

## SESIÓN 8: JUEGOS DE MESA.

Entre las distintas opciones que podamos tener para practicar el ocio, una que nos ofrece un gran abanico de ventajas, es sin duda alguna los juegos de mesa. Por sus cualidades y manejabilidad, se convierten en un instrumento idóneo para los adultos. Esto es así porque no sólo son un material con el que encontrar diversión sino que son, como ningún otro, un material para estimular el desarrollo cognitivo.

Al jugar, el adulto se ve obligado a manejar mentalmente distintos tipos de información: resolver problemas, comprender cambios que surgen durante el desarrollo del juego adaptándose a los mismos (flexibilidad de pensamiento), a tomar decisiones, hacer análisis, mantener la concentración, aplicar estrategias, lo cual conlleva imaginar distintas posibilidades de acción por parte de sus compañeros o compañeras de juego, coordinar su pensamiento con la ejecución.

### ACTIVIDAD 1: TRIVIAL ADIVINANZAS

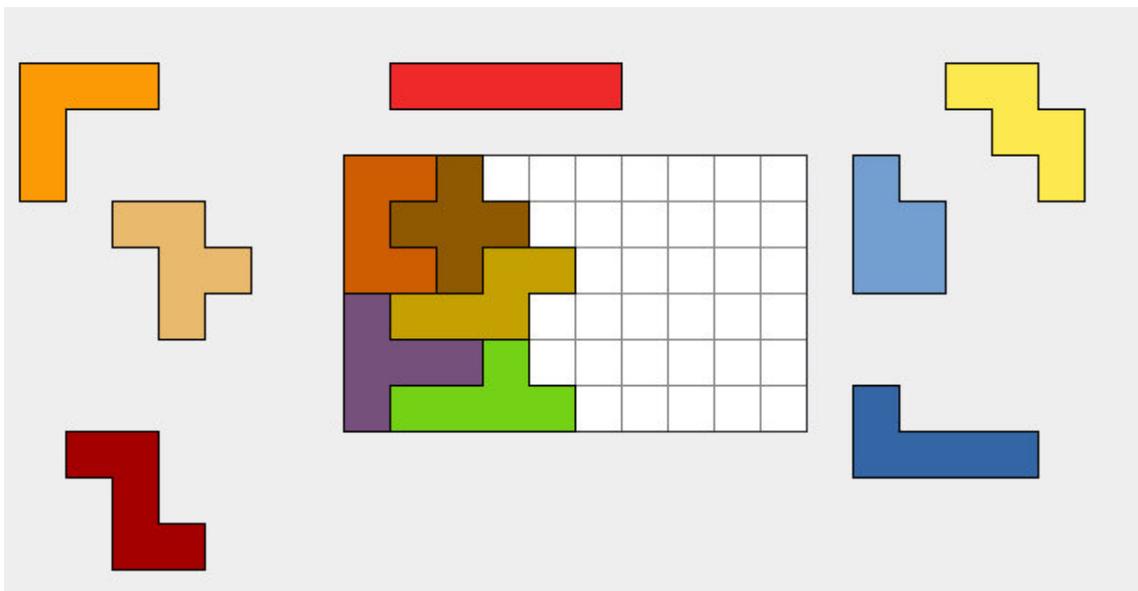
El trivial es un juego de preguntas y repuestas, existen de diferentes tipos (historias, deportes, personajes famosos...) Hoy hemos seleccionado uno de adivinanzas, puedes completarlo en casa y jugar con aquellos que más quieres.

|   |   |
|---|---|
|  <p>Cargadas van,<br/>Cargadas vienes,<br/>Y en el camino<br/>Nunca se detienen.</p>                                 |  <p>As no soy.<br/>As no fui.<br/>As no seré hasta el fin</p>   |
|  <p>Alto, altanero,<br/>gran caballero,<br/>gorro de grana,<br/>capa dorada,<br/>y espuela de acero.</p>             |  <p>Quién tiene dos agujas<br/>y no pincha?</p>   |
|  <p>El roer es mi trabajo,<br/>el queso mi aperitivo.<br/>Y el gato ha sido siempre<br/>mi más terrible enemigo.</p> |  <p>Un animal que tiene:<br/>ojos de gato, orejas de gato,<br/>patas de gato, rabo de gato<br/>y no es gato</p> |

**ACTIVIDAD 2: PUZZLES**

Por todos es sabido que realizar puzzles y rompecabezas es un buen ejercicio mental. Los beneficios de realizarlos son numerosos, mejoran el razonamiento visual-espacial, la atención al detalle, la memoria, la resolución de problemas.

Para la actividad de hoy hemos seleccionado el siguiente reto, debes colocar las fichas que faltan de manera que no queden huecos en el rectángulo, tampoco deben quedar huecos entre ellas y no puedes mover las que ya están colocadas. ¡Ánimo!

**ACTIVIDAD 3: JUEGOS DE CARTAS**

Existen numerosos juegos de cartas. Para hoy hemos seleccionado uno que nos ayudará a estimular nuestro lenguaje. Seguramente muchos de vosotros habréis jugado. Debes tratar de explicar la palabra que aparece en la parte superior de la carta (en negrita) sin decir ninguna de las palabras que aparecen

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p><b>RISA</b></p> <p>Ridículo</p> <p>Cómico</p> <p>Carcajada</p> <p>Chiste</p> <p>Broma</p>       | <p><b>ESPOSAS</b></p> <p>Arresto</p> <p>Policía</p> <p>Mano</p> <p>Preso</p> <p>Muñeca</p>         | <p><b>CENIZAS</b></p> <p>Fuego</p> <p>Fumar</p> <p>Polvo</p> <p>Quemar</p> <p>Cigarrillo</p>      | <p><b>BOTIQUIN</b></p> <p>Baño</p> <p>Espejo</p> <p>Remedios</p> <p>Guardar</p> <p>Armario</p>     |
| <p><b>PASAPORTE</b></p> <p>Documento</p> <p>Extranjero</p> <p>Viajar</p> <p>Aduana</p> <p>Visa</p> | <p><b>ANTIFAZ</b></p> <p>Ojos</p> <p>Tapar</p> <p>Mascara</p> <p>Carnaval</p> <p>Cara</p>          | <p><b>RADIADOR</b></p> <p>Anticongelante</p> <p>Enfriar</p> <p>Coche</p> <p>Agua</p> <p>Motor</p> | <p><b>PINOCHO</b></p> <p>Mentira</p> <p>Nariz</p> <p>Gepetto</p> <p>Muñeco</p> <p>Cuento</p>       |
| <p><b>LAGRIMA</b></p> <p>Ojos</p> <p>Llorar</p> <p>Agua</p> <p>Gotas</p> <p>Triste</p>             | <p><b>GRUA</b></p> <p>Levantar</p> <p>Auto</p> <p>Avería</p> <p>Estacionamiento</p> <p>Auxilio</p> | <p><b>PAIS</b></p> <p>Estado</p> <p>Nación</p> <p>Gobierno</p> <p>Frontera</p> <p>Bandera</p>     | <p><b>BILLIKEN</b></p> <p>Anteojito</p> <p>Revista</p> <p>Infantil</p> <p>Quiosco</p> <p>Niños</p> |
| <p><b>CONVENTO</b></p> <p>Iglesia</p> <p>Habito</p> <p>Religión</p> <p>Monja</p> <p>Cura</p>       | <p><b>NUBE</b></p> <p>Cielo</p> <p>Despejado</p> <p>Lluvia</p> <p>Sol</p> <p>Trueno</p>            | <p><b>CARPA</b></p> <p>Campamento</p> <p>Tienda</p> <p>Dormir</p> <p>Camping</p> <p>Circo</p>     | <p><b>UNIFORME</b></p> <p>Vestido</p> <p>Igual</p> <p>Colegio</p> <p>Ejercito</p> <p>Policía</p>   |

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p><b>RISA</b></p> <p>Ridículo</p> <p>Cómico</p> <p>Carcajada</p> <p>Chiste</p> <p>Broma</p>       | <p><b>ESPOSAS</b></p> <p>Arresto</p> <p>Policía</p> <p>Mano</p> <p>Preso</p> <p>Muñeca</p>         | <p><b>CENIZAS</b></p> <p>Fuego</p> <p>Fumar</p> <p>Polvo</p> <p>Quemar</p> <p>Cigarrillo</p>      | <p><b>BOTIQUIN</b></p> <p>Baño</p> <p>Espejo</p> <p>Remedios</p> <p>Guardar</p> <p>Armario</p>     |
| <p><b>PASAPORTE</b></p> <p>Documento</p> <p>Extranjero</p> <p>Viajar</p> <p>Aduana</p> <p>Visa</p> | <p><b>ANTIFAZ</b></p> <p>Ojos</p> <p>Tapar</p> <p>Mascara</p> <p>Carnaval</p> <p>Cara</p>          | <p><b>RADIADOR</b></p> <p>Anticongelante</p> <p>Enfriar</p> <p>Coche</p> <p>Agua</p> <p>Motor</p> | <p><b>PINOCHO</b></p> <p>Mentira</p> <p>Nariz</p> <p>Gepetto</p> <p>Muñeco</p> <p>Cuento</p>       |
| <p><b>LAGRIMA</b></p> <p>Ojos</p> <p>Llorar</p> <p>Agua</p> <p>Gotas</p> <p>Triste</p>             | <p><b>GRUA</b></p> <p>Levantar</p> <p>Auto</p> <p>Avería</p> <p>Estacionamiento</p> <p>Auxilio</p> | <p><b>PAIS</b></p> <p>Estado</p> <p>Nación</p> <p>Gobierno</p> <p>Frontera</p> <p>Bandera</p>     | <p><b>BILLIKEN</b></p> <p>Anteojito</p> <p>Revista</p> <p>Infantil</p> <p>Quiosco</p> <p>Niños</p> |
| <p><b>CONVENTO</b></p> <p>Iglesia</p> <p>Habito</p> <p>Religión</p> <p>Monja</p> <p>Cura</p>       | <p><b>NUBE</b></p> <p>Cielo</p> <p>Despejado</p> <p>Lluvia</p> <p>Sol</p> <p>Trueno</p>            | <p><b>CARPA</b></p> <p>Campamento</p> <p>Tienda</p> <p>Dormir</p> <p>Camping</p> <p>Circo</p>     | <p><b>UNIFORME</b></p> <p>Vestido</p> <p>Igual</p> <p>Colegio</p> <p>Ejercito</p> <p>Policía</p>   |

#### ACTIVIDAD 4: JUEGOS DE MEMORIA

También son numerosos los juegos de mesa que nos ayudan a mejorar nuestra memoria, existen juegos de cartas de muchos tipos. Para la sesión de hoy hemos seleccionado uno tipo dooble. Para jugar debes intentar encontrar un símbolo común entre las distintas

cartas (círculos que se os proponen) . Cuando la encuentres debes seguir buscando objetos repetidos entre las distintas cartas. Y así hasta que no quede ninguna carta sin objetos en común.

Puedes hacerlo en la hoja directamente o recortarlos e ir buscando los objetos que comparten las distintas cartas.



#### BENEFICIOS DE LA REALIZACIÓN DE LA SESIÓN DE HOY:

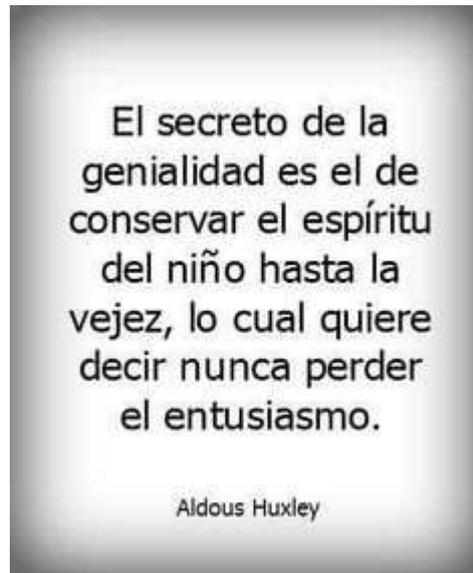
Los juegos de preguntas y respuestas, y aquellos que requieren atención y concentración, contribuyen a la activación de la memoria.

Los juegos de palabras y letras, o los de cálculo, ayudan a practicar algunos hábitos necesarios para el desarrollo de las actividades de la vida cotidiana. Además potencian y mejoran el uso del lenguaje.

Todos los juegos de mesa estimulan la percepción sensorial: cualquier actividad lúdica, al ser fuente de motivación, incrementa la atención y mejora la percepción y estimulación de los sentidos.

Si compartes el juego con otras personas potenciarás el contacto social y la comunicación, también la satisfacción emocional y la seguridad.

Recuerda que las elecciones que hacemos con respecto a nuestro estilo de vida y nuestras actitudes influyen en la forma en que envejecemos.



¡FELIZ SEMANA!

#### WEBGRAFIA:

<file:///C:/Users/Nosotros/Downloads/GUIADELNIN%CC%83O.+Trivial+adivinanzas+3.pdf>

[https://www.google.com/search?q=juego+puzzle+iq+casero&tbm=isch&chips=q:juego+puzzle+iq+casero,online\\_chips:pentomin%C3%B3&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjByKmyrJjtAhUQwIUKHX-CDQMq4IYoBnoECAEQHA&biw=1891&bih=936#imgrc=KbjgW57W9KSikM](https://www.google.com/search?q=juego+puzzle+iq+casero&tbm=isch&chips=q:juego+puzzle+iq+casero,online_chips:pentomin%C3%B3&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjByKmyrJjtAhUQwIUKHX-CDQMq4IYoBnoECAEQHA&biw=1891&bih=936#imgrc=KbjgW57W9KSikM)

[https://www.google.com/search?q=TABU+CASERP&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-0u-3rJjtAhUPwYUKHefSDzAQ2-cCegQIABAA&oq=TABU+CASERP&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ6gIQJzoECCMQJzoCCAA6BAgAEEM6BQgAELEDOgcIABCxAxBDOgQIABAEogYIABAFEB46BAgAEBNQzthBWND3QWCq\\_EFoAXAAeAOAAaMBiAHwFpIBBDI2LjaYAQCgAQQgAQnd3Mtd2l6LWltZ7ABCsABAQ&scient=img&ei=EoC7X76BJY-ClwTnpb-AAw&bih=936&biw=1891&hl=es#imgrc=4Sc8jZJNM-19CM](https://www.google.com/search?q=TABU+CASERP&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-0u-3rJjtAhUPwYUKHefSDzAQ2-cCegQIABAA&oq=TABU+CASERP&gs_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ6gIQJzoECCMQJzoCCAA6BAgAEEM6BQgAELEDOgcIABCxAxBDOgQIABAEogYIABAFEB46BAgAEBNQzthBWND3QWCq_EFoAXAAeAOAAaMBiAHwFpIBBDI2LjaYAQCgAQQgAQnd3Mtd2l6LWltZ7ABCsABAQ&scient=img&ei=EoC7X76BJY-ClwTnpb-AAw&bih=936&biw=1891&hl=es#imgrc=4Sc8jZJNM-19CM)

[https://www.google.com/search?q=dobble+pdf&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=2ahUK EwiAg-z5sJjtAhUBexoKHeN\\_BFEQrNwCKAF6BQgBEPIB&biw=1891&bih=879#imgrc=0FmNYwkMng7LOM&imgdii=WbsUwHq2ZH5SsM](https://www.google.com/search?q=dobble+pdf&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=2ahUK EwiAg-z5sJjtAhUBexoKHeN_BFEQrNwCKAF6BQgBEPIB&biw=1891&bih=879#imgrc=0FmNYwkMng7LOM&imgdii=WbsUwHq2ZH5SsM)

## SESIÓN 07: RASTREADORES.

Durante esta sesión trabajaremos la memoria haciendo distintos tipos de rastreos. Rastrear consiste en obtener información de un entorno en el que un sujeto o suceso ha tenido lugar, a través de la identificación e interpretación de indicios o pistas encontrados (huellas, rastros, excrementos, marcas...). Generalmente, se aplica al estudio y seguimiento de animales, aunque se puede aplicar a personas, vehículos, etc.

Louis Liebenberg, en su libro "El arte del rastreo: El origen de la Ciencia", defendía la hipótesis de que el rastreo, llevado a cabo por los primeros individuos del género Homo, fue el inicio de la ciencia, ya que fue la primera vez que un ser vivo desarrolló el método científico, es decir, el contraste de hipótesis.

Ultimamente oímos hablar mucho de los rastreadores Covid-19. Estas son profesionales encargados de buscar aquellas personas que hayan estado en contacto con un positivo en coronavirus para controlar la situación según los protocolos. Su labor es esencial a la hora de contener la propagación del virus. La detección precoz de todos los casos compatibles con COVID-19 y la vigilancia epidemiológica para rastrear los casos sospechosos son los puntos clave para controlar la transmisión según la 'Estrategia de detección, vigilancia y control de COVID-19 del Ministerio de Sanidad'.

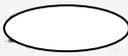
Otros rastreadores importantes de la historia han sido los de metales. Curiosamente los inicios de los detectores de metales no fueron nada buenos, todo empezó con el intento de asesinato del presidente Americano James Grafield, que fue tiroteado en Washington en 1881, ante la imposibilidad de localizarle la bala, Alexander Graham Bell inventó un rudimentario detector de metales, aunque al final no se le pudo salvar la vida, ya que no se localizó la bala por las interferencias del metal de la cama donde se encontraba el presidente, poco después murió de la infección provocada por la bala.

A continuación trabajaremos nuestra atención y concentración mediante distintos tipos de rastreo ( numéricos, de palabras, de categorías e incluso con un criptograma..)

### ACTIVIDAD 1: RASTREO NUMÉRICO

En la siguiente actividad, debes realizar un rastreo numérico y encontrar en el recuadro el número que se presenta en la parte superior derecha del recuadro.

23214

25145 - 23254 - 22174 - 32214 - 22135  
32521 - 32221 - 41232 - 23245 - 32212  
21214 - 12412 -  - 12322 - 34122  
21321 - 32141 - 12321 - 12241 - 32134

657456

654547 - 456745 - 456657 - 457456  
 655657 - 676754 - 654557 - 654756  
 655677 - 745476 - 574665 - 6  
 755476 - 667664 - 656547 - 745664

### ACTIVIDAD 2: RASTREO DE PALABRAS.

En esta actividad debes realizar un rastreo de palabras. En cada una de las diez líneas de letras que se dan a continuación, se debe hallar una o más combinaciones de letras consecutivas que den por resultado palabras de uso común. Hay que hacer una lista de las palabras que se encuentren, todas al final forman un enunciado que tiene sentido.

Tiempo para realizarlo 3 minutos.



Preguntamos si usted sueña con pensamientos imposibles. Si somos capaces de hacerlo, solo soñar pide realizar sueños y habremos abierto las puertas dificultad de mantenerte

### ACTIVIDAD 3: CRIPTOGRAMA

Un criptograma es un fragmento de mensaje cifrado, y cuyo significado es ininteligible hasta que es descifrado. A continuación debes intentar descifrar el mensaje. ¡ ánimo!

### ¿Quién lo dijo?

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|----|---|---|
| A  | B  | C  | D  | E  | F  | G  | H  | I  | J  | K  | L  | M  | N  | O  | P  | Q  | R  | S  | T  | U  | V  | W | X  | Y | Z |
| 2  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 11 | 20 |    | 6  |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
| A  | A  | O  | A  | O  | O  | A  | N  | A  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
| 26 | 2  | 8  | 10 | 2  | 4  | 20 | 8  | 21 | 2  | 10 | 20 | 8  | 19 | 20 | 24 | 16 | 2  | 11 | 4  | 2  |    |   |    |   |   |
| O  | N  | A  | A  | A  | R  | O  | A  | N  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
| 15 | 20 | 11 | 2  | 4  | 16 | 8  | 2  | 24 | 12 | 6  | 20 | 4  | 2  | 21 | 12 | 11 | 10 | 12 | 8  | 16 | 21 | 9 | 12 |   |   |
| A  | N  | O  | O  | A  | A  | R  | A  | R  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
| 26 | 2  | 19 | 16 | 12 | 11 | 13 | 20 | 19 | 20 | 4  | 2  | 24 | 2  | 6  | 2  | 25 | 12 | 6  | 12 | 4  |    |   |    |   |   |
| O  | R  | N  | A  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |
| 20 | 6  | 16 | 21 | 16 | 11 | 2  | 4  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |   |   |

Hasta los gatos copian la mona lisa, pero la gente sigue haciendo cola para ver el original

#### ACTIVIDAD 4: RASTREO PROFESIONES.

A continuación debes rastrear el recuadro y contestar y tachar las profesiones que se piden en el menor tiempo posible .

## ENCUENTRA Y TACHA

|   |   |  |  |   |
|---|---|--|--|---|
| UNA PROFESIÓN QUE SE REALICE EN EL CAMPO          | UNA PROFESIÓN QUE NO REQUIERA MUCHA FORMACIÓN | UNA PROFESIÓN MUY ANTIGUA                      | UNA PROFESIÓN QUE SE DESARROLLE EN UN HOSPITAL | UNA PROFESIÓN CON LA QUE SE VIAJE                 |
| UNA PROFESIÓN QUE TENGA RELACIÓN CON LOS ANIMALES | UNA PROFESIÓN CON LA QUE SE GANE MUCHO DINERO | UNA PROFESIÓN QUE SE PUEDA HACER DESDE CASA    | UNA PROFESIÓN QUE REQUIERA MUCHA FORMACIÓN     | UNA PROFESIÓN QUE ESTÉ RELACIONADA CON LOS COCHES |
| UNA PROFESIÓN QUE SÓLO SE REALICE EN TU PAÍS      | UNA PROFESIÓN QUE SE LLEVE A CABO EN GRUPO    | UNA PROFESIÓN QUE TENGA RELACIÓN CON LA COMIDA | UNA PROFESIÓN QUE SÓLO SE REALICE EN ESPAÑA    | UNA PROFESIÓN QUE TENGA RELACIÓN CON NIÑOS        |

Profesión del campo: agricultor

Profesión que o requiera mucha formación: servicios domésticos.

Profesión muy antigua: Sastre

Profesión en Hospital: enfermera.

Profesion con la que se viaje: camionero.

Profesión de animales: ganadero.

Profesion con la que se gane mucho dinero: político.

Profesión que se pueda hacer en casa: informático.

Profesion que requiera mucha formación: médico.

Profesion relacionada con coches: taxista.

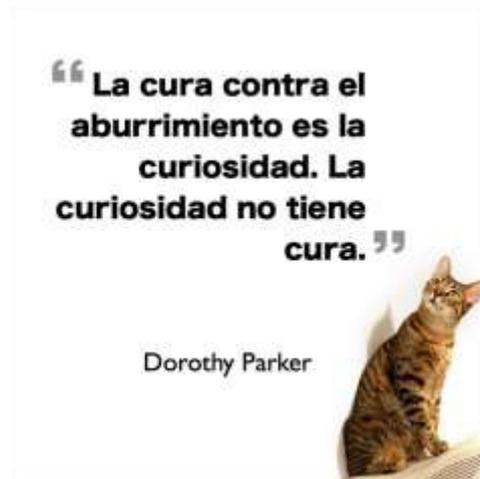
Profesion que se lleve a cabo en grupo: futbolista.

Profesion relacionada con la comida: cocinera.

Profesión que se realice con niños: profesora

**¿Sabías que....**

**En la labores de rastreo y por tanto de evolución y desarrollo humano las personas mayores adultas han jugado siempre un papel esencial? Sus cerebros están llenos de sabiduría.**



WEBGRAFIA:

<https://www.orientacionandujar.es/2019/06/12/recopilatorio-de-tarjetas-para-jugar-al-tabu/recopilatorio-de-tarjetas-para-jugar-al-tabu/>

<https://liceohispanico.com/crportfolio/encuentra-y-tacha-material-para-profesores-ele/>

[https://www.google.com/search?q=juego+gestos&tbm=isch&hl=es&chips=q:caras+y+juego+g+estos,online+chips:caras+y,online+chips:m%C3%ADmica&sa=X&ved=2ahUKEwinpl2o3obtAhWP\\_IUKHd0eD6gQ4IYoBXoECAEQHQ&biw=1891&bih=879#imgrc=52x5EgwgPOmvtM&imgdii=b2p\\_wBsXw9zJYM](https://www.google.com/search?q=juego+gestos&tbm=isch&hl=es&chips=q:caras+y+juego+g+estos,online+chips:caras+y,online+chips:m%C3%ADmica&sa=X&ved=2ahUKEwinpl2o3obtAhWP_IUKHd0eD6gQ4IYoBXoECAEQHQ&biw=1891&bih=879#imgrc=52x5EgwgPOmvtM&imgdii=b2p_wBsXw9zJYM)

<https://la-almohada.blogspot.com/2010/04/2-criptograma.html>

<https://www.google.com/search?q=criptograma&oq=CRIPTOGRAMA&aqs=chrome.0.0i271j69j57j0l6.3239j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>