los jugadores.
- Cajas o bolsitas para guardar Legos.
- Reloj de arena o cronómetro.

JUGADORES

Todo el curso.

DISPOSICIÓN

Tantos grupos como mediadores en la sala.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Disponga a los niños en círculo, y reparta los legos.
- **Desarrollo:** Siga atentamente las construcciones de los niños, ofreciendo ejemplos en caso de observar dificultad.
- **Cierre:** Felicite a los jugadores, pídale que guarden los legos donde corresponde. Realice las preguntas de cierre: ¿qué debían hacer en este juego? Retroalimente con el objetivo. ¿Era difícil?, ¿qué era lo más difícil?, ¿qué hicieron cuando no se les ocurría otra forma de hacer la casa? Retroalimente: podemos pensar en cosas que conocemos, o usar nuestra imaginación. También podemos mirar los modelos de los compañeros para dar ideas.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Si los jugadores presentan dificultades con el tercer modelo de la casa o avión, pedir solamente dos variantes.
- Ofrecer modelos sencillos prediseñados de alguna casa, avión o mascota.
- Intervenir directamente sugiriendo ideas de encaje.

TIPS

- Inscribir el juego dentro de una narrativa

Dibujos en círculos



OBJETIVO

Dibujar la mayor cantidad de cosas diferentes en un tiempo determinado usando siempre la misma figura.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la flexibilidad cognitiva ya que los jugadores deben dibujar la mayor cantidad de cosas diferentes en un tiempo determinado usando siempre la misma figura.

INSTRUCCIONES

1. Hoy vamos a usar nuestra *imaginación*. Nos vamos a dividir en equipos de 4 niños por grupo alrededor de un papel y tendrán 5 minutos para dibujar la mayor cantidad de cosas diferentes que puedan como equipo. Deben usar los círculos. Por ejemplo, pueden dibujar una flor o una pelota de tenis (dibuje ambos ejemplos, luego divida al curso en grupos de 5 niños alrededor de los papeles Craft, tenga particular cuidado de que cada niño tenga un espacio para dibujar).
2. Deben dibujar lo más rápido posible muchos dibujos diferentes (inicie la partida. Durante los diez minutos monitoree la actividad, ofreciendo ejemplos o pistas para apoyar la ideación de nuevos dibujos).
3. Cuando se acabe el tiempo, nombre y cuente todas las cosas diferentes que hizo cada equipo, al tiempo que valora la creatividad e imaginación de los niños, incluso cuando han dibujado cosas iguales.
4. Realice una segunda ronda con otras figuras: cuadrados, líneas, cruces, etc.
5. Presentar los papelógrafos al curso e ir comparando los dibujos, acogiendo las impresiones de los jugadores.

VARIANTES

- Si se observan dificultades para entender la instrucción, comenzar el juego con la realización de dibujos en base a "tickets".
- Usar otras figuras, como triángulos o cuadrados.
- Cada niño dibuja un garabato y el otro hace un dibujo con el garabato.
- Hacerlo de forma individual.

MATERIALES

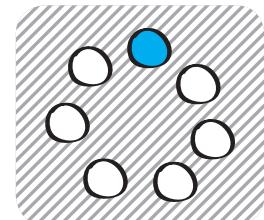
- Música grabada para bailar.
- Luces de colores
- Construir algunos símbolos para mostrar: Altavoz – altavoz ta15'chado o paletas con los colores del semáforo.

JUGADORES

10 a 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

Los niños se distribuyen en grupos alrededor del papel.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar las reglas y materiales, poniendo especial atención en que todos los niños alcancen a dibujar.
- **Desarrollo:** Monitoree que los niños estén dibujando cosas diferentes, señale amablemente cuando esto no sea así. Valore la creatividad de los niños.
- **Cierre:** Felicítelos por su creatividad y por haber logrado trabajar en equipo, aunque en ocasiones se equivoquen. Pregunte: ¿les ha gustado el juego?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿cómo podían saber que estaban dibujando cosas distintas dentro del equipo? Retroalimente: Señale que han tenido que usar su imaginación para que se les ocurriera tantas cosas diferentes, pero además debían estar atentos como equipo a lo que dibujaban los otros, para no repetirse.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Pedirles que piensen en todas las cosas que conocen y tienen forma de círculo.
- Si esto no funciona, mostrarle imágenes que contengan círculos en su forma (flor, sol, etc.).

TIPS

- Utilizar líneas abiertas es menos complejo para los jugadores que las líneas cerradas.
- No dar demasiados ejemplos del uso del círculo, para evitar la imitación.

Disfraces locos



OBJETIVO

Volver a la normalidad el maniquí humano, quitándole las prendas en el mismo orden en el que fueron puestas.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve el desarrollo de la memoria de trabajo, debido a que los jugadores deben recordar una secuencia de estímulos en el orden correcto.

INSTRUCCIONES

1. Hoy vamos a jugar a los disfraces locos. Miren, les traje unos disfraces y accesorios con los que vamos a jugar (muestre los disfraces a los niños). Nos vamos a sentar en círculo, uno de ustedes se parará en el centro, pero esta vez vamos a practicar, por lo que yo seré el maniquí.
2. Por turnos, tres de ustedes deben sacar un accesorio de la caja de disfraces y colocarlo en mí uno a la vez. Luego, los tres compañeros siguientes, que han puesto mucha atención a como me han disfrazado, van a sacarme el disfraz en el mismo orden que me lo pusieron sus compañeros, quitándome un accesorio cada uno. Por ejemplo, si primero me pusieron un sombrero, luego una corbata y al final los lentes; deben sacarme primero el sombrero, luego la corbata y los lentes (póngase y quítense los disfraces mientras dice este ejemplo).
3. Elija un niño que se sienta cómodo estando al centro de la actividad para hacer de maniquí. Cuéntele que cada vez iremos poniendo más accesorios.
4. Comience.
5. Continúe aumentando el número de prendas con que disfrazan a los niños, hasta que presenten grandes dificultades para recordar qué prenda deben quitar.
6. Como ronda final puede realizar un turno en el que todo el curso coloca un accesorio y en conjunto recordar.
7. Ya finalizado el juego, es recomendable dejar que los niños jueguen con los disfraces libremente.

VARIANTES

- Que los jugadores saquen las prendas en el orden invertido a como se pusieron.

MATERIALES

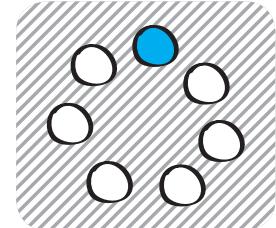
- Disfraces y accesorios.

JUGADORES

Entre 6 y 40 jugadores.

DISPOSICIÓN

Grupos pequeños de no más de 5 niños.



TIPS

- No realizar el juego con más de 6 niños.
- No aumentar el número de prendas hasta que los jugadores se sientan cómodos.
- Dar un tiempo al final del juego para que los niños se disfracen libremente.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Mostrar materiales. Entregar las instrucciones y ser parte de la práctica.
- **Desarrollo:** Supervise el desempeño de los del curso, ayudando a los niños a recordar cuando sea necesario. Cambie al modelo cada vez que un niño ha sido disfrazado.
- **Cierre:** Felicítelos por su creatividad y su buena memoria. Facilite el orden de los materiales. ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Cómo sabían que parte del disfraz sacar? ¿Qué ha sido lo más fácil? Y ¿Qué ha sido lo más difícil?
- Destaque como han sido muy creativos, pero además han logrado recordar el orden en que se debía desarmar el disfraz.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- En la ronda de práctica puede actuar mientras lo disfrazan, resaltando los accesorios con que lo van disfrazando.
- Si observa que los niños presentan dificultades para recordar, no aumente el número de prendas hasta que se sientan cómodos.

El cinco



30'

OBJETIVO

Aplaudir cada vez que el cuentacuentos diga "cinco".

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve el desarrollo de la inhibición, ya que debe efectuarse exclusivamente un movimiento específico a una palabra determinada.

INSTRUCCIONES

1. *Les voy a contar una historia, y cada vez que escuchen el número cinco, todos deben aplaudir una vez (mostrar). Recuerden, solo cuando escuchen el número cinco.*
2. *Ahora vamos a practicar* (cuente una pequeña historia para practicar con los niños. Una vez que compruebe que entendieron la instrucción, comience con el juego).
3. *Vamos a jugar...* (cuente una historia como la siguiente)
"Había una vez un país en el que vivían cinco animales. Uno era un conejo con dientes enormes, otro era un pequeño pez que había nadado por cinco mares del mundo. También había un perro al que le encantaba morderse la cola, un gato que siempre se caía de los techos, y una paloma que quería ser futbolista. Los cinco animales... etc".
4. Realice preguntas tipo comprensión lectora, inferencias de los niños, relación con aspectos valóricos que se busque trabajar en la escuela, descripción de los personajes, etc.

VARIANTES

- El mediador puede hacer el intento de aplaudir cuando va a decir, por ejemplo, el número 7 extendiendo la sssssss.
- También puede cambiar tanto la palabra estímulo, como la acción evocada por la palabra estímulo.
- Se pueden sumar palabras estímulo, así como sus acciones. Por ejemplo: "si digo cinco deben aplaudir" y "cuando diga perro, saltar".

MATERIALES

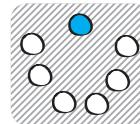
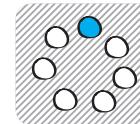
- Historias escritas.

JUGADORES

Grupos pequeños o el curso completo.

DISPOSICIÓN

Sentados en una alfombra o alrededor de una mesa.



TIPS

- La palabra de activación debe ir apareciendo de manera sorpresiva y reiterada.
- El mediador debe tener un rol de "Cuentacuentos".
- Conocer las historias y ensayar su narración.
- Utilizar más de una palabra de activación.
- Utilizar dentro de la historia palabras con igual sonido silábico inicial que la palabra de activación.
- Narrar historias con sentido del humor.
- No ofrecer pistas cuando se acerque el momento de decir la palabra de activación.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer en círculo al grupo. Se puede hacer una ronda de aprendizaje/exploración, haciendo que todos cuenten los números del 1 al 9.
- **Desarrollo:** El mediador cuenta la historia.
- **Cierre:** Finalizar el juego cuando la mayoría de los niños haya logrado el objetivo durante un tiempo prolongado de juego. Realice preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué tenían que hacer para cumplir con la instrucción?, ¿qué fue lo que más le costó?.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- El mediador, durante la práctica, puede aplaudir también para que todos comprendan la instrucción.
- Usar el cuerpo con un gesto o mimimca que acompañane la palabra estímulo.

El nervioso



OBJETIVO

Mantenerse alerta y golpear el mazo de juego cada vez que el número de la carta lanzada por algún jugador coincida con el número nombrado.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Es un juego que promueve la inhibición cognitiva, debido a que se debe inhibir la conducta de golpear el mazo cuando la carta no corresponde al número nombrado.

INSTRUCCIONES

1. Entregue 10-15 cartas para cada jugador del grupo.
2. *El primer jugador deberá lanzar una carta al centro de la mesa y decir "uno". El segundo deberá lanzar otra carta y decir "dos", y el tercero "tres", así sucesivamente hasta llegar a "diez", para luego volver a iniciar con el "uno" (modele dinámica y posición de cartas).*
3. *Pero atentos, si uno de ustedes dice un número mientras lanza una carta, y justo esa carta tiene el mismo número de animales, todos deberán golpear el centro de la mesa. El niño que le pegue primero bien al mazo se llevará una carta y el que pierde (le pega al final o le pega erróneamente) debe devolver una carta al mazo.*
4. *Gana el que tiene más cartas en su mano. No detenga el juego con el primer ganador, defina segundo y tercer lugar.*

VARIANTES

- Ignorar los números y jugar con las pintas (animales).

MATERIALES

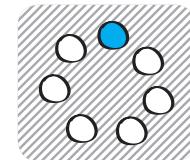
- 1 set de naipes con números hasta el N° 10 por grupo y pintas de animales.
- **OJO:** Tener naipes suficientes para que todos los niños tengan menos 10 cartas cada uno.

JUGADORES

Grupos de 5 jugadores.

DISPOSICIÓN

Grupos de 5 niños.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Disponga a los niños en grupos de 5 integrantes, en círculo, y un mazo de 50-75 cartas por grupo.
- **Desarrollo:** Siga atentamente la dinámica del juego para cerciorarse de que fue comprendida y que el desafío radica en la inhibición.
- **Cierre:** Felicite a los jugadores. Reflexione con los jugadores con preguntas como ¿qué debían hacer en este juego? Retroalimente con el objetivo. ¿Era difícil?, ¿qué era lo más difícil?, ¿qué hicieron para no perder? Retroalimente: era importante observar, pensar y luego golpear la mesa.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Compruebe que los niños conocen los números hasta el 10 (o que saben contar). Si el juego resulta muy difícil solo utilice las cartas del 1 al 5.
- Modele la dinámica una vez con al menos 3 números distintos.
- Explique durante el juego que no solo hace falta ser rápido, sino que además es importante mirar, pensar, y luego golpear, para no perder.

TIPS

- Es un juego que permite reforzar números y su asociación a cantidad.

El sombrero mágico



OBJETIVO

Hacer mímicas en base a imágenes para representar conceptos. Adivinar el concepto que representa el compañero.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve el desarrollo de la flexibilidad cognitiva, en tanto obliga a representar la palabra de muchas maneras diferentes, para que los niños que observan puedan adivinarla lo más rápido posible. Asimismo, promueve la inhibición, al obligar a los niños que observan, a respetar turnos para pedir la palabra.

INSTRUCCIONES

1. *En este sombrero hay muchas palabras y entre todos las vamos a adivinar. Vamos a separarnos en dos grupos, un representante de cada grupo va a salir adelante y el resto de los miembros del equipo tiene que adivinar. Él va a sacar un papel, ahí va a encontrar una imagen que representa un animal, una persona, una cosa o una acción (saque un papel y muestre la imagen a los niños, en el ejemplo ocuparemos la imagen de un avión).*
2. *Miren, me salió la imagen de un avión. Voy a representarlo abriendo mis brazos, haciendo como que vuelo (no realice ningún sonido ni explicación, sino, el movimiento descrito). ¿De qué otra forma lo puedo representar? (Espere que los niños respondan). Podría también hacer como que estoy manejando el avión (realice la mímica). La idea es buscar distintas formas para entregar más pistas a mis compañeros.*
3. *Cuando un niño adivine, saldrá otro adelante a jugar.*
4. *Pasémosle el sombrero mágico al compañero. Él va a sacar una palabra. Esperemos que la vea y ahora todos en silencio y ¡a mirar!. (Invite a un niño adelante para representar la palabra, pídale que saque una imagen y que le diga en el oído de qué se trata).*
5. *Organice los turnos para que los participantes no se repitan. Inste a los niños a buscar distintas formas de representar la palabra.*
6. *El juego termina cuando haya pasado el tiempo determinado para su desarrollo.*

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción en semicírculo.
- **Desarrollo:** Otorgar los turnos de participación, explicar a los niños el contenido de las imágenes y fijarse en que no se repitan los niños que hacen las mímicas.
- **Cierre:** Finalizar el juego. Pregunte a los niños: ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué hicieron para que los demás pudieran adivinar los conceptos?, ¿cómo pudieron adivinar los conceptos representados por sus compañeros? Retroalimente: teníamos que buscar distintas formas de representar la palabra, para que así los demás pudieran adivinar. Y para adivinar teníamos que tratar de pensar como el otro e imaginar qué estaba representando.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Hacer un modelaje al momento de explicar la actividad. Es importante decir a los niños que si una idea no resulta, deben buscar otra que pueda expresar la palabra, o buscar desde el comienzo múltiples ideas.
- Para favorecer un buen desarrollo del juego, puede tener algún cartel o seña que indique a los niños que deben quedarse en silencio y escuchar.
- Si hay una palabra que nadie adivina, puede pedir a un compañero que ayude al niño a hacer la mímica o ayudar usted mismo al participante.

VARIANTES

- Se puede separar al curso en dos equipos y otorgar puntos cada vez que un participante adivina la palabra. Esto permitirá mantener la motivación de participar.
- Se pueden intencionar las tarjetas, dejando aquellas que tienen representaciones similares para que las mímicas sean más precisas. Por ejemplo: auto y micro.
- Quien adivine debe realizar una mímica diferente a la de su compañero para finalmente obtener el punto.
- Que dos niños saquen una tarjeta y juntos realicen la mímica es otra variante que permite reducir los tiempos de espera y hace más entretenido el juego, promoviendo el desarrollo de la flexibilidad.

MATERIALES

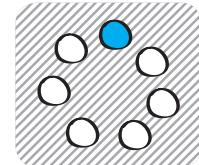
- 1 set de tarjetas con imágenes que representen distintas palabras por cada grupo de niños.

JUGADORES

Juega todo el curso de manera colaborativa o en grupos de 4 a 6 niños.

DISPOSICIÓN

Se organizan en semicírculo. Quien hace la mímica va al medio.



TIPS

- El juego resulta mucho más efectivo y divertido cuando se realiza en grupos pequeños.
- Hacer turnos aleatorios y en espacios amplios y libres para no coartar los movimientos de los jugadores.
- Utilizar sombreros llamativos para contener las tarjetas.

Entrevista sin sí ni no



OBJETIVO

Conversar con el mediador sobre un tema sin decir ni Sí ni No.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición cognitiva, ya que el niño debe controlar decir "Sí" o "No", palabras que están muy automatizadas en el uso y que cuesta mucho inhibir. Durante el transcurso del juego, deben flexibilizar debido para encontrar diferentes respuestas a las preguntas realizadas por el mediador sin usar las palabras prohibidas.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a sentarnos en círculo.*
2. *Ahora yo voy a hacerles algunas preguntas y ustedes tienen que responderme pero no pueden decir Sí ni No.* (Decida al azar con qué niño va a conversar en primer lugar. Sugiera algunos temas).
3. *Si alguno de ustedes me responde diciendo Sí o NO, pasará el turno a otro compañero* (introduzca el tema e intercale preguntas abiertas con preguntas de respuesta Sí/NO).
4. *Primero vamos a jugar mi compañero y yo para que lo vean* (realice una conversación de prueba).
5. *Y ahora vamos a jugar* (comience el juego y siga jugando hasta que la mayoría de niños haya tenido la oportunidad de jugar).
6. Temas sugeridos: La selva; Los animales domésticos; El consultorio; El circo; El invierno; La navidad; El verano, etc. Para seleccionar otros temas, piense en acontecimientos próximos significativos para los alumnos.

VARIANTES

- Solo en el caso en que los niños no puedan inhibir las respuestas Sí ni NO en la conversación seleccionada, podría iniciarse una variante en la que el mediador realiza una pregunta directa en lugar de una conversación.
- Al hacer una pregunta, incentivar a los niños a que den diferentes respuestas a la misma pregunta realizada.

MATERIALES

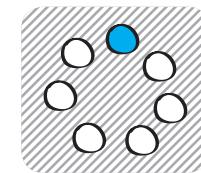
- Temas preestablecidos para conversar y preguntar a los niños.
- Un micrófono real o de juguete.

JUGADORES

Entre 4 y 40 jugadores. Un solo equipo colaborativo.

DISPOSICIÓN

Sentados en círculo en una alfombra o formando círculo grande con las sillas.



ROL DEL MEDIADOR

- **Antes:** Entregar la instrucción y disponer en círculo al grupo. Opcional: Hacer un modelado entre mediador y ayudante.
- **Durante:** Participar como entrevistador ubicándose entre los niños. Reforzar igualmente al niño que responde bien y mal.
- **Cierre:** Finalizar la ronda cuando se estime conveniente. El juego es exitoso si el grupo logra conversar con el mediador inhibiendo las respuestas de Sí y NO, transformándolas en respuestas alternativas. Para terminar, pregúntele a los niños: ¿qué debían hacer en este juego?, ¿de qué cosas hablamos?. Retroalimente nombrando las estrategias que usaron los niños durante el juego para decir Sí o NO (ej: los conectores usados).

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Ambos mediadores juegan una vez dando el ejemplo.
- Un mediador debe equivocarse, y el otro mediador explicar a los niños cómo podía haber respondido el ayudante dando así pistas a los niños para responder adecuadamente.

TIPS

- Resulta más efectivo si se realiza en grupos pequeños.
- Tener una lista de posibles respuestas para la misma pregunta para ayudar a los niños (adverbios de tiempo, cantidad, etc.)
- Utilizar micrófonos reales y amplificador hace más entretenido el juego.
- Personificarse como un entrevistador permite darle mayor consistencia al juego, lo que lo hace más llamativo.
- Es un juego que se puede utilizar en cualquier momento de la jornada o entre experiencias por su rápida implementación, permitiendo además un desarrollo en la ampliación de vocabulario.

Feliz - triste



OBJETIVO

Nombrar las emociones o los colores de las caritas presentadas por el mediador, según corresponda.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la inhibición cognitiva, ya que en cada grupo, deben activar solo una de las reglas aprendidas en el plenario. Así activan la regla de describir la emoción de las caritas o la de describir el color de éstas.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a organizarnos en 2 grupos* (dibuje en la pizarra varias líneas con caras tristes y contentas de estos colores).
Ejemplo de caritas:
2. *Miren lo que dibujé en la pizarra. Ahora ustedes deben ir nombrando las caritas que yo dibujé según su emoción entre feliz o triste* (dé la señal para que los niños vayan leyendo las caritas hasta que todos los niños hayan respondido).
3. *Ahora vamos a nombrar de nuevo estas caritas, pero deben leerlas en función del color y sin considerar la emoción. Los niños leerán las caritas como "rojo, azul, verde, etc"*
4. *Y ahora vamos a hacerlo más divertido: vamos a volver a leer estas caritas, pero de la siguiente forma: los niños las nombrarán según si está feliz o triste y las niñas, según el color* (el juego debe seguir hasta que los niños y niñas dominen las reglas y realicen la lectura correctamente).

VARIANTES

- Aumentar la complejidad del juego con más colores y con caritas con otras emociones.
- Agregar más atributos (accesorios, tamaño, etc.)
- Se pueden agregar reglas adicionales, como por ejemplo, que sólo un grupo lea las caritas según emoción y otro según color. También se les puede pedir a los niños que lean la emoción en las caritas hasta que una señal indique que deban cambiar a leer el color. También se puede cambiar la regla en cada carita arbitrariamente según el mediador lo quiera.
- Se pueden leer las caritas de manera arbitraria y no lineal, saltándose algunas.

MATERIALES

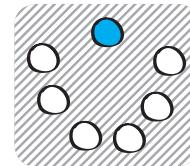
- Plumones de colores (rojo, azul, verde) y pizarra (o data) o preparar papelógrafo con caritas.

JUGADORES

4 a 40 jugadores, en varios equipos. Cada equipo es colaborativo.

DISPOSICIÓN

Dos grupos o un gran grupo donde todos juegan simultáneamente.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer en semicírculo a cada grupo.
- **Desarrollo:** Organizar los turnos y el juego.
- **Cierre:** Finalizar el juego. Reforzar a los niños por el desempeño. Realice una ronda individual rápida para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué tenían que hacer para no equivocarse? Retroalimente: era importante pensar antes de decir la respuesta.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Modelar a los niños con el ejemplo del mediador y del ayudante del mediador.
- Al principio, puede recordar la regla a los niños frecuentemente hasta que la puedan mantener por sí solos.

TIPS

- Resulta mejor el juego cuando se hace en dos grupos y una ronda todos a la vez.
- La lectura de las caritas debe ir haciéndose cada vez más rápido, evitando que los niños se aprendan el orden de memoria.
- Se recomienda hacer una fase individual para terminar el juego, para así asegurar la participación de todos los niños.

Historias con dados



OBJETIVO

Contar una historia entre todos los participantes, utilizando los dados con imágenes.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve el desarrollo de la flexibilidad cognitiva y la memoria de trabajo, ya que los niños deben inventar un pedazo de cuento, manteniendo el sentido general de lo construido hasta su turno.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar a contar una historia entre todos. Cada uno va a tener un dado, lo va a lanzar cuando llegue su turno y va a decir algo para continuar con el cuento. Es muy importante escuchar a los demás para poder decir algo que tenga sentido y poder construir un cuento entre todos* (entregue los dados a los niños y permita que los toquen y describan las figuras que ven en sus caras. Luego haga un juego de prueba, partiendo con un ejemplo).
2. *Vamos a practicar, yo voy a partir esta vez y ustedes tienen que escuchar atentamente para que puedan continuar mi historia* (lance el dado y cuente el principio de la historia. Por ejemplo si aparece la flor puede decir: "Había una vez una flor muy pero muy floja que.... Voi a lanzar mi dado, miren la imagen que apareció, es un (nombre la imagen), entonces digo y esta flor que era una muy floja de repente" (continúa la historia según imagen del dado).
3. *Vamos a jugar siempre de izquierda a derecha, así que te toca a ti, lanza el dado!* (pídale al niño que se encuentra a su derecha que lance) *¿qué imagen apareció? Describela por favor. ¿Qué podrías decir ahora? Recuerda cómo comenzaba el cuento* (repita el inicio del cuento. Inste al niño decir algo y ejemplifique. Luego proceda de manera similar con el niño siguiente).
4. *Como ya practicamos, vamos a jugar. Va a partir uno de ustedes y cuando el cuento termine partiremos otra vez* (diga al primer niño que lance su dado y que comience con la historia). *Lanza tu dado, observa la imagen y comienza con la historia. Los demás deben esperar su turno para lanzar el dado. Vamos a jugar de izquierda a derecha. Siga jugando hasta completar el tiempo.*
5. *Ahora que acabamos la historia, inventémosle un título.*

VARIANTES

- Se pueden lanzar todos los dados a la vez y pedirle a cada participante que cree una historia diferente.
- Se puede jugar con cartas en lugar de dados, entonces los niños, en lugar de lanzar el dado sacan una carta de un mazo ubicado en el centro.
- Se pueden agregar materiales concretos para ir contando la historia: muñecas, autos de juguetes, etc.
- Hacer otra historia con los mismos dados ya sorteados en la mesa.
- Escribir la historia y leerla al final.
- Agregar dados que tengan acciones lúdicas y que generan incertidumbre en los niños, como por ejemplo: lanzar nuevamente, hacer un recuento de la historia hasta donde va.
- Agregar un escenario donde transcurre la historia. Puede ser un escenario que tenga muchos elementos, por ejemplo un basural, un desierto, un bosque, etc.

MATERIALES

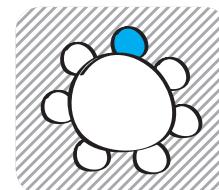
- 1 set de dados con imágenes para cada grupo, al menos un dado por participante (History cubes).

JUGADORES

Equipos colaborativos de 4 a 6 jugadores.

DISPOSICIÓN

Sentados en círculo en una alfombra o alrededor de una mesa.



TIPS

- Explicitar de alguna forma que la historia está finalizando (se pueden usar escenario de colores para diferenciar cada momento de la historia)
- Resulta más efectivo el juego con un máximo de 5 jugadores.
- Realizar el juego más de una vez, permite que los niños amplíen su campo semántico, al buscar diferentes significados de una misma imagen.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y disponer en círculo al grupo. Se puede hacer una ronda de aprendizaje/exploración, donde cada niño puede elegir la cara del dado que prefiera y contar una historia de manera individual.
- **Desarrollo:** Participar como jugador, ubicándose entre los niños, ofreciendo giros cómicos o llamativos en la historia para mantener la atención de los jugadores.
- **Cierre:** Avisarle al último niño del círculo que debe finalizar la historia. Realice preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿qué tenían que hacer para poder completar la historia de los demás? Retroalimente: Era muy importante esperar el turno, fijarse en las imágenes de los dados y prestar atención a lo que decían los demás para poder continuar la historia.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Modelar a) el inicio del cuento "Había una vez", b) el uso de algunos conectores y c) avisarle al último niño que debe finalizar la historia (conectores de cierre: finalmente, por último, y al final, y así fue que, de este modo, fueron felices para siempre, etc.)
- Ayudar a construir un significado a aquellas imágenes que son desconocidas para los niños.

Llamado de emergencia



30'

OBJETIVO

Llamar por teléfono a los títeres para hablar con ellos o pedirles materiales.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve el desarrollo de la memoria de trabajo (específicamente memoria a corto plazo), al tener que repetir una secuencia de números de extensión progresiva.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar a llamar por teléfono* (coloque el teclado telefónico en la pizarra antes de empezar a jugar). *Quiero saber si conocen estos números. Ustedes me van a decir qué número es* (indique de forma aleatoria los números con el fin de saber si los niños conocen los números. Ahora empiece el juego introduciendo los números que son conocidos por los niños). *Les voy a decir una secuencia de 3 números* (diga una secuencia de tres números. Luego pregunte:) *¿Quién recuerda la secuencia que dije? El niño que recuerde la secuencia de números y que levante primero la mano podrá pasar a la pizarra a llamar por teléfono marcando los números que corresponden.*
2. *El objetivo es llamar a un personaje. Si marcan bien, se comunicarán con el personaje simpático (mostrar títere), pero si marcan mal...les va a contestar otro personaje muy pesado* (mostrar títere). Terminada la explicación, haga un ensayo: un niño deberá marcar mirando a sus compañeros y un títere de personaje aparecerá tras de él sin que pueda verlo. Responda con la voz del personaje correcto o equivocado según la secuencia que marquen los niños. Si es el personaje correcto será amable y educado. Si se equivoca contestará un personaje mal educado y pesado. Incremente la secuencia según el desempeño de los niños. Finalice cuando ya no puedan recordar más números).

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar la instrucción y la metáfora.
- **Desarrollo:** Presentar secuencias de números.
- **Cierre:** Retroalimente: era muy importante esperar el turno, fijarse bien en los números nombrados para poder recordarlos. Ofrezca alguna regla mnemotécnica, por ejemplo: si la secuencia es 2, 1 y 5, se puede pensar en 2 las piernas que tengo, 1 la boca, y 5 los dedos.

VARIANTES

- Aumentar la cantidad de números o figuras o animales a marcar.
- Si hay dificultades con los números, intercalar números con secuencias de colores, formas geométricas, símbolos, animales o vocales.
- Que los niños marquen la secuencia en orden inverso.
- Entregar a los niños una escena de un cortometraje o cuento cada vez que marquen bien la secuencia numérica. Cuando todo el grupo termine deberán ordenar las escenas según aparecieron en el cortometraje o cuento conocidos por ellos anteriormente.
- Entregar a los niños una pieza de rompecabezas cada vez que marquen bien la secuencia, y luego en conjunto todo el grupo armar el rompecabezas (por ejemplo: una fotografía del curso dividida en varias partes).

MATERIALES

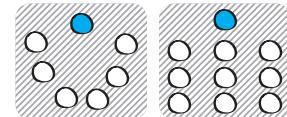
- Teclado telefónico en formato grande.
- Títeres (personajes).
- Láminas plastificadas de escenas de cortometraje (si se aplica la variante).
- Imagen de una fotografía del curso dividida en partes, como un rompecabezas (si se aplica la variante).

JUGADORES

Todo el curso o en grupos pequeños (en la segunda modalidad cada grupo deberá tener un teclado telefónico).

DISPOSICIÓN

Sentados en filas, en semicírculo o según la disposición de la clase



TIPS

- El animador no debe marcar los números a medida que los va nombrando, porque de ser así, el juego se transforma en un juego de memoria visual y no auditiva.
- Utilizar el sentido del humor en la conversación telefónica.
- Se recomienda empezar con secuencias de tres números y aumentarlas de manera progresiva, para no frustrar a los niños.
- En el ideal tener un teclado numérico que al mismo tiempo tenga colores, o símbolos para ayudar a los niños a lograr el objetivo del juego.

Lotería de memoria



30'

OBJETIVO

Completar el cartón según los diseños que muestra el animador.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve memoria de trabajo, pues los niños deben retener y reproducir patrones de complejidad creciente.

INSTRUCCIONES

1. Vamos a jugar a una especie de lotería. Les voy a mostrar una figura, la voy a esconder, y después de 3 segundos ustedes deberán completar su cartón haciendo la misma figura que les mostré. Para eso deberán usar estas fichas (entregar 1 cartón + 9 fichas, plumón o trozos de goma eva por niño).
2. Muestre una figura a modo de ejemplo por 3 o 5 segundos en el caso de la variante que exige memorizar figuras geométricas.
3. (Escóndala y cuente hasta 3, antes de mostrarla otra vez). Ahora ustedes complétenla usando las fichas que les repartí.
4. Muestre el diseño que había presentado antes, y pídale a los niños que corrijan en caso de que sea necesario. Puede modelar poniendo en un cartón similar al de los jugadores, las fichas de goma eva en el lugar adecuado.
5. Se debe comenzar con tres estímulos en el cartón, luego cuatro y finalmente la realización de figuras geométricas en el mismo.



VARIANTES

- Se puede pedir a los niños que pinten los cuadros, en lugar de usar las fichas para marcar.
- Complejizar la grilla.
- Aumentar el tiempo de interferencia.
- Jugar en grupos o pareja, un niño presenta y él o los otros completan el cartón.
- Presentar los cartones sin separación entre cuadros de grilla.
- Para hacer el juego más real y dinámico se pueden incluir premios durante el juego.

MATERIALES

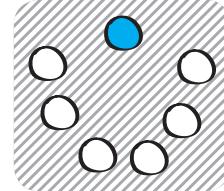
- Cartones de lotería de 3x3 se recomienda que el cartón y las fichas tengan "belcron", pero también se puede usar fichas de goma eva, o simplemente usar cartones desechables para rayarlos/pintarlos (esto último sirve para la variante).

JUGADORES

1 a 45 jugadores.

DISPOSICIÓN

Todos los jugadores mirando hacia el frente de la sala.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** repartir un cartón para cada niño y la goma eva o lápices. Entregar instrucción. Hacer un ejemplo.
- **Desarrollo:** Presentar los modelos, esconderlos, contar y asegurarse que los niños estén siguiendo la regla. Complejizar en gradiente los diseños.
- **Cierre:** Elicitar la metacognición. Felicitar a los niños por su desempeño en el juego. ¿Qué tenían que hacer en este juego? Retroalimente parafraseando el objetivo del juego. ¿Alguien recuerda alguno de los diseños? Luego de la respuesta, muestre algunos de los diseños que usó en el juego.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Empezar con modelos simétricos, y en la medida en que los niños los dominen, hacer formas irregulares (siempre mantener el nivel de desafío).
- Aportar, luego de cada ronda, con mnemotecnias. Por ejemplo: Miren, este es un cuadrado, o tiene forma de cruz, etc.

TIPS

- El mediador debe estar muy atento para evitar que los jugadores se copien entre ellos (una estrategia puede ser que al momento de marcar volteen sus cartones).
- Si se utilizan plumones para marcar se debe tener en cuenta el tiempo que demoran los jugadores en borrar entre una figura y otra.
- Se recomienda hacer el juego en mesas, para comodidad de los jugadores (para marcar y ver al mediador).
- Utilizar micrófono y premios sorpresa hacen más entretenido el juego.
- Dar un tiempo prudente para la autocorrección.

Memorión



OBJETIVO

Hacer pares de cartas que se parezcan en algo o comparten una categoría, recordando su posición en el tablero.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego que promueve la flexibilidad y la memoria de trabajo. La primera, por tener que juntar objetos no iguales, la segunda por tener que memorizar la ubicación de los naipes en la mesa.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar al memorión, pero no vamos a buscar parejas iguales, sino elementos de una misma categoría. Miren estos dos naipes (muestre las imágenes del avión y el camión). ¿Son iguales? No son iguales, pero los dos tienen ruedas, se mueven de un lugar a otro y son medios de transporte. Por lo tanto, pertenecen a la misma categoría. Ahora miren estos otros naipes ¿son iguales? ¿A qué categoría pertenecen? (Muestre las imágenes de la cebra y el koala, y espere la respuestas de los niños). Muy bien, los dos son animales.*
2. *Antes de jugar al memorión vamos a conocer todas las cartas (pónganlas sobre la mesa y júntenlas por categoría. Reparta un mazo de naipes a cada grupo y ayude a los niños a ponerlos boca arriba sobre la mesa de manera que se vean todas las imágenes). Ahora vamos a dar vuelta todas las cartas y las vamos a revolver. Luego, por turnos vamos a ir descubriendo pares y si sacamos 2 de la misma categoría nos ganamos esa pareja. Tienen que tratar de fijarse bien en las cartas que se van dando vuelta, para que después puedan recordar donde se ubican (mientras explica, dé vuelta 2 cartas y muestre la dinámica del juego).*
3. *¡A jugar! Vamos a partir de izquierda a derecha, y cada jugador va a dar vuelta solo un par de cartas por turno, independiente de que gane la pareja o no. El juego termina cuando hayamos ganado todas las parejas. Gana el que tenga más pares.*

VARIANTES

- Se puede jugar mirando siempre las cartas, armando grupos o parejas lo más rápido posible.
- Dar vueltas tres cartas en lugar de dos y buscar un criterio común.
- Pedirles que nombren más de un criterio de asociación.
- Con las cartas boca arriba, pedirles que encuentren, por ejemplo, todos los animales, luego devolver las cartas y pedirles que encuentren todo lo que tenga cuatro patas, y así sucesivamente con el fin de obligarlos a incorporar un mismo elemento en distintas categorías.

MATERIALES

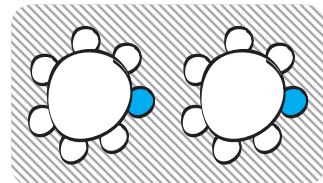
- 1 set de naipes de categorías semánticas cada 5 o 6 niños.

JUGADORES

4 a 6 jugadores.

DISPOSICIÓN

En grupos, sentados en círculo en una alfombra o alrededor de una mesa.



TIPS

- Jugar con un máximo de 7 niños para asegurar la participación.
- El mediador debe permitir asociaciones de tipo personal en el comienzo del juego.
- Este juego permite utilizarlo para el aprendizaje de categorías formales, la ampliación de vocabulario y el desarrollo de la argumentación.
- En este juego que el mediador sea un jugador más a igual nivel que los niños tiene efectos positivos en el logro del objetivo del juego.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Dé a conocer las reglas y disponga en grupos a los niños.
- **Desarrollo:** Durante las rondas aporte con otras relaciones posibles entre las cartas, o invite a los niños a esforzarse por hallar alguna similitud entre las cartas que volteó, aun cuando esta similitud no sea evidente.
- **Cierre:** Con todas las cartas volteadas, invitarlos a construir nuevas parejas o tríos de cartas. Además, el mediador pudo haber anotado las categorías establecidas por los niños y explicitarlas ahora.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Previo al juego puede enseñar los naipes a los niños para que se familiaricen con todos ellos.
- Modelar en una primera ronda entre el mediador y el ayudante.
- Puede limitarse el número de categorías, indicándoles cuáles son las categorías existentes.

Peces y pulpos



OBJETIVO

Encontrar la carta del monstruo representada por los dados.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este juego promueve la flexibilidad cognitiva, por cuanto obliga a los niños a aplicar las mismas categorías conceptuales (formas, colores y patrones) a diferentes objetos. Además de desarrollar la memoria de trabajo, al no olvidar la regla anterior para encontrar el monstruo e inhibición en un plano secundario al tener que esperar a que se detengan los tres dados antes de agarrar el monstruo que creen correcto observando solo el primer criterio.

INSTRUCCIONES

1. *Vamos a jugar a ser detectives. Existe un laboratorio donde se crean monstruos, pero a ellos les gusta escapar y esconderse entre sus amigos. Vamos a ayudar a los científicos a encontrar el monstruo que se escapó* (disponga las cartas de modo que todos puedan verlas y pida a los niños que describan a las criaturas, promoviendo que descubran que tienen distintas formas, colores y patrones o dibujos en su cuerpo).
2. *Para saber qué monstruo es el que se escapó, vamos a tirar estos dados, que nos muestran de qué color, de qué forma y qué dibujos tiene ese monstruo en su cuerpo* (muestre a los niños los dados).
3. *Ahora vamos a practicar, voy a tirar los dados y juntos vamos a ver qué sale en ellos, para luego buscar al monstruo correcto* (lance los dados y describa lo que sale en ellos, por ejemplo):
Ha salido la forma de pulpo, el color naranja con rojo, y el dibujo de puntos. Por lo tanto tenemos que buscar un monstruo que tenga forma de pulpo, sea color naranja con rojo y tenga puntos en su cuerpo'.
4. Busque frente al curso la carta correcta, promoviendo que lo ayuden verbalmente a encontrarla.
5. *Ahora que ya encontraron al primero, vamos a buscar al resto de ellos. Cuando tire los dados, el primero de cada grupo debe buscar al monstruo. Si es el correcto, se llevará una ficha. Si no, le da el turno a su compañero* (verifique que la carta encontrada sea la correcta, si no es, la búsqueda debe continuar).

VARIANTES

- Se puede jugar con un mazo de monstruos distintos (el cual tiene distintas características que deben ser observadas).
- Hacer el juego más verbal, es decir, en lugar de mostrar a los niños los dibujos de los atributos (en los dados), nombrarlos.
- Agregar más reglas pero no más estímulos. Por ejemplo: un dado que contenga reglas como pierde un turno, lanzar de nuevo, cambiar color, etc.
- Hacer la variante (circular y con algún transformador o

MATERIALES

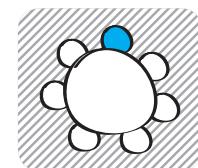
- Cartas de monstruos 'Panic Lab' o pulpos y peces.
- Dados 'Panic Lab' de forma, color y patrón de diseño.
- Fichas de premio.

JUGADORES

45 jugadores o grupos de 4 a 6 jugadores.

DISPOSICIÓN

En grupos alrededor de una mesa o en el piso observando al mediador.



TIPS

- El juego funciona con un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 7.

ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Entregar instrucciones mientras se muestran las cartas y los dados.
- **Durante:** Verifica que los monstruos encontrados sean los correctos y motiva la búsqueda en caso de que no lo sean, explicando el porqué.
- **Cierre:** Señalar que ya han entrado muchos/todos los monstruos que habían huido. ¿Qué tenían que hacer para encontrar al monstruo correcto? Retroalimente: Deben encontrarlo según las pistas que nos daban los dados. ¿Qué pistas nos daban? Ofrecer ejemplos de otras cosas con distintos atributos. Por ejemplo: nombrar los atributos de algún elemento de la sala.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Se puede hacer una ronda de exploración donde se elige una carta y se muestran los dados de modo que la represente.
- Si los jugadores presentan dificultades para identificar a los monstruos correctos luego de unos turnos, puede repetir la ronda de práctica.

¿Qué soy?



OBJETIVO	INSTRUCCIONES	VARIANTES	MATERIALES
OBJETIVO Cada jugador debe descubrir la imagen que tiene en la frente.	INSTRUCCIONES <ol style="list-style-type: none">1. <i>Vamos a jugar a adivinar. Primero, nos vamos a dividir en grupos. Les voy a enseñar unas tarjetas que tengo aquí</i> (deje que los niños vean las tarjetas y se familiaricen con ellas. Puede preguntarle a los niños por las imágenes de las tarjetas a fin de asegurarse que las conocen). <i>Yo repartiré una tarjeta a cada uno de ustedes pero no deben verla. Se la deben pegar en la frente, sin mirarla. Para averiguar qué personaje hay en la carta que está en mi frente, voy a hacerle preguntas a mi compañero. Mi compañero solo puede responder con Sí o con NO.</i>2. <i>Ahora voy a jugar yo con mi compañero. Miren atentamente</i> (realice una ronda de juego con el ayudante).3. <i>Ahora vamos a jugar todos</i> (reparta los naipes y colóquelos a cada niño en la frente. Dirija en la primera ronda las preguntas de los niños).4. Realice varias rondas para que los niños practiquen y dominen el juego. Se debe ofrecer a los niños al menos una pista. Definir previamente qué se considerará una pista, ver libro. En la primera etapa por ejemplo: una vocal o letra o dejar que los niños realicen dos preguntas en vez de una.5. Termine el juego después de varias rondas jugadas.	VARIANTES <ul style="list-style-type: none">• Es posible jugar en grupo sin hacer parejas. Cada jugador, por turnos, hará una pregunta, si la respuesta es sí, puede seguir preguntando, en caso contrario es el turno del compañero.	MATERIALES <ul style="list-style-type: none">• 20 set del juego “¿Quién soy?” o imágenes para pegar con scotch en la frente de cada niño.
FUNCTION EJECUTIVA Este es un juego que promueve inicialmente la flexibilidad pero durante su desarrollo, encontramos las tres FE por igual (FC, MT e IC). El niño debe operar mentalmente con una pregunta que le permita anticipar quién es, manteniendo una coherencia lógica de las preguntas en función de las respuestas (MT), necesita generar preguntas alternativas a su idea original, dependiendo si la respuesta es sí o no (IC), y debe generar el máximo número de preguntas diferentes para llegar a saber quién es (FC).	JUGADORES Desarrollo en grupos pequeños (6 máximo).	DISPOSICIÓN En círculo.	
ROL DEL MEDIADOR <ul style="list-style-type: none">• Inicio: Entregue la instrucción y disponga en grupos a los niños.• Desarrollo: Durante las rondas supervise que los niños cumplan las normas, realicen las preguntas adecuadas y respondan correctamente.• Cierre: Avise que es la última ronda y refuerce a los niños cuando finalice el juego. Realice preguntas a los niños para promover la reflexión respecto de las estrategias utilizadas durante el desarrollo del juego: ¿Qué preguntas eran importantes para averiguar el personaje rápidamente? ¿Qué fue lo que más les gustó? Retroalimente: era muy importante no mirar el naipe que teníamos en la frente, y era importante acordarse de las preguntas que ya habíamos hecho, para no repetirlas.	IDEAS DE ANDAMIAJE <ul style="list-style-type: none">• Previo al juego puede enseñar los naipes a los niños para que se familiaricen con todos ellos.• Modelar una primera ronda entre el mediador y el ayudante.• Puede limitarse el número de categorías, indicando cuáles son las categorías existentes.	TIPS <ul style="list-style-type: none">• Dar las pistas después de 4 o 5 preguntas o cuando se dé cuenta que a los jugadores no se le ocurren más preguntas. Así también si a los niños les cuesta mucho no decir la carta que el compañero tiene en la frente, dejar que den pistas.• Intencionar las cartas con el fin de bajar el nivel de complejidad del juego y la frustración de los jugadores.• La reiteración del juego es clave.• Se puede evitar el boicot del juego si sólo un niño del grupo tiene su carta en la frente y no todos a la vez.	

Todos los usos de...



OBJETIVO

Buscar distintas formas de usar un mismo objeto.

FUNCIÓN EJECUTIVA

Este es un juego de flexibilidad cognitiva, ya que obliga a los niños a generar respuestas originales y distintas frente al uso de diferentes objetos.

INSTRUCCIONES

1. Disponga al curso en semicírculo.
2. *Vamos a jugar a pensar para qué podrían servir distintos objetos.*
3. *Acá tengo una hoja que la puedo usar, por ejemplo, para hacer un dibujo (dibuje sobre el papel), hacer una pelota (arrugue la hoja y haga una pelota con ella). Ahora diganme ustedes, levantando la mano ¿para qué más se podría usar una hoja?* (espere que los niños respondan, si no lo hacen, ayúdelos con más ejemplos).
4. *Muy bien! Ahora les voy a mostrar distintos objetos y ustedes me tienen que decir para que lo podrían usar.*
5. (Muestre los objetos de a uno. Pida a los niños que salgan adelante y hagan la mimica del uso que están proponiendo). *Voy a mostrarles este objeto ¿a quién se le ocurre para qué sirve?* (Actúe usando el elemento de la forma en que sugieren los niños).
6. Realizar el mismo procedimiento con distintos objetos. Se sugiere utilizar objetos que fácilmente permitan multiuso. Ver materiales.
7. Los niños jugarán en grupos de 4-6 niños, aportando usos de diversos materiales.

VARIANTES

- Se puede hacer una competencia en la que los niños en conjunto piensen los distintos usos de un objeto, y luego los expongan, obteniendo un punto por cada uso.
- Utilizar elementos cuyos usos similares a otro elemento, forzando la enumeración de nuevos usos. Por ejemplo: lana y cuerda.
- Usar dos o más elementos para que los jugadores busquen una relación de uso.
- Se puede hacer de forma inversa. Es decir, desde un posible uso buscar todos los elementos que pueden servir.

MATERIALES

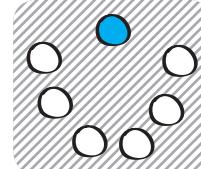
- Elementos que estén en la sala de clases: hoja de papel, borrador, plumón, libro, silla, pañuelo, etc.
- Elementos comunes como: cordel o cuerda, sombrero, caja, bolsa, tenedor, cordón de zapato, hilo, elástico, yogur, rollo de confort, agua, etc.
- Bolsita o caja para mantener ocultos los materiales, evitando que los niños los vean antes de tiempo.

JUGADORES

Todo el curso para el modelado / Luego grupos de 4 a 6 jugadores.

DISPOSICIÓN

En semi - círculo, el mediador va adelante.



ROL DEL MEDIADOR

- **Inicio:** Presentar el juego y ejemplificar.
- **Desarrollo:** Presentar los distintos objetos, aplicar un sistema para que distintos niños participen. Insistir a los niños que escuchen las respuestas de sus compañeros.
- **Cierre:** Refuerce positivamente el trabajo realizado.

IDEAS DE ANDAMIAJE

- Dar ideas que permitan a los niños buscar distintos usos a los objetos.
- Evaluar el nivel de apoyo en función del desempeño de los niños.
- Inicialmente hacer el modelado con todo el curso (para dar los ejemplos).
- Manipular los objetos, junto con la exploración de sus características formales frente a los niños (doblar, rasgar, oler, etc.).

TIPS

- Se sugiere estar de pie y sin mesas alrededor para no limitar los movimientos.
- Se sugiere que los niños digan los usos al azar y no con un sistema de turnos.
- Para controlar el nivel de desafío del juego se debe tener en cuenta la elección de los materiales (hay unos materiales que su uso se agota más rápido que otros).
- Manipular los objetos en frente de los jugadores.
- Utilizar en la animación del juego objetos convencionales dándoles otro uso. Por ejemplo: una botella como micrófono.



Juegos para desarrollar las funciones ejecutivas

Lista de juegos

1. La búsqueda del tesoro
 2. Carrera loca
 3. El guardián
 4. Guerra de pelotas
 5. Los penales
 6. Patos al agua
 7. Guerra de ritmos
 8. Cuenta cuentos twister
 9. Simón dice
 10. Congelados
 11. Cables pelados
 12. Baile entretenido
 13. Canasta de frutas
 14. Construyamos un...
 15. Dibujos en círculos
 16. Disfraces locos
 17. El cinco
 18. El nervioso
 19. El sombrero mágico
 20. Entrevista sin sí ni no
 21. Feliz - triste
 22. Historia con dados
 23. Llamado de emergencia
 24. Lotería de memoria
 25. Memorión
 26. Peces y pulpos
 27. ¿Qué soy?
 28. Todos los usos de...

01	<h2>La búsqueda del tesoro</h2>	
02	<p>INSTRUCCIONES</p> <p>Objetivo: A los jugadores se les presentan una serie de pistas que describen un tesoro. Los jugadores deben descifrar las pistas y seguir las pista para encontrar el tesoro.</p>	<p>03</p> <p>04</p>
05	<p>OBJETIVO</p> <p>Encontrar un tesoro a través de la interpretación de pistas escritas en un idioma que los jugadores no conocen. Los jugadores deben descifrar las pistas para encontrar el tesoro.</p>	<p>05</p> <p>06</p> <p>07</p> <p>08</p>
06	<p>FUNCIÓN EJECUTIVA</p> <p>Los jugadores deben recordar la información que se les da en una extensión prolongada. A su vez, deben aplicar la información que se les da durante el juego para interpretar las pistas.</p>	<p>09</p> <p>10</p>
07	<p>Algunos jugadores tienen memoria de trabajo, pues los niños deben ordenar los números en orden ascendente o descendente.</p>	<p>01</p> <p>02</p> <p>03</p> <p>04</p>
08	<p>Algunos jugadores tienen dificultad para expresar la interpretación del código numérico para correr a la velocidad necesaria. A su vez, en los niños que no responden a su grupo.</p>	<p>05</p> <p>06</p> <p>07</p> <p>08</p>
09	<p>ROL DEL MEDIADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediador: Entregar la instrucción y determinar los grupos de niños. • Adolescentes: Debe recordar los números y ordenarlos en orden ascendente o descendente. • Desarrollar: dictar las secuencias numéricas en cada estación para que las personas se reúnan y reflexionen en el caso de que no se cumplan las pista. • Entrenamiento: Entregar a cada grupo una secuencia de números de acuerdo al entendimiento de cada grupo, entregarles a los jugadores y reflexionar poniéndose al objetivo con preguntas como ¿qué habrá que hacer en este juego? 	<p>IDEAS DE ANDAMIAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para asegurarse que todos los jugadores participen se pueden utilizar los estímulos y las estrategias de motivación. • Si el grupo (o no solo uno) deben ingresar correctamente el código secreto antes de abrir la pista con el escrito. Sin embargo, se debe mencionar que si se utiliza esta estrategia el juego se vuelve más lento y alargado. • Los jugadores hacen una fila y a cada uno se le dicen el código correcto. La pista se abre si el código leído en orden correcto al código del mediador adulto. Con cuatro dígitos este resultado muy difícil, pero a la vez muy entretenido. • el objetivo con preguntas como ¿Qué habrá que hacer en este juego?
10		<p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo debe contar con un set de pistas (descripciones de los lugares y la secuencia de los mismos) y un marcador para indicar la posición en la secuencia. • En el caso de que los niños tengan dificultad para ordenar los números de menor a mayor, se les puede pedir que ordenen de mayor a menor. • Cada estación debe tener pistas en las estaciones: Por ejemplo en una estación, que se lea la secuencia de los números, que voltear tarjetas construyendo una categoría común entre ellas. <p>JUGADORES</p> <p>4 a 6 jugadores por grupo.</p> <p>DISPOSICIÓN</p> <p>Los jugadores se dividen en grupos de 4 a 6 jugadores.</p> <p>TIPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores que tienen dificultad para recordar se les puede sugerir que se acuerden de la pista en la que se les indicó un juego posterior, a realizar una actividad media, a un juego de memoria. • Utilizar pistas que tengan implicado el contenido del tema que se está trabajando en el momento final (coronamiento, utilizar escenas de este en cada estación). • Tener una carta numérica en un lugar visible para los jugadores.

Simbología

1. Título del juego.
 2. Tipo de juego:



Patio



Sala



Expresión

3. Componente de las funciones ejecutivas que promueve principalmente:



Inhibición



Memoria de trabajo



Flexibilidad cognitiva

4. Tiempo aproximado de duración del juego.
 5. **Objetivo:** presenta el objetivo del juego desde el punto de vista lúdico.
 6. **Función Ejecutiva:** descripción de cómo se promueven los componentes de las funciones ejecutivas por medio del juego.
 7. **Intrucciones:** en cursiva se expresa lo que el educador debe decir a los niños, y en gris y entre paréntesis, las acciones que debe realizar.



Descarga el material de apoyo que hemos desarrollado para los distintos juegos **escaneando con tu teléfono el código QR** que está a un lado o **ingresando directamente a** <http://www.cedeti.cl/recursos-funcionesejecutivas>