TÍTULO: Juego de aprendizaje, concentración y control de impulsos en el restaurante #0180

AUTOR: Mariana Leñero Solar

GRADO Y EDAD: Preescolar a 3ro de primaria**.** De 3 a 9 años.

DESCRIPCIÓN:

Se presenta un juego para realizar en el restaurante cuándo el tiempo de espera es largo. Mientras los chicos se están divirtiendo también estarán desarrollando habilidades de atención, control de impulsos y aspectos asociados con el juego en equipo (sociabilidad).

ÁREAS DE APOYO:

- ✓ Atención, control de impulsos y memoria
- ✓ Habilidades sociales (trabajo en equipo, sociabilidad).

METODOLOGÍA USANDO SOBRES DE AZÚCAR:

1.- Con los diferentes colores y clases de sobrecito de azúcar que hay en la mesa, asignen un valor a cada uno: los amarillos 10, los rosas 20, los cafés 30. Cierren los ojos y revuélvanlos y repártanlos entre todos. Ya repartidos, abran los ojos. Cada uno enseña sus sobres y gana el que tiene la mayor cantidad de puntos (matemáticas).

2.- Construyan una torre con los paquetes y tomen turnos para añadir un paquete a la torre. El que sea el responsable de que la torre se caiga es el que pierde y tiene que cantar una canción con una cuchara en la boca. (Turnos, motricidad fina, control del cuerpo)

3.- Se reparten a cada uno 5 paquetes de azúcar. A la cuenta de tres se comienzan a entregar y ofrecer los paquetes entre ellos. Después de un tiempo se dice ALTO, los niños se quedan con sus paquetes y el adulto dice rápidamente un número al azar (si el adulto está jugando se escribe diferentes números en papelitos y se saca uno para que ese sea el número elegido). Cada participante cuenta cuantos tiene y el que más se acerca al número que se dijo es el que gana (matemáticas, atención auditiva, motricidad)

4.- Con paquetes ya vacíos de azúcar los niños lo pasan por la mesa usando los popotes (2 popotes detienen el paquete de azúcar) –/–. Para que el paquete se detenga cada niño tiene que succionar el popote para que no se caiga el sobre. Si se cae pierde (motricidad, tolerancia a la frustración, trabajo en parejas)

5.- Poner en la mano cuantos paquetes de azúcar quepan, gana el que detenga más

6.- Coloca varios paquetes en el centro de la mesa y con una moneda traten de lanzarla (usando el dedo pulgar como palanca) para que llegue a los paquetes de azúcar. El que más cerca se encuentre gana (motricidad, discriminación de espacio y tiempo).

Copyright © 2012 Ayax Systems Inc.