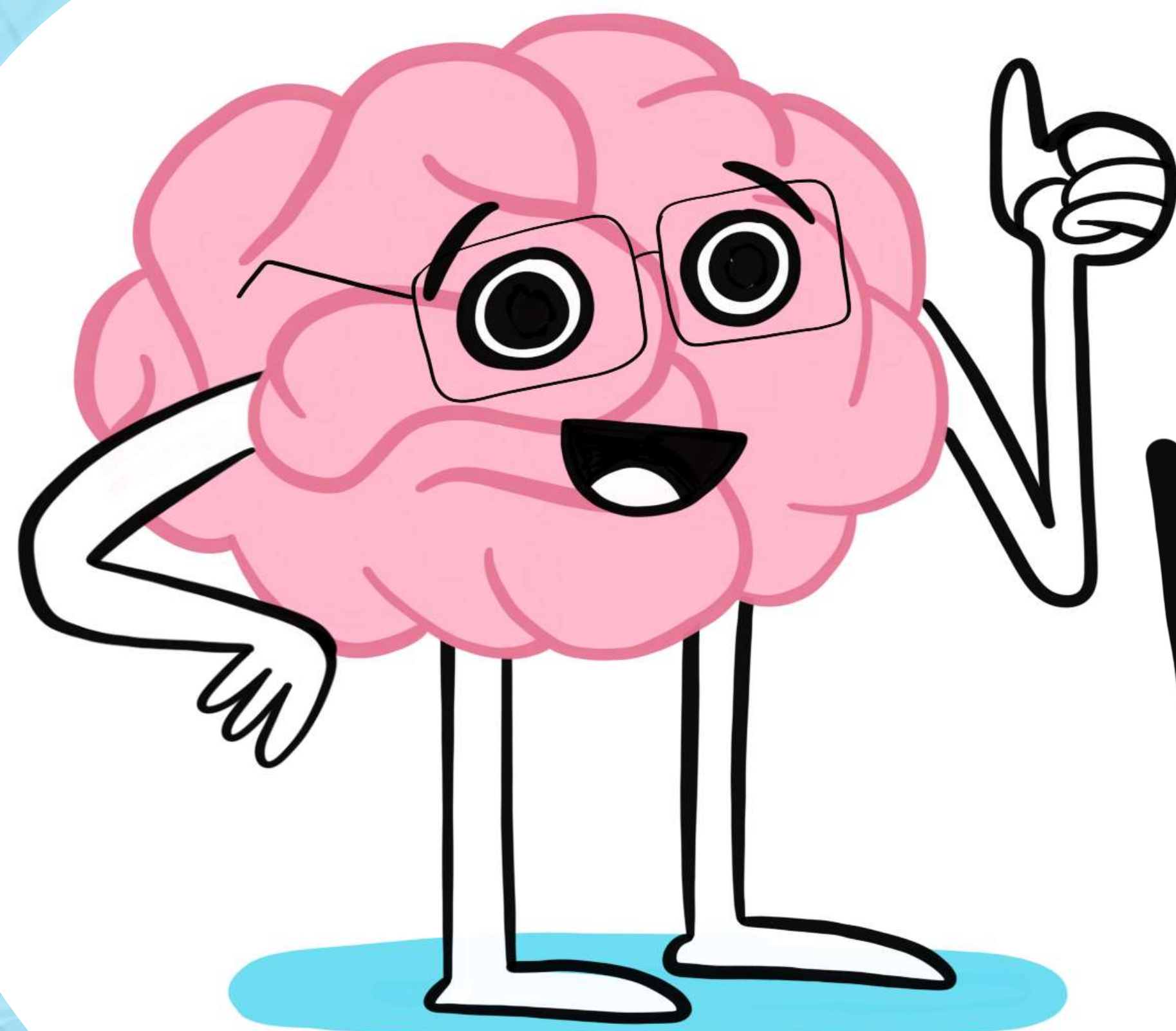




NEURO MUNDOS

ACTIVIDADES PARA
REALIZAR EN EL HOGAR Y
EN LA ESCUELA

Proyecto
financiado
por



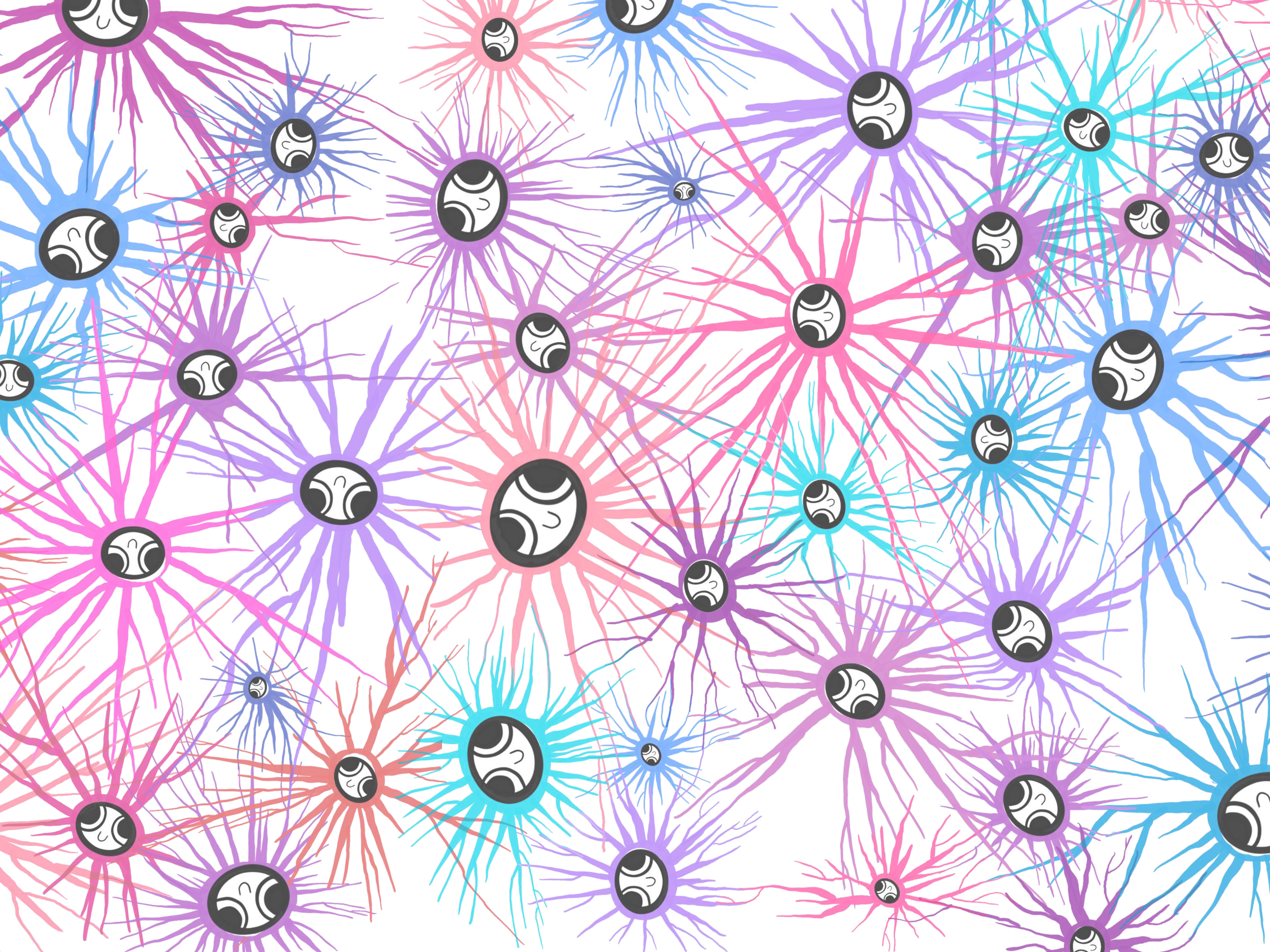
Y
desarrollado
por



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Centro UC
Tecnologías de Inclusión
CEDETI

SeN
Servicio de
Neuropsicología



NEURO MUNDOS

NEURO MUNDOS

Actividades para realizar en el hogar y en la escuela

Primera edición: Octubre 2020

Centro UC de tecnologías de Inclusión CEDETi

©Derechos Reservados Pontificia Universidad Católica de Chile 2020

Proyecto financiado por:

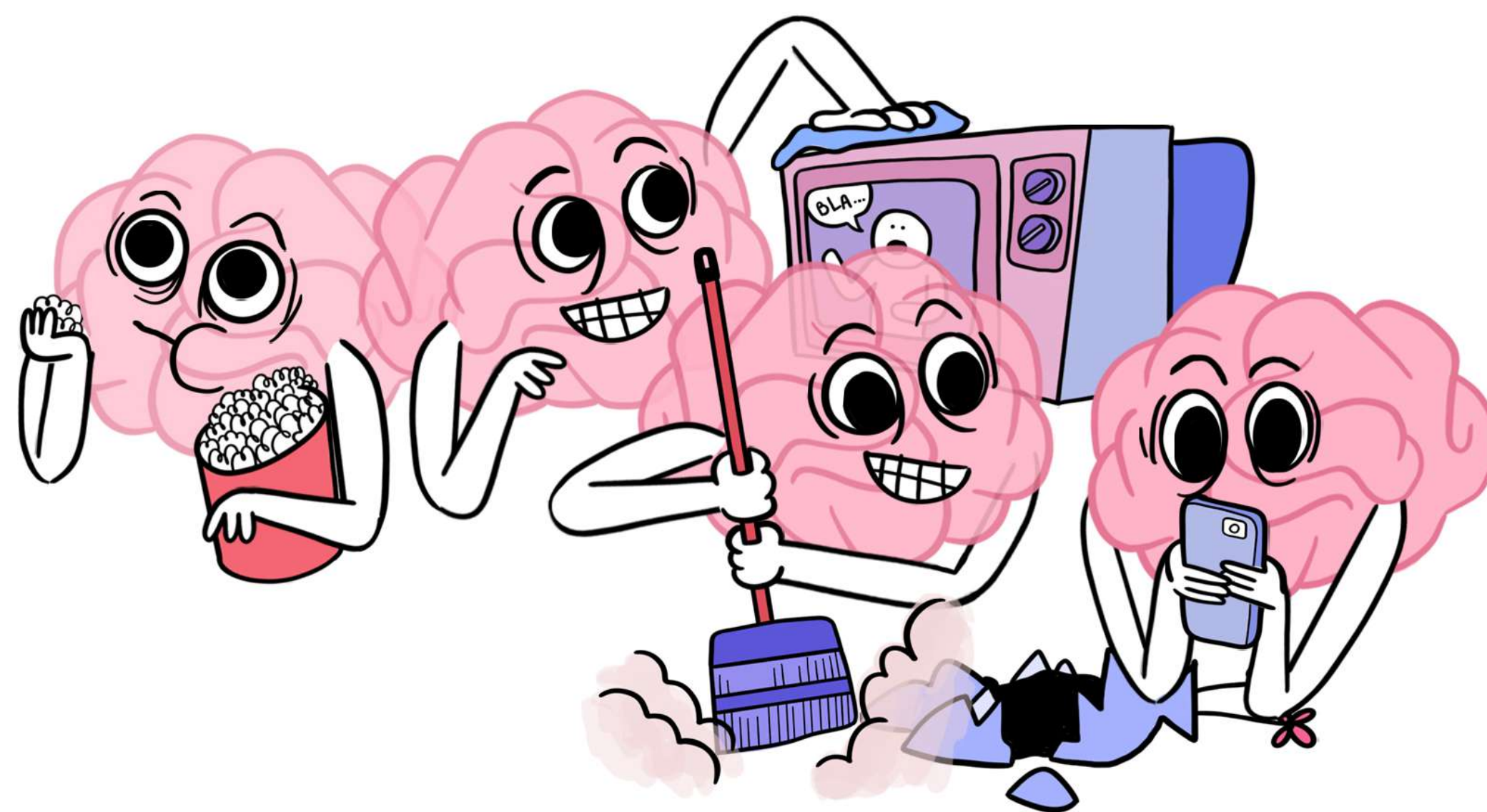


Y desarrollado por:



Centro UC
Tecnologías de Inclusión
CEDETi

SeN
Servicio de
Neuropsicología



¡HOLA!

Estas actividades tienen el objetivo de abordar los temas presentados en los capítulos del libro de forma práctica y divertida para niños y niñas por medio de diferentes juegos. Esperamos que estas actividades sean una oportunidad para hablar sobre temas de neurodiversidad y salud mental, pero por sobre todo, **¡que puedan divertirse con ellas!**

IMPORTANCIA DEL JUEGO

¿Sabías que una de las mejores formas de estimulación infantil es el juego? Investigaciones muestran que juego es un espacio fundamental de interacción para niños y niñas, incluso bebés, siendo una actividad que potencia la activación de nuestras redes neuronales. **¡Y no solo en los niños, esta activación también se presenta en el adulto que participa del mismo juego!**

¡Pasarlo bien es bueno para nuestras neuronas y nuestra salud mental! Compartir una tarde de juego con personas cercanas favorece nuestra percepción del entorno y de nosotros mismos, además de facilitar los espacios de interacción social y fortalecer las relaciones de amistad y compañerismo.

¡Otro punto a favor del juego es que tiene múltiples beneficios! En una misma actividad puedes estar potenciando el desarrollo de diferentes habilidades, incluyendo el funcionamiento cognitivo (como la autorregulación), la interacción social (al estar pendiente de los otros jugadores y observar sus reacciones) o el desarrollo afectivo (tolerar la frustración, alegrarse por el éxito de los demás, etc.).

¡A JUGAR!

Si eres madre, padre, cuidador, familiar, profesor o especialista en algún área, te contamos que estas actividades tienen por objetivo construir un espacio de trabajo mediante el juego para promover el bienestar cognitivo, emocional y social de los participantes.

Podrás ver que a cada actividad se le asocia una ficha que describe categorías y sugerencias de uso, incluyendo información sobre la modalidad de trabajo, el nivel de dificultad o las habilidades estimuladas. Esperamos que esta guía facilite la elección de la actividad a realizar.

¿QUÉ HABILIDADES TRABAJAMOS AL JUGAR?

- **Motricidad:** Esta habilidad se asocia al control y precisión de nuestros movimientos. Por ejemplo, las tareas en que utilizamos un lápiz requieren de coordinación entre el movimiento de la mano y lo que se quiere lograr.
- **Creatividad:** La creatividad usualmente se relaciona con el arte y la creación de obras maestras, pero también se relaciona con la creación de ideas originales y la resolución de problemas de forma novedosa.
- **Seguimiento de instrucciones o reglas:** Seguir instrucciones no es tan simple como parece. Para seguir una instrucción primero debo ser capaz de entenderla, luego, mantenerla presente en el tiempo y finalmente, ejecutarla. Esto se vuelve más complejo aún si la instrucción es más larga.
- **Razonamiento:** Tomar decisiones o reflexionar sobre una respuesta requiere que recuperemos cierta información ya conocida para asociarla de diferentes formas, lo que nos permitirá realizar aquello que aún no sabemos hacer o reflexionar sobre nuevas ideas. Este proceso de asociación y selección de la información que puede resultar o no relevante para el problema que debo resolver se conoce como razonamiento.
- **Atención sostenida:** No siempre realizamos tareas con una misma duración. Mientras más tiempo requieren, mayor es nuestra demanda de control sobre el proceso atencional. Este control nos permite mantenernos en la tarea durante el tiempo que sea suficiente para lograr nuestro objetivo.
- **Trabajo dirigido a metas:** Una de las cosas que requerimos a la hora de ejecutar diferentes acciones para alcanzar cierta finalidad, es mantener nuestra meta u objetivo final en mente. Esto permitirá que nuestras acciones se orienten hacia ese propósito, hasta lograr conseguirlo.
- **Mentalización/ cognición social:** Para interactuar en el mundo social es fundamental entender lo que pasa en la mente de los demás: qué creen, qué sienten, qué esperan, sus intenciones, etc. Este proceso es sumamente complejo, y requiere poner nuestra atención en los otros, identificar señales y tomar decisiones considerando esa información.
- **Autoconocimiento:** Es un proceso continuo que comienza durante los primeros años y sigue desarrollándose a lo largo de nuestras vidas. En este proceso aprendemos sobre nosotros mismos, nuestros sentimientos, emociones, fortalezas, debilidades y miedos. Mientras más sabemos sobre nosotros, más sabremos sobre reacciones que tenemos ante el mundo y ¡vaya que hay reacciones por las que uno debe reflexionar!
- **Identidad:** Asociado al autoconocimiento, y reflejado en lo que nos hace ser quienes somos. Incluye nuestra comprensión de la personalidad como una construcción que surge de forma distintiva a partir de la propia historia de vida.
- **Respeto de turnos / inhibición:** Saber esperar es una de las habilidades más relevantes para la vida, pero aquí nos referimos a saber frenar una conducta que puede presentarse de forma impulsiva y lograr postergar las ganas de hacer algo, para obtener algo mejor a futuro.

DETALLES DE CADA ACTIVIDAD:

Para ayudarte a elegir, te presentamos al principio de cada juego o actividad una mini ficha con detalles y sugerencias de uso.

CATEGORÍAS Y SUGERENCIAS DE USO:

Modalidad:

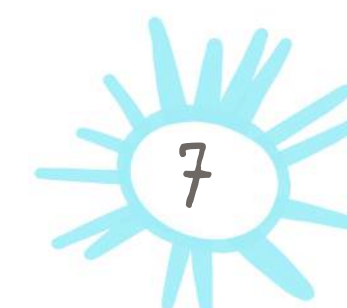
- Grupal
- Individual

Habilidades estimuladas:

Se presentan las habilidades que se esperan promover al realizar el juego o actividad. Esto no quiere decir que otras habilidades no estén presentes junto a las mencionadas, sin embargo, estas últimas serían las que más destacan.

Demanda de cognitos:

- **1 cognito:** Tareas breves que implican la moderación de un adulto para entregar las instrucciones.
- **2 cognitos:** Tareas de mayor duración que implican la moderación de un adulto para entregar las instrucciones.
- **3 cognitos:** Tareas de mayor duración que requieren la moderación y participación de un adulto para entregar las instrucciones y realizar la actividad.



FICHA 1: PINTA TU CEREBRO

Nivel de dificultad:

1 cognito

Tiempo:

10 minutos +

Modalidad:

Individual o grupal

Habilidades estimuladas:

Motricidad, creatividad, seguimiento de instrucciones o reglas, trabajo dirigido a metas, autoconocimiento.

¿Qué necesitarás?

- Una fotocopia o impresión de la hoja anexa a esta actividad (anexo 1.1) para cada persona que quiera participar.
- Distintos lápices de colores para compartir.

INSTRUCCIONES:

Aplicación individual:

Una vez que tengas los materiales necesarios para realizar esta actividad, debes seguir la siguiente instrucción: *“En tus manos tienes un cerebro en blanco. El cerebro, es un órgano que está dentro de nuestra cabeza y se va desarrollando, permitiéndonos pensar y aprender nuevas cosas. Para pintar o dibujar debes tener en mente la siguiente pregunta ¿Cómo crees que se ve por dentro tu cerebro en este momento? Puedes utilizar todos los lápices y colores que desees. Una vez que termines, observaremos tu dibujo para conversar sobre las diferentes figuras y colores que has escogido para crear tu cerebro”*.

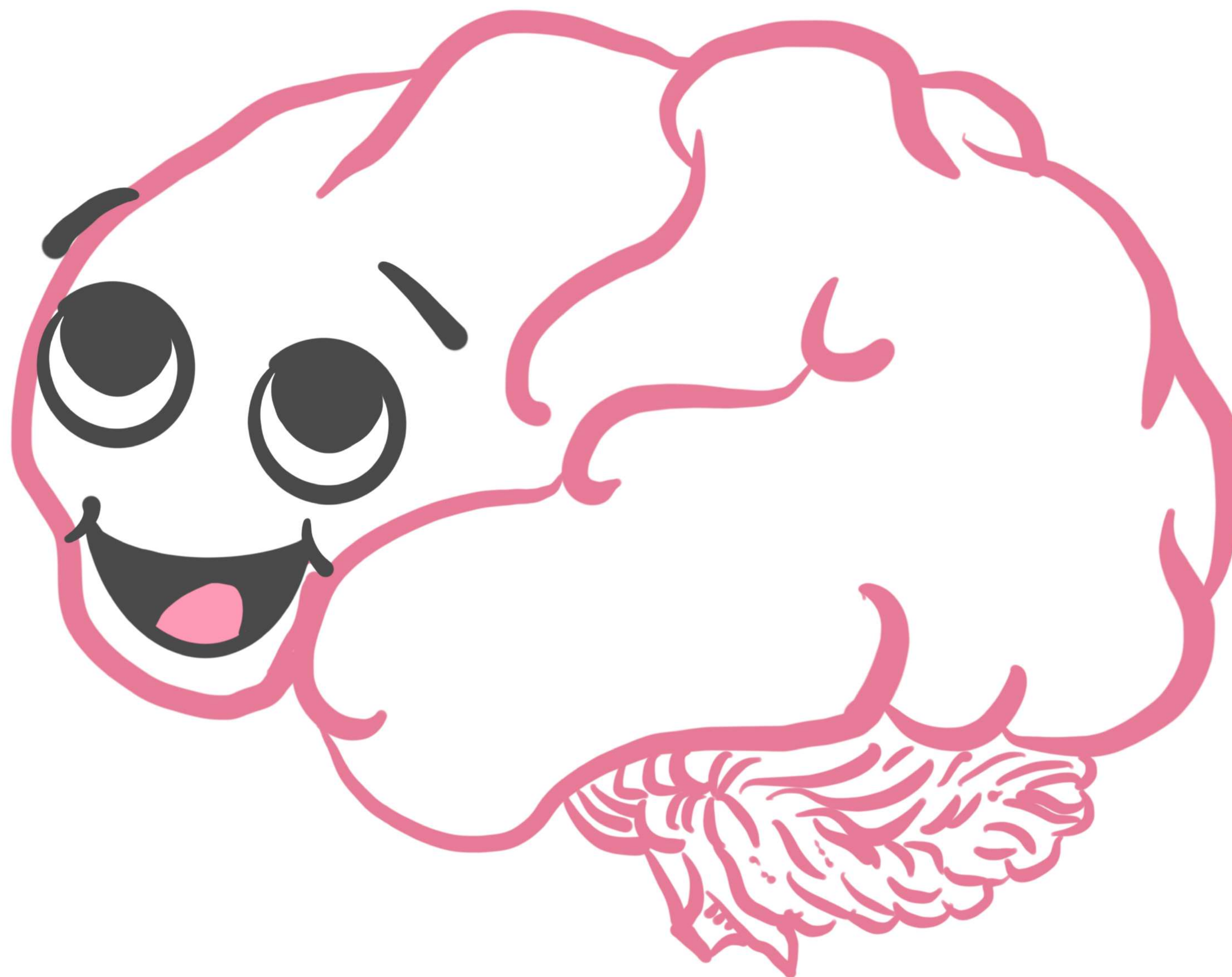
¿Sabías que?

Nuestro cerebro se encuentra en constante cambio y desarrollo, incluso pasada la infancia y pubertad. Para estimular esta idea, puedes volver a repetir esta actividad en diferentes momentos, promoviendo que el niño o niña observe y señale tanto semejanzas como diferencias entre sus trabajos.

Aplicación grupal:

Una vez que tengan los materiales necesarios para realizar esta actividad, se debe compartir la siguiente instrucción con el resto del grupo: *“En sus manos tienen un cerebro en blanco. El cerebro, es un órgano que está dentro de nuestra cabeza y se va desarrollando y nos permite pensar y aprender nuevas cosas. Su tarea es pintar o dibujar cómo creen que se ve por dentro su cerebro en este momento, utilizando todos los lápices y colores que deseen. Una vez terminemos, pegaremos todos los cerebros en un mural para observar sus similitudes y diferencias”*.

Anexo 1



FICHA 2: CONECTA TU CEREBRO

Nivel de dificultad:

3 cognitos

Tiempo:

30 minutos +

Modalidad:

Grupal

Habilidades estimuladas:

Motricidad, seguimiento de instrucciones, razonamiento, atención sostenida, trabajo dirigido a metas, respeto de turnos/inhibición.

¿Qué necesitarás?

- Una fotocopia o impresión de la hoja anexa 2.1 que contiene el tablero de cerebro por equipo.
- Una fotocopia o impresión de la hoja anexa 2.2 de las tarjetas de eventos.
- Una fotocopia o impresión de la hoja anexa 2.3 con la lista oficial de los eventos y sus respectivos puntajes.
- Recipiente para contener las tarjetas de eventos.
- Lápices de diferentes colores para los participantes.
- Tijeras

INSTRUCCIONES:

Para el desarrollo de esta actividad se debe separar a los participantes en uno o varios equipos, a cada cual se le entregará un tablero de juego. Y también, se debe elegir un adulto moderador para que lea las instrucciones y supervise la asignación de puntaje a los eventos.

Una vez que hayan impreso el/los tablero/s y las tarjetas de eventos, deben recortar estas últimas para posteriormente doblarlas y colocarlas en un recipiente.

Luego, seguirán la siguiente instrucción: *“Frente a ustedes se encuentra un cerebro que todavía no tiene las conexiones entre sus diferentes áreas de desarrollo. Para ganar, lo primero que deben hacer es conectar entre sí las áreas de la ‘audición’, ‘visión’, ‘tacto y coordinación’, ‘lenguaje’ y finalmente el ‘área socioemocional’, pueden escoger el orden que más les acomode para crear estas conexiones entre áreas, ¡Lo importante es no olvidar ninguna de ellas! Una vez que hayan logrado esto, podrán seguir creando conexiones hasta alcanzar la meta que se encuentra en la ‘habilidad para resolver problemas’ (que es una de las habilidades que más se tarda en desarrollar).”*

Primer paso: Se lee en voz alta lo siguiente: “Para crear las conexiones se jugará en turnos. En estos, cada jugador deberá sacar una tarjeta del recipiente y leerla en voz alta. La idea es que decidan de forma individual o con ayuda del equipo, si a la tarjeta le corresponde 1, 2 o 3 puntos dependiendo de cuánto ayuda al desarrollo cerebral lo que ahí se describe. Para realizar esta tarea, deben observar su evento y contrastarlo con el sistema de puntuación.”

Segundo paso: Una vez que los participantes han escogido un puntaje para su tarjeta, el moderador toma la lista oficial de eventos y puntajes (anexo 2.3) y lee la siguiente instrucción en voz alta: “El moderador del grupo será el encargado de contrastar el puntaje propuesto por los participantes con el puntaje real detallado en la lista oficial. A partir de esto, obtendrán un puntaje que determinará la cantidad de puntos que pueden conectar en el tablero”.

Para asignar un puntaje a los participantes, se debe considerar lo siguiente:

- a. Si el puntaje asignado por los participantes al evento se corresponde con el puntaje de la lista oficial, entonces: El equipo ganará un punto extra para moverse por el tablero, el cual debe sumarse a los puntos correspondientes al evento en cuestión.
- b. Si el puntaje asignado por los participantes al evento NO se corresponde con el puntaje de la lista oficial, entonces: El equipo se moverá en el tablero según la cantidad de puntos que corresponda al evento.

Tercer paso: Finalmente, se lee lo siguiente: “A partir de la cantidad de puntos que reciban, podrán comenzar a unir los puntos del tablero que conectarán las diferentes áreas del cerebro. Pueden hacerlo con lápices de diferentes colores que identifiquen a cada uno de los jugadores, cada turno es individual pero sólo llegarán a la meta si logran trabajar en equipo”.

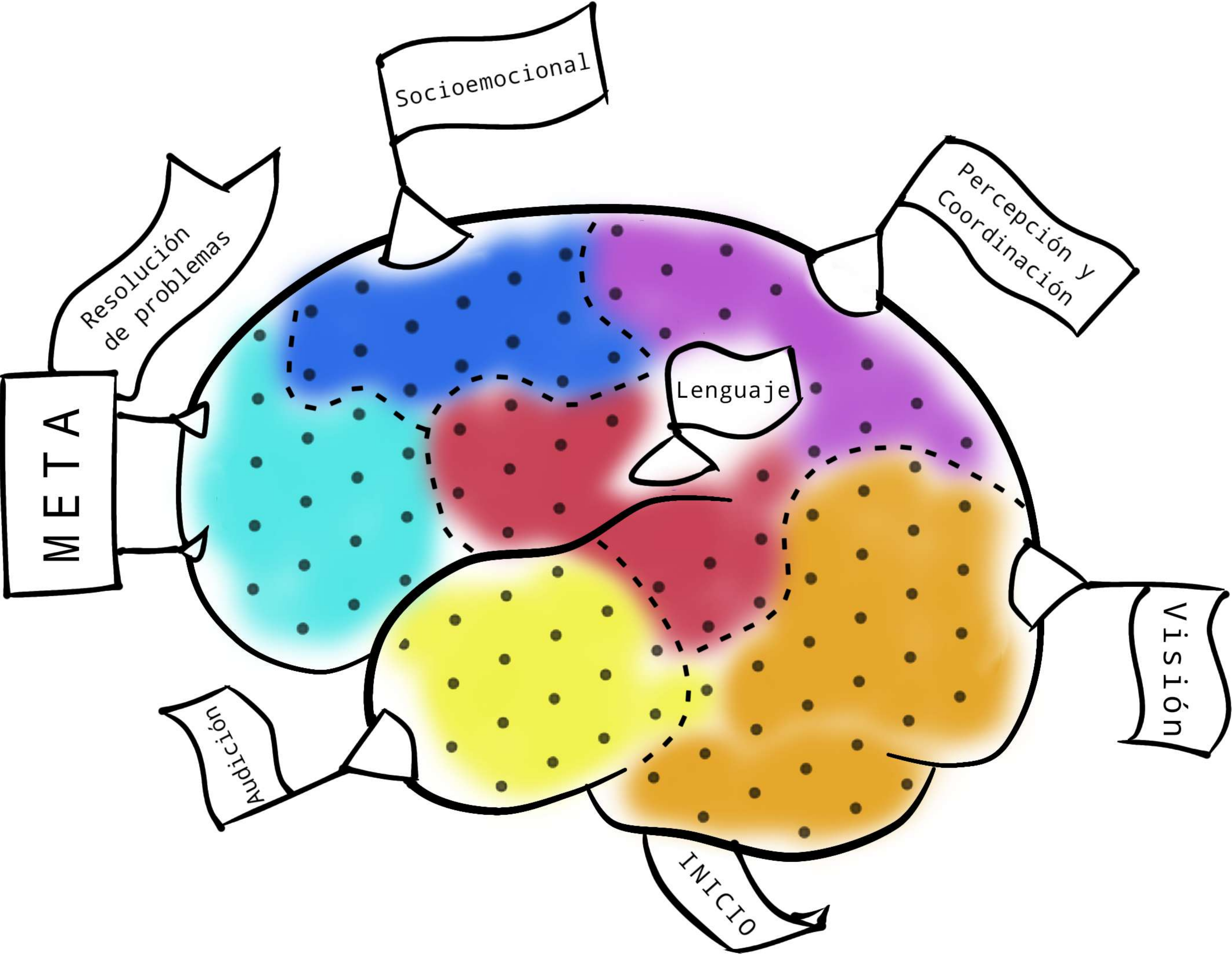
El juego termina cuando el equipo alcanza la meta (habilidad para resolver problemas), luego de haber creado conexiones entre las 5 áreas anteriores. En caso de realizar la actividad con más de un grupo, el juego terminará cuando el primero de ellos alcance este objetivo.

Sistema de puntuación

La siguiente tabla te permitirá comprender cómo asignar el puntaje de cada evento, considerando el aporte de cada uno al desarrollo cerebral. Recuerda que el adulto moderador debe estar atento a cada evento para asignar el puntaje que corresponda.

1 PUNTO	2 PUNTOS	3 PUNTOS
Experiencias que facilitan el desarrollo pero que no lo potencian completamente	Experiencias que potencian el desarrollo ya que se orientan a un objetivo complejo	Experiencias que potencian el desarrollo, usualmente facilitadas por un cuidador o que requieren de la interacción con otros en un nivel más complejo
Ejemplos de ello es rayar con un lápiz o patear una pelota	Ejemplo de ello es dibujar una figura o patear una pelota al arco	Ejemplo de ello es ayudar a un amigo a pintar su dibujo o jugar un partido de fútbol en equipo

Anexo 2.1



Anexo 2.2

1. Tomar una pelota del suelo	1. Tomar una pelota del suelo para colocarla en su lugar	1. Buscar una pelota para jugar un partido de fútbol con amigos
2. Pintar con tempera	2. Pintar con tempera imitando una obra de arte	2. Pintar con la ayuda de la profesora de arte
3. Bailar al sonido de la música	3. Bailar de acuerdo a cierto estilo de música	3. Aprender un baile imitando los pasos de la profesora
4. Ponerme las zapatillas	4. Cerrar las zapatillas con un broche	4. Aprender a hacer el nudo de las zapatillas con ayuda de un adulto
5. Saltar con ambos pies	5. Saltar la cuerda	5. Contar en voz alta mientras saltas la cuerda
6. Juntar legos	6. Armar una torre con legos	6. Armar un castillo de legos con la ayuda de amigos
7. Contar con tus dedos	7. Aprender a resolver una suma	7. Enseñar a otro compañero como resolver una suma
8. Tocar las cuerdas de una guitarra	8. Diferenciar cuerdas de guitarra con sonido agudo y grave	8. Aprender a tocar acordes en una guitarra
9. Diferenciar sabores dulce y salado	9. Buscar una receta para cocinar	9. Elegir los ingredientes y usar porciones para seguir una receta
10. Pasar las páginas de un libro	10. Leer una historia	10. Leer una historia durante clases junto a mis compañeros
11. Escribir letras en un papel	11. Escribir palabras para formar un mensaje	11. Escribir un mensaje para comunicarte con un amigo
12. Dibujar líneas en un papel	12. Dibujar una casa	12. Dibujar una casa siguiendo las indicaciones de la profesora
13. Lanzar una pelota de baloncesto	13. Lanzar una pelota de baloncesto hacia la canasta	13. Encestar la pelota de baloncesto durante un partido
14. Recibir una pelota cuando te la entregan en las manos	14. Intentar recibir una pelota que fue lanzada desde lejos	14. Recibir correctamente con las manos una pelota que fue lanzada desde lejos

Anexo 2.2 continuación

15. Guardar los juguetes cuando lo pide un adulto	15. Guardar los juguetes en una caja cada vez que se dejan de usar	15. Guardar los juguetes en diferentes cajas según su tipo
16. Recortar una hoja	16. Recortar una hoja siguiendo una línea	16. Recortar un corazón para entregárselo a tu mejor amigo
17. Escribir un cuento	17. Escribir cuentos de fantasía	17. Escribir un libro de cuentos para regalar a niños pequeños
18. Repetir palabras en inglés	18. Entender algunas palabras en inglés	18. Preguntar el nombre de una persona en inglés
19. Partir una galleta por la mitad para comerla	19. Repartir un paquete de galletas en partes iguales	19. Calcular cuántos paquetes de galleta se necesitan para compartir con todo mi curso
20. Preguntar algo que no sabes	20. Levantar la mano para hacer una pregunta	20. Levantar la mano y esperar a que te den la palabra
21. Responder una pregunta de si y no	21. Responder a una pregunta sobre conocimiento general	21. Responder a una pregunta sobre conocimiento general y dar tu opinión
22. Andar en bicicleta	22. Andar en bicicleta siguiendo un camino	22. Andar en bicicleta respetando las reglas del tránsito
23. Tomar una foto	23. Tomar la foto de algo que te gusta	23. Tomar la foto de algo que te gusta y describirsela a alguien más
24. Reírse sobre algo gracioso	24. Aprenderse un chiste de memoria	24. Contar un chiste para hacer reír a un amigo
25. Escribir en un cuaderno	25. Escribir en un cuaderno mientras copio de la pizarra	25. Escribir la materia de clases mientras un compañero me va dictando
26. Rayar la vereda con tiza	26. Rayar la vereda con tiza para dibujar una rayuela gigante	26. Dibujar una rayuela gigante para jugar junto a los vecinos
27. Imitar diferentes sonidos	27. Repetir el diálogo de una obra imitando la voz del actor	27. Hacer una obra de teatro con tus hermanos o amigos
28. Mirar fotos de mi familia	28. Hacer un álbum con todas las fotos del último año	28. Hacer un álbum con fotos de mi familia para mi papá en su cumpleaños

Anexo 2.2 continuación

29. Ver los paisajes del parque	29. Buscar el árbol más alto en el parque	29. Jugar veoveo con un amigo mientras camino por el parque
30. Responder preguntas mientras almuerzamos	30. Comentar qué fue lo que hiciste en el día	30. Formar parte de una conversación en la mesa sobre un tema, dando tu opinión
31. Ayudar a un niño cuando lo dice un adulto	31. Ir a ayudar a un niño o niña que está llorando porque se cayó	31. Intentar hacer sentir bien a un niño o niña que se ve triste invitándolo a jugar contigo
32. Seguir las instrucciones de la profesora	32. Leer las instrucciones en un papel y entender lo que debes hacer	32. Explicarle las instrucciones a tu compañero que no ha comprendido lo que debe hacer
33. Agitar un juguete que hace ruido	33. Ponerle voz a diferentes juguetes como si fueran personajes de una historia	33. Jugar con otra niña o niño a ponerle voz a sus juguetes y crear una historia entre ambos
34. Entregarle un regalo a una amigo en su cumpleaños	34. Elegir un regalo para tu amiga o amigo en su cumpleaños	34. Buscar un regalo para tu amiga o amigo sobre el tema o color que has visto que le gusta

Anexo 2.3

1 PUNTO	2 PUNTOS	3 PUNTOS
Tomar una pelota del suelo	Tomar una pelota del suelo para colocarla en su lugar	Buscar una pelota para jugar un partido de fútbol con amigos
Pintar con tempera	Pintar con tempera imitando una obra de arte	Pintar con la ayuda de la profesora de arte
Bailar al sonido de la música	Bailar de acuerdo a cierto estilo de música	Aprender un baile imitando los pasos de la profesora
Ponerme las zapatillas	Cerrar las zapatillas con un broche	Aprender a hacer el nudo de las zapatillas con ayuda de un adulto
Saltar con ambos pies	Saltar la cuerda	Contar en voz alta mientras saltas la cuerda
Juntar legos	Armar una torre con legos	Armar un castillo de legos con la ayuda de amigos
Contar con tus dedos	Aprender a resolver una suma	Enseñar a otro compañero como resolver una suma
Tocar las cuerdas de una guitarra	Diferenciar cuerdas de guitarra con sonido agudo y grave	Aprender a tocar acordes en una guitarra
Diferenciar sabores dulce y salado	Buscar una receta para cocinar	Elegir los ingredientes y usar porciones para seguir una receta
Pasar las páginas de un libro	Leer una historia	Leer una historia durante clases junto a mis compañeros
Escribir letras en un papel	Escribir palabras para formar un mensaje	Escribir un mensaje para comunicarte con un amigo
Dibujar líneas en un papel	Dibujar una casa	Dibujar una casa siguiendo las indicaciones de la profesora
Lanzar una pelota de baloncesto	Lanzar una pelota de baloncesto hacia la canasta	Encestar la pelota de baloncesto durante un partido

Anexo 2.3 continuación

Recibir una pelota cuando te la entregan en las manos	Intentar recibir una pelota que fue lanzada desde lejos	Recibir correctamente con las manos una pelota que fue lanzada desde lejos
Guardar los juguetes cuando lo pide un adulto	Guardar los juguetes en una caja cada vez que se dejan de usar	Guardar los juguetes en diferentes cajas según su tipo
Recortar una hoja	Recortar una hoja siguiendo una línea	Recortar un corazón para entregárselo a tu mejor amigo
Escribir un cuento	Escribir cuentos de fantasía	Escribir un libro de cuentos para regalar a niños pequeños
Repetir palabras en inglés	Entender algunas palabras en inglés	Preguntar el nombre de una persona en inglés
Partir una galleta por la mitad para comerla	Repartir un paquete de galletas en partes iguales	Calcular cuántos paquetes de galleta se necesitan para compartir con todo mi curso
Preguntar algo que no sabes	Levantar la mano para hacer una pregunta	Levantar la mano y esperar a que te den la palabra
Responder una pregunta de si y no	Responder a una pregunta sobre conocimiento general	Responder a una pregunta sobre conocimiento general y dar tu opinión
Andar en bicicleta	Andar en bicicleta siguiendo un camino	Andar en bicicleta respetando las reglas del tránsito
Tomar una foto	Tomar la foto de algo que te gusta	Tomar la foto de algo que te gusta y describirsela a alguien más
Reírse sobre algo gracioso	Aprenderse un chiste de memoria	Contar un chiste para hacer reír a un amigo
Escribir en un cuaderno	Escribir en un cuaderno mientras copio de la pizarra	Escribir la materia de clases mientras un compañero me va dictando
Rayar la vereda con tiza	Rayar la vereda con tiza para dibujar una rayuela gigante	Dibujar una rayuela gigante para jugar junto a los vecinos
Imitar diferentes sonidos	Repetir el diálogo de una obra imitando la voz del actor	Hacer una obra de teatro con tus hermanos o amigos

Anexo 2.3 continuación

Mirar fotos de mi familia	Hacer un álbum con todas las fotos del último año	Hacer un álbum con fotos de mi familia para mi papá en su cumpleaños
Ver los paisajes del parque	Buscar el árbol más alto en el parque	Jugar veo veo con un amigo mientras camino por el parque
Responder preguntas mientras almuerzamos	Comentar qué fue lo que hiciste en el día	Formar parte de una conversación en la mesa sobre un tema, dando tu opinión
Ayudar a un niño cuando lo dice un adulto	Ir a ayudar a un niño o niña que está llorando porque se cayó	Intentar hacer sentir bien a un niño o niña que se ve triste invitándolo a jugar contigo
Seguir las instrucciones de la profesora	Leer las instrucciones en un papel y entender lo que debes hacer	Explicarle las instrucciones a tu compañero que no ha comprendido lo que debe hacer
Agitar un juguete que hace ruido	Ponerle voz a diferentes juguetes como si fueran personajes de una historia	Jugar con otra niña o niño a ponerle voz a sus juguetes y crear una historia entre ambos
Entregarle un regalo a una amigo en su cumpleaños	Elegir un regalo para tu amiga o amigo en su cumpleaños	Buscar un regalo para tu amiga o amigo sobre el tema o color que has visto que le gusta

FICHA 3: ADIVINA QUIÉN DE CEREBROS

Nivel de dificultad:

1 o 2 cognitos dependiendo de la versión anexa que escojas

Tiempo:

20 minutos +

Modalidad:

Grupal

Habilidades estimuladas:

Autoconocimiento, identidad, razonamiento, mentalización/ cognición social, seguimiento de instrucciones o reglas y respeto de turnos.

¿Qué necesitarás?

- Una fotocopia o impresión de la hoja anexa (anexo 3.1 o anexo 3.2) por persona.
- Lápices de colores para compartir.
- Un lápiz grafito o pasta por persona.

Sistema de puntuación

La siguiente tabla te permitirá comprender cómo asignar el puntaje de cada evento, considerando el aporte de cada uno al desarrollo cerebral. Recuerda que el adulto moderador debe estar atento a cada evento para asignar el puntaje que corresponda.

INSTRUCCIONES

Este juego consta de 3 etapas, deben seguir las instrucciones dependiendo de la etapa en la que se encuentren

Etapla 1:

Una vez que tengan los materiales necesarios para realizar esta actividad, deben elegir un moderador entre los adultos presentes, quien se hará cargo de leer la siguiente instrucción: "En sus manos tienen un cerebro en blanco que se ha quedado sin ideas. Es por esto, que tendrán 10 minutos para completar su cerebro con diferentes imágenes, colores o preguntas respondiendo a las ideas que leeré a continuación. Recuerden que deben trabajar de forma individual, ya que esto nos permitirá conocer qué hay en cada uno de sus cerebros. Una vez que se acabe el tiempo, todos deberán entregar sus hojas al moderador del grupo, es importante que NO anoten sus nombres".

A continuación el moderador lee las ideas que aparecen dentro del anexo que ha escogido para que los participantes puedan completar su cerebro.

Etapas 2:

Una vez que el moderador del grupo reciba todas las hojas, debe repartirlas de forma aleatoria entre cada uno de los jugadores, procurando que cada uno reciba un cerebro que no sea el suyo.

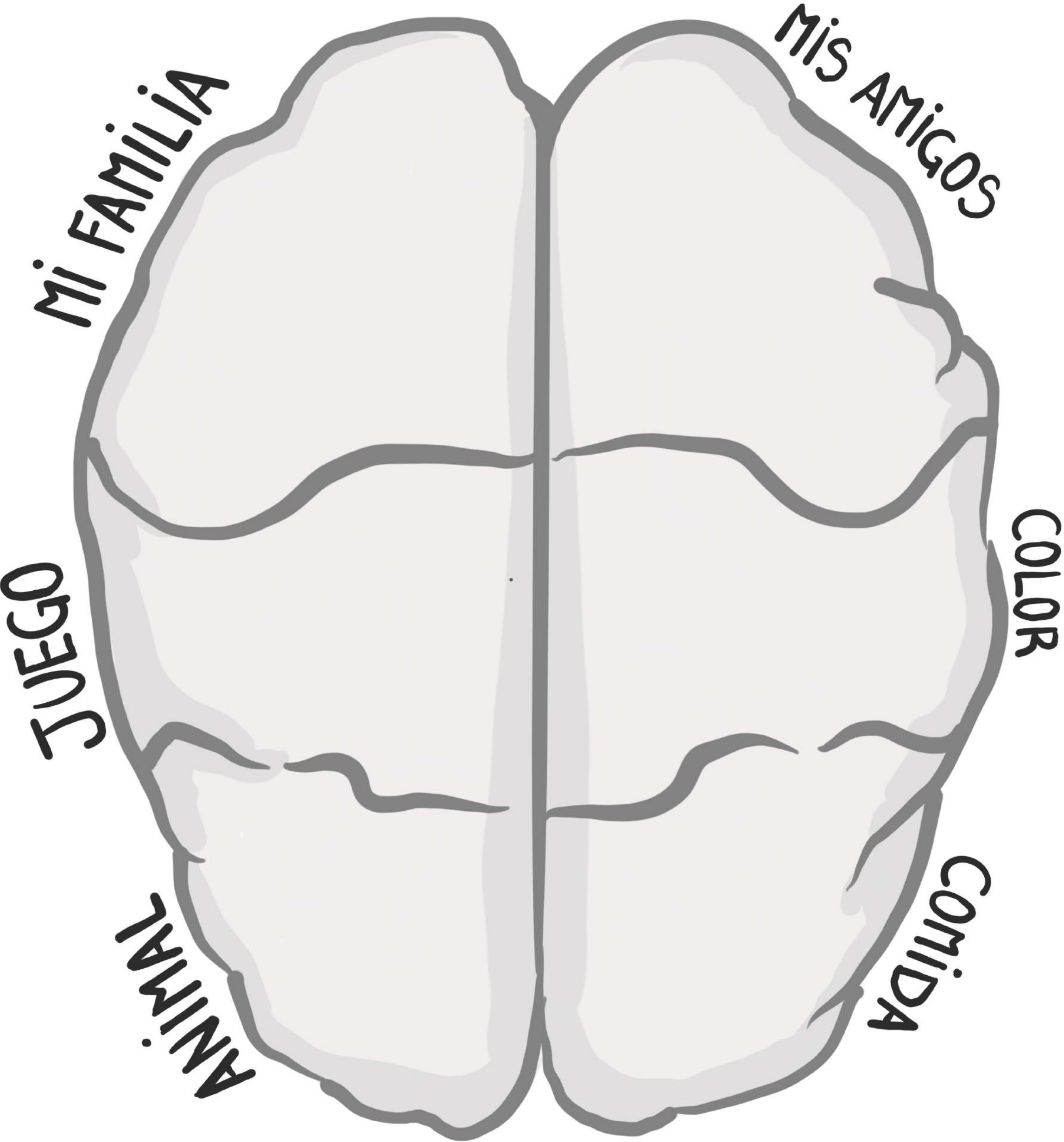
Luego, se entrega la siguiente instrucción al resto del grupo: "Cada uno ha recibido un cerebro nuevo que pertenece a uno de sus compañeros. Deben observar atentamente los detalles que se encuentran dentro de él y pensar a quién podría pertenecer. Tienen 3 minutos para pensar su respuesta en silencio y luego jugaremos en turnos para adivinar quién es el dueño del cerebro".

Etapas 3:

El moderador del grupo debe seleccionar a un jugador para que sea el primero en adivinar, una vez que el primer participante ha sido seleccionado, se lee la siguiente instrucción: "El jugador que comience debe mencionar los diferentes elementos que se encuentran dentro del cerebro que le ha tocado y luego, puede adivinar en voz alta a quién cree que pertenece. Tiene tantas oportunidades como sea necesario para acertar, y si lo requiere, puede pedir ayuda a otros jugadores. Una vez que acierten en su respuesta, le entregarán el cerebro a su verdadero dueño y el turno corresponderá a él, quién deberá realizar la misma actividad que el jugador anterior, y así sucesivamente hasta que todos tengan su propio cerebro".

El juego termina cuando todos los jugadores han recibido su cerebro de vuelta.

Anexo 3.1



Anexo 3.2

A brain-shaped graphic divided into two hemispheres, each with five segments containing questions. The left hemisphere contains the following questions from top to bottom: "¿Cuál es tu color favorito?", "¿Con quiénes vives?", "¿Qué quieres ser cuando grande?", "¿Cuál fue la última canción que escuchaste?", and "¿Cuál es tu parte favorita del día?". The right hemisphere contains the following questions from top to bottom: "¿Cuál es tu comida favorita?", "Si fueras un animal ¿cuál serías?", "¿Cuál es tu asignatura favorita?", "¿Cuál fue la última película que viste?", and "¿Qué te gusta hacer en los recreos?". At the bottom of each hemisphere, there is a larger segment for a final question: "Escribe el nombre de tu amigo o amiga:" on the left and "¿Cuál es tu día de la semana favorito?" on the right.

Left Hemisphere	Right Hemisphere
¿Cuál es tu color favorito?	¿Cuál es tu comida favorita?
¿Con quiénes vives?	Si fueras un animal ¿cuál serías?
¿Qué quieres ser cuando grande?	¿Cuál es tu asignatura favorita?
¿Cuál fue la última canción que escuchaste?	¿Cuál fue la última película que viste?
¿Cuál es tu parte favorita del día?	¿Qué te gusta hacer en los recreos?
Escribe el nombre de tu amigo o amiga:	¿Cuál es tu día de la semana favorito?

FICHA 4: DE OCA EN OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA

Nivel de dificultad:

1 o 2 cognitos dependiendo de la versión anexa que escojas

Tiempo:

20 minutos +

Modalidad:

Grupal

Habilidades estimuladas:

Seguimiento de reglas, trabajo dirigido a metas, respeto de turnos/inhibición, autoconocimiento y mentalización/ cognición social.

¿Qué necesitarás?

- Una fotocopia o impresiones de las hojas anexas a esta actividad.
- Hoja anexa con preguntas y actividades a responder en el juego (anexo 4.1 o 4.3).
- Tablero de juego (anexo 4.2 o 4.4).
- Plantilla para armar un dado (anexo 4.5).
- Fichas de juego para cada participante (anexo 4.6).
- Tijeras y pegamento.

INSTRUCCIONES

Una vez que tengan los materiales necesarios para esta actividad, deben recortar la hoja que contiene la plantilla del dado y pegar sus lados como se indica, de forma que pueda ser utilizado adecuadamente durante el juego. También cada jugador debe elegir una ficha y recortarla para usarla durante el juego y avanzar por las casillas.

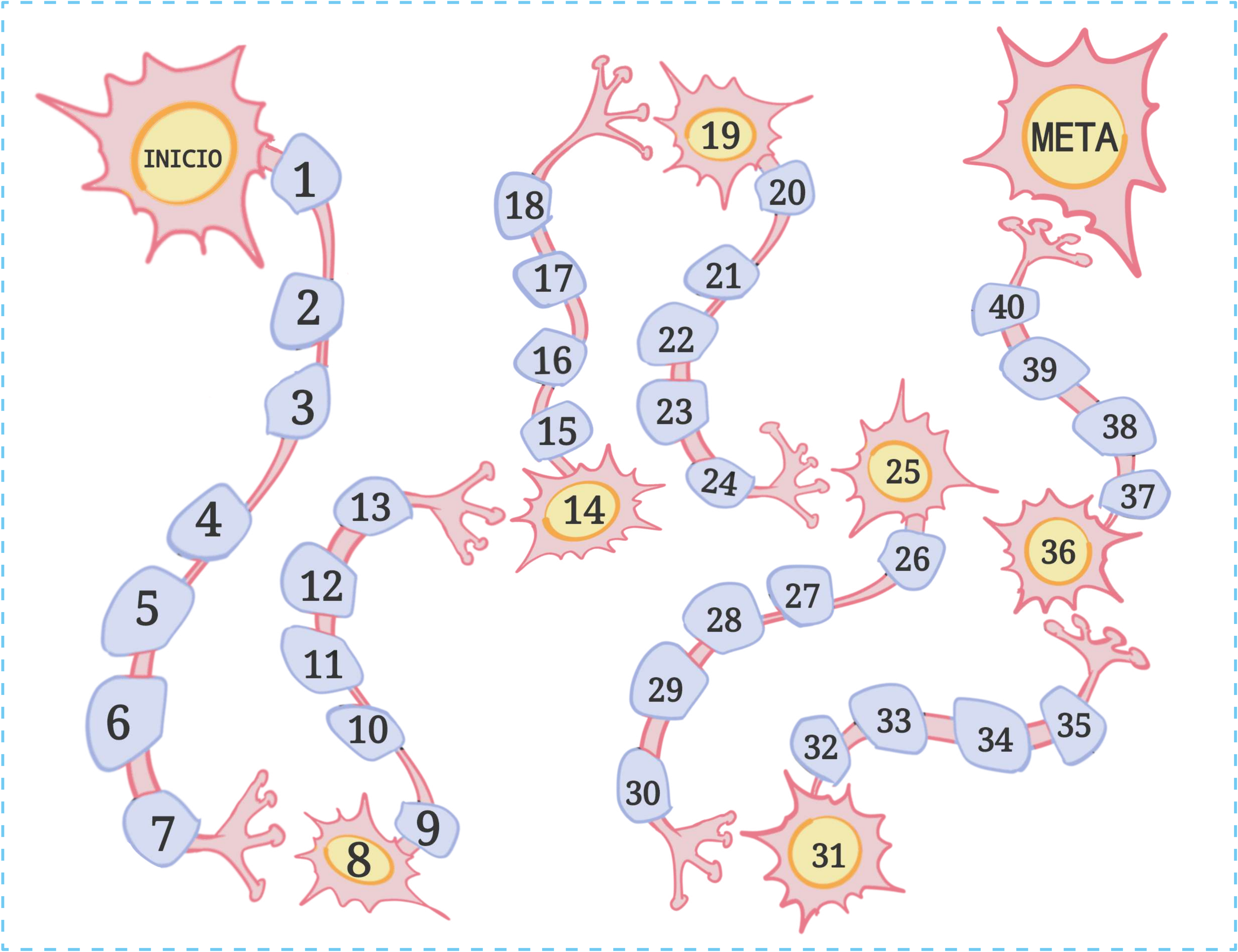
Una vez que tengan los materiales necesarios para esta actividad, deben recortar la hoja que contiene la plantilla del dado y pegar sus lados como se indica, de forma que pueda ser utilizado adecuadamente durante el juego. También cada jugador debe elegir una ficha y recortarla para usarla durante el juego y avanzar por las casillas.

Luego deben seguir la siguiente instrucción: *“Frente a ustedes está el tablero de juego. Deben colocar sus fichas en el punto de inicio y elegir un jugador que será el primero en tirar el dado. Hay una regla que deben seguir, y esta dice que antes de lanzar el dado el jugador en turno debe decir en voz alta la siguiente frase: ‘De oca en oca y tiro porque me toca’, de olvidar esta regla serán penalizados retrocediendo 2 espacios en el tablero. En su turno, el número que aparezca en el dado les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar con su ficha por el tablero. Una vez que caigan en una casilla, deben responder o hacer según lo que ésta les indique. El ganador será el primer jugador que logre llegar al final del tablero”.*

Anexo 4.1

1. ¿Qué te hizo reír hoy?
2. Intenta adivinar el animal favorito de algún jugador
3. ¿Cuál es tu parte favorita del día?
4. ¡Es hora de meditar! Todos deben cerrar los ojos y tomar tres respiraciones profundas.
5. Cuenta sobre algo que te guste hacer
6. Imita el sonido de un animal para que los otros jugadores adivinen
7. Pon una cara graciosa para el resto de los jugadores
8. ¿Cuál es tu comida favorita?
9. Intenta adivinar el color favorito de algún jugador
10. Nombra tus dos juegos favoritos
11. ¿Cuál es tu dibujo animado favorito?
12. Di algo bueno del jugador que está al frente tuyo
13. Todos los jugadores deben ¡Chocar los cinco con alguien!
14. ¿Qué es lo mejor que te pasó en las vacaciones?
15. Los 5 segundos de fama (Todos los jugadores te deben felicitar o aplaudir según lo que tú prefieras)

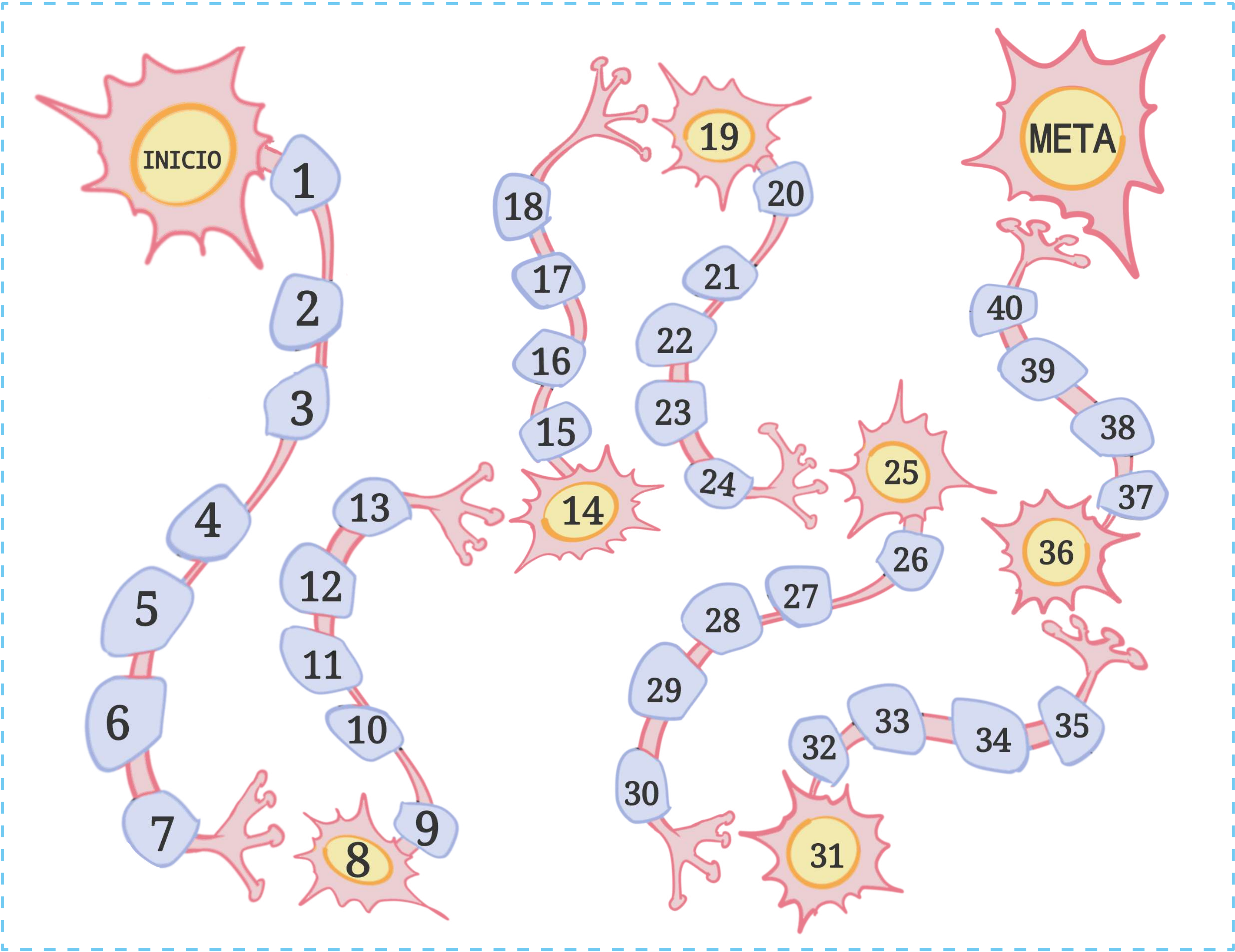
Anexo 4.4



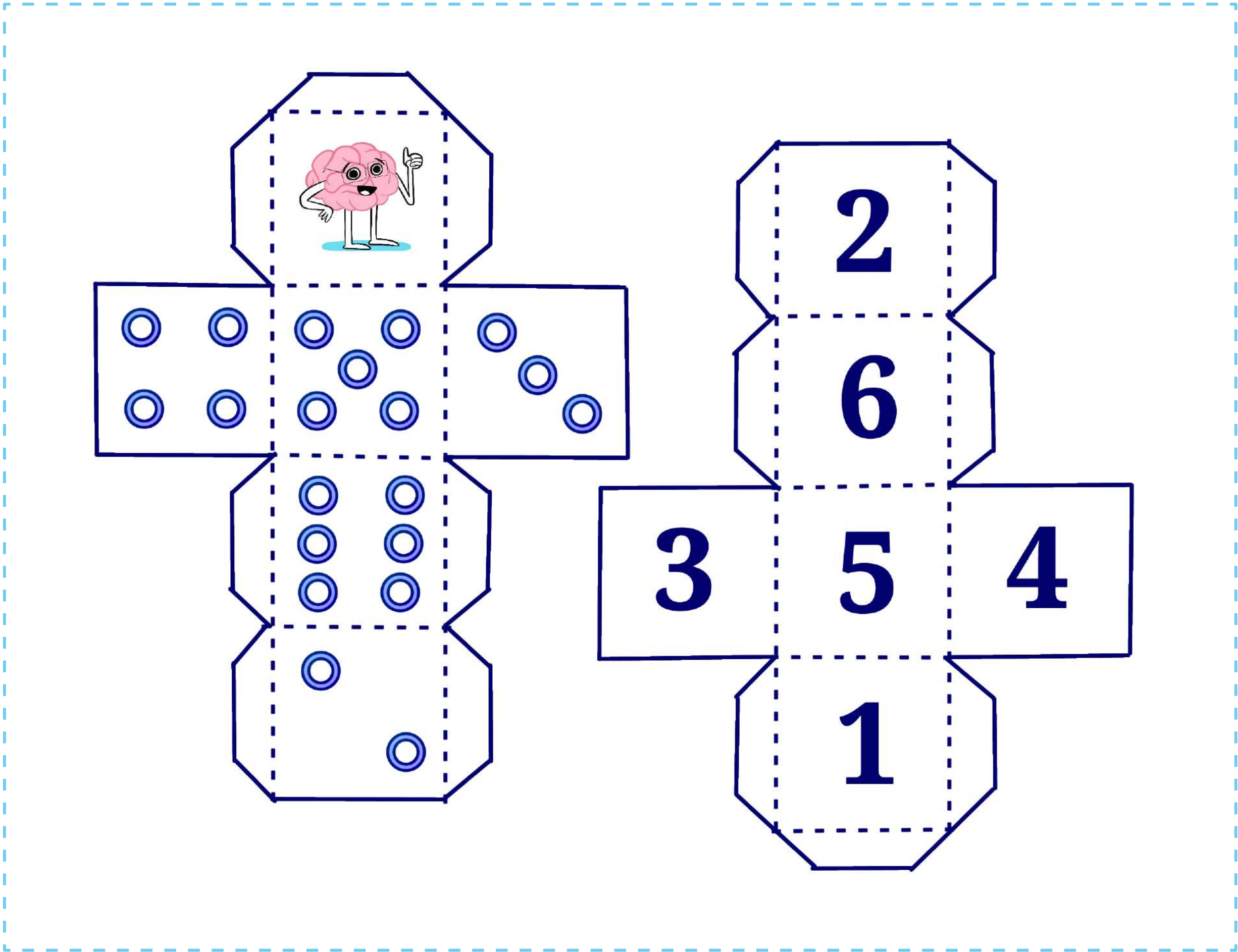
Anexo 4.3

1. ¿Cuál es tu canción favorita?
2. ¿Cómo te gustaría ser cuando seas grande?
3. ¿En qué momentos te sientes feliz?
4. Cuenta una experiencia que te gustaría repetir
5. Di algo bueno sobre otro de los jugadores
6. ¿Algo te hizo reír o sonreír hoy?
7. ¡Es hora de meditar! Todos deben cerrar los ojos y tomar tres respiraciones profundas
8. Los jugadores de tu costado deben decir lo que más les gusta de ti
9. ¿Te gustaría mejorar algo de ti mismo?
10. Los jugadores de tu costado deben comentar algún momento en que fuiste amable con ellos
11. Cuenta algo sobre ti mismo que los otros jugadores no sepan
12. Imita el sonido de un animal para que los otros jugadores adivinen
13. Menciona algún momento en que algo te haya costado o dado miedo, pero que lograste hacer de todas formas
14. ¿Qué es lo que te hace sentir más orgulloso de ti mismo?
15. Di algo que no sepas y te gustaría aprender
16. Pon una cara graciosa para el resto de los jugadores
17. ¿Alguien te ha ayudado recientemente y en qué?
18. Todos los jugadores deben ¡Chocar los cinco con alguien!
19. ¿Cuál es tu parte favorita del día?
20. Cuenta un chiste
21. ¿Qué ropa te gusta usar?
22. Los 5 segundos de fama (Todos los jugadores te deben felicitar o aplaudir según lo que tú prefieras)
23. ¿Qué cosas te gustan de ti?
24. Intenta adivinar el color favorito de algún jugador
25. ¿Alguna vez has ayudado a alguien? ¿Qué fue lo que hiciste esa vez?
26. Intenta adivinar el animal favorito de algún jugador
27. ¿Cuál es la actividad del colegio que más te gusta hacer?
28. Nombra algo que tienes muchas ganas de hacer
29. ¿Sobre qué cosas te gusta aprender?
30. ¿Qué es lo que más te ha sorprendido en la vida?
31. Nombra tu mayor fortaleza
32. ¿Cuál es tu recuerdo más bonito?
33. Me siento seguro/a con
34. Retrocede tresocas
35. ¿Cuál es tu comida saludable favorita?
36. Di algo bueno del jugador que está al frente tuyo
37. ¿Qué es lo que más te gusta de tu curso?
38. ¿Qué es lo mejor que te pasó en las vacaciones?
39. Haz una pregunta a alguien del juego
40. Nombra tus dos juegos favoritos

Anexo 4.4



Anexo 4.5



Anexo 4.6

