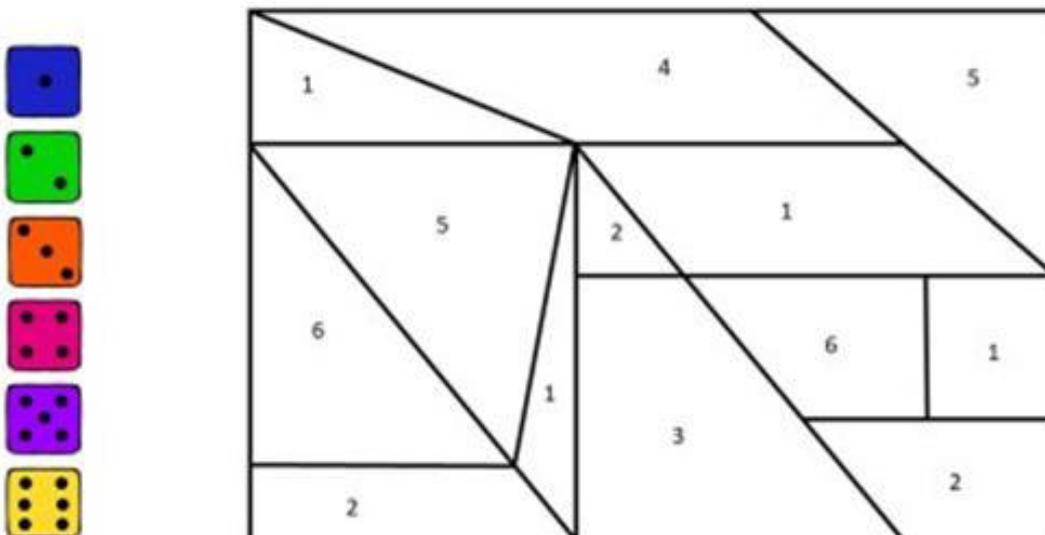


SESION 9: LOS DADOS

El juego de los dados fue viajando entre los diferentes países hasta lo que es hoy, un juego que se practica en la mayoría de países del mundo. Sin duda al ser un juego divertido y entretenido, que además nos puede ayudar a mantener nuestra mente activa. Ahora tirar los dados solo nos separa de perder o ganar nuestro juego pero en la antigüedad se decidía sobre la vida de las personas o el destino de ciertos conflictos entre reinados. No solo era utilizado como veis para el ocio además por ejemplo se utilizaba para rituales mágicos o como medio de decisión. El azar por tanto lleva tomando decisiones por nuestros millones de años. Hoy ambientaremos nuestra sesión de memoria en este objeto .

ACTIVIDAD 1: CADA DADO TIENE SU COLOR.

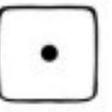
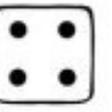
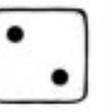
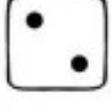
En esta actividad trabajarás tu atención , concentración y la coordinación mano- ojo. A la izquierda hemos colocado las caras de seis dados. Cada una de ellas tiene escrito un número en el interior y es de un color determinado. A su lado te mostramos un rectángulo dividido en varias partes , cada una de ellas está numerada.



Vosotros debéis colorear las figuras geométricas del rectángulo según el código del dado. Es decir, todas las figuras con 1 se colorearán de azul, todas las que contienen el número 2 de verde...y así sucesivamente. ¡A por ello!

ACTIVIDAD 2: UN POCO DE CÁLCULO MENTAL

El cálculo mental es un ejercicio fundamental para mantener activa nuestra mente. Gracias a él, las personas encontramos herramientas para responder de forma flexible y adecuada a distintas situaciones de la vida cotidiana, como la capacidad de decidir rápidamente la conveniencia de comprar un producto bajo una determinada rebaja, o las cantidades aproximadas de comida que se necesitan para hacer una receta. Os compartimos una sencilla actividad matemática para practicar el cálculo mental a través de sumas con dados. Para ello, hay que sumar el dado de la primera fila con el dado de la primera columna, y anotar el resultado en la cuadrícula correspondiente.

					
	8				
					
					

ACTIVIDAD 3: BINGO-DADO

Los juegos de azar son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador, sino que interviene también el azar.

Hay algunos de larga duración y de pocas probabilidades de ganar como la lotería o loto, pero otros fáciles y cortos como los dados o el bingo, en los que ponemos a trabajar nuestra atención, y concentración, y por tanto nuestro cerebro. A continuación, te explicamos que es lo que debes hacer en esta actividad.

a.- Colorea de rojo las casillas que contengan los números de las caras de estos dados.

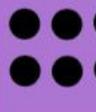
b. – Haz la suma de todas las caras, comprueba que el número que te salga aparece en el recuadro dos veces, a continuación, coloréalo de verde.



12	1	36	54	2
17	3	6	9	23
5	64	20	35	52
41	56	17	81	79
45	37	28	4	10

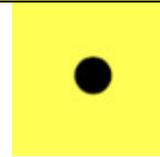
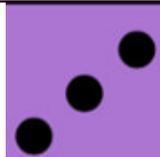
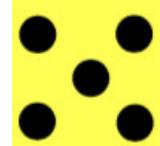
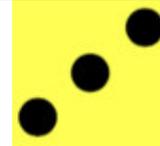
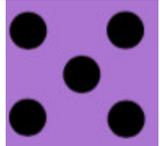
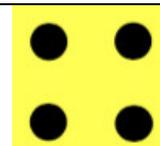
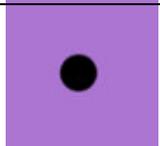
ACTIVIDAD 4: AGILIDAD MENTAL

A partir de este tablero formado por dados y objetos vamos a poner a prueba nuestra agilidad mental. Para ello os vamos a explicar distintos modos de juego:

JUEGO 1:

Fíjate en el recuadro que te proponemos a continuación. Sigue las instrucciones de cada fila y columna y encuentra el objeto que se te indica, ve al recuadro en blanco de objetos y dibújalo. Todo ello deberás hacerlo lo más rápido posible.

FILA	COLUMNA	OBJETO
		
		
		
		

JUEGO 2:

Utiliza tus propios dados, dos que tengas por casa de algún otro juego. El primero que lanzas será el que te indique el número de fila, el segundo el número de columna. Esta vez debes intentar describir el objeto que ves en voz alta sin pronunciar su nombre.

Puedes jugar con alguien y ver si lo adivina.

JUEGO 3: ES EL MODO MÁS COMPLICADO.

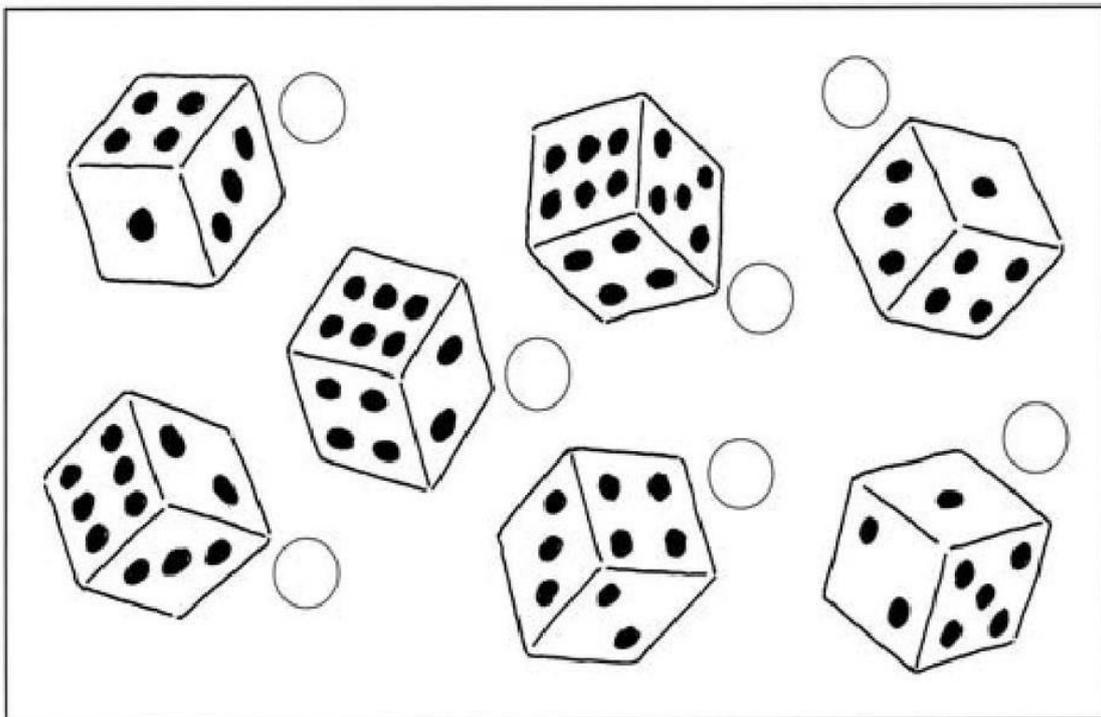
Intenta memorizar el panel de juego (los 24 objetos y las posiciones de estos). Lanza los dados y sin mirar intenta memorizar el objeto que se encontraba en esa posición. Este es

muy difícil, no os preocupéis si no os sale , es sólo para aquellas personas que quieran intentarlo.

ACTIVIDAD 5: LAS CARAS OPUESTAS DEL DADO.

Los dados habituales son cubos pequeños, de entre 8 y 25 mm de arista, y cuyas caras están numeradas de 1 a 6 (normalmente mediante puntos), de tal manera que las caras opuestas suman 7 puntos. Así, la cara opuesta del 6 es el 1, la del 5 es el 2 y la del 4 es el 3.

Sabiendo esto, ¿nos podríais decir cuál de los dados de los que se dibujan en el recuadro de abajo serían correctos y cuáles no? Pon en los incorrectos una i y en los correctos una c. si te parece complicado, puedes coger un dado que tengas en casa e ir comparándolo con los dibujos. ¡Suerte!



¡Tenéis toda la semana santa para jugar y entrenar... Esperamos que disfrutéis!

¡FELICES VACACIONES!



Webgrafía:

<http://thebigbagteacher.com/wp-content/uploads/2019/11/Captura-de-pantalla-2019-10>

https://www.google.com/search?q=orientacion+andujar&rlz=1C1OKWM_esES935ES935&oq=orientacion+andujar&aqs=chrome..69i57j0l8.4730j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=aula+ele&rlz=1C1OKWM_esES935ES935&sxsrf=ALeKk01TOFDGjphNKHZwiEe11dxfgVIHg%3A1617008496889&ei=cJdhYIHrNaz3xgPoqr3oDg&oq=aula+ele&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAEYAzICCAAyBAGAEAOyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIDoHCAAQRxCwAzoHCAAQsAMQQzoECCMQJzoHCAAQhwIQFDoHCCMQ6glQJzoHCC4Q6glQJzoECAAQzoECC4QQzoICAAQxwEQrwFQsbQBWKrdAWDS6wFoAnACeAOAAyIBiAGYFJIBBTEyLjEzmAEAOAEbqgEHZ3dzLXdperABCsgBCsABAQ&sclient=gws-wiz

SESION 08: NUNCA ES TARDE...

Nunca es tarde para aprender. Durante esta sesión insistiremos en algunos factores que intervienen en el aprendizaje de las personas adultas a la vez que trabajamos nuestra memoria.

Es evidente que en el último año nuestra manera de vivir, de relacionarnos y trabajar ha cambiado. Este aspecto ha hecho que salgan a la luz nuevas necesidades, como por ejemplo es el uso de las tecnologías. En ocasiones nos cuesta adaptarnos, es normal, pero con motivación, paciencia y a base de insistir podemos conseguirlo, y eso es lo que importa.

Nuestra obligación como educadores es fomentar el uso de las tecnologías, adaptándonos a posibles gustos e intereses y con un objetivo provechoso, no valorando únicamente resultados. Es decir, no se pide que se realicen todas las actividades a la perfección, sino que se intenten y poco a poco avancemos con este tipo de aprendizaje.

Este tipo de actividades debe permitirnos aprender y mejorar nunca provocarnos estrés y ansiedad. A lo largo de esta sesión daremos algunas recomendaciones para ello.

ACTIVIDAD 1: ESTAMOS A TIEMPO.

Siempre es un buen momento para aprender. **Es esencial que nos enfrentemos a ellas relajados, no debemos agobiarnos, tenemos tiempo.**

En esta actividad tenemos algunas palabras cifradas. Es decir, algunas palabras en las cuales hemos cambiado letras por números:

1= A	2=E
------	-----

Cambiando los números 1 y 2 por las letras A y E respectivamente hallaréis una frase. Os ayudamos con las dos primeras palabras, vosotros debéis seguir con el resto.

PORQU2 NUNC1 ES T1RD2,

Y 2L TI2MPO SOLO S2

1C1B1 CU1NDO S2 1C1B1 L1 VID1.

Y H1ST1 2S2 MOM2NTO SI2MPR2 2XIST2

UN1 POSIBILID1D P1R1 TODO

PORQUE NUNCA ES TARDE

Y EL TIEMPO SOLO SE ACABA

CUANDO SE ACABA LA VIDA.

Y HASTA ESE MOMENTO SIEMPRE

EXISTE UNA POSIBILIDAD PARA TODO.

Numerosos estudios afirman que el ser humano tiene la capacidad de aprender durante toda su vida y que son numerosos los beneficios de mantenernos activos tanto física como mentalmente. No importa que al principio nos cueste, tenemos tiempo para aprender ¿Estamos dispuestos? ¡Ánimo!

ACTIVIDAD 2: MOTIVACIÓN.

Un factor importante a tener en cuenta en nuestro aprendizaje es la motivación. Para ello es esencial estar motivados. En nuestro caso, es verdad que nos gustaban más los talleres presenciales, pero con este tipo de talleres aprendemos nuevas maneras de trabajar y eso

siempre es positivo. Es esencial marcarse objetivos de aprendizaje y apartar pensamientos negativos cuando nos enfrentamos a realizar las actividades.

Por ello, intentamos ir más allá de la realización de actividades. Solemos ambientarlas en temas de actualidad o interés, de manera que sólo con leerlas ponemos a trabajar nuestro cerebro. En la mayoría de las ocasiones, solo debemos intentarlo de manera relajada, un mayor número de veces y mantener la motivación, tal y como dejó reflejado el escritor Tennyson en esta frase célebre.

“Nunca será tarde para buscar un mundo mejor y más nuevo, si en el empeño ponemos coraje y esperanza”

Tennyson

En esta actividad debes contar el número de letras que te indicamos en el recuadro y anotarlas.

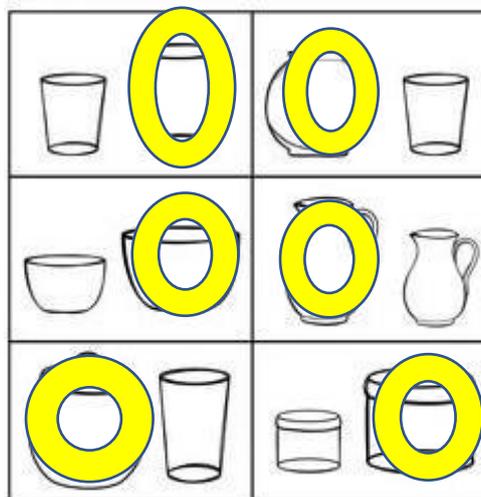
M= 5	R=7	A=10
------	-----	------

Tal y como dice este autor en esta frase, debemos avanzar y adaptarnos al nuevo mundo. Tenemos ganas e ilusión con un poco de coraje y esperanza lo conseguiremos.

ACTIVIDAD 3: FALSA IDEA DE FALTA DE CAPACIDAD.

En muchas ocasiones experiencias previas con las tecnologías pueden hacer que seamos nosotros mismos los que nos ponemos las limitaciones. Bien porque deseamos que todo fuese de otra manera y nos anclamos en el pasado; bien, porque nos parece difícil y nos da miedo enfrentarnos a ello. El que un ejercicio o sesión no nos haya salido como esperábamos no quiere decir que no podamos / sepamos hacer nada, solamente es que nos estamos adaptando. Os animamos a seguir intentándolo, los ejercicios que hemos seleccionado en esta sesión son sencillos, seguro que los hacéis fenomenal.

En esta actividad debéis rodear aquel recipiente que pueda contener mayor número de objetos, líquidos...

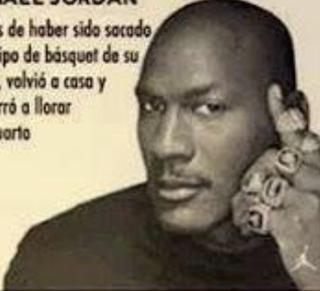
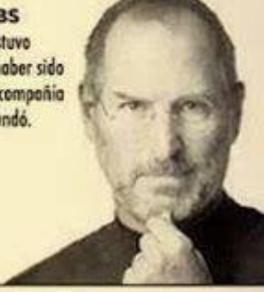
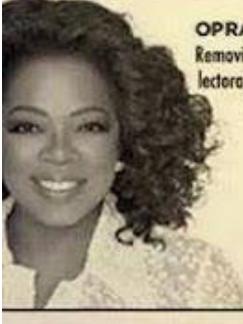


ACTIVIDAD 4: RESPONSABILIDAD.

Este tipo de talleres exige un esfuerzo por todas las partes. **Semanalmente recogemos vuestras dificultades para poder mejorar las sesiones. Se está en ello y siempre se os tiene en cuenta. Gracias por vuestras aportaciones.**

En esta actividad os invitamos a observar a seis grandes famosos que llegaron lejos en sus distintas profesiones, a pesar de haber fallado alguna vez lo siguieron intentando. Leed bien los recuadros durante tres minutos, tapadlo en intentar completar el recuadro incompleto que se os muestra más abajo. Podéis hacerlo por escrito o hablado, como mejor os venga.

¿GRANDES FRACASOS?

 <p>ALBERT EINSTEIN No pudo hablar bien hasta los 3 años. Sus profesores dijeron que "no había mucho que esperarse de él"</p>	 <p>MICHAEL JORDAN Después de haber sido sacado del equipo de básquet de su escuela, volvió a casa y se encerró a llorar en su cuarto</p>
 <p>WALT DISNEY Despedido de un periódico por "falta de imaginación y ausencia de ideas originales"</p>	 <p>STEVE JOBS A los 30 años estuvo deprimido por haber sido removido de la compañía que el mismo fundó.</p>
 <p>OPRAH WINFREY Removida de su puesto de lectora de noticias porque no "cuadraba bien en la televisión"</p>	 <p>THE BEATLES Rechazados por Decca Recording Studios quienes dijeron: "No nos gusta como suenan, no tiene futuro en la música"</p>
<p>TODOS HAN FALLADO ALGUNA VEZ Lo importante es perservar siempre</p>	

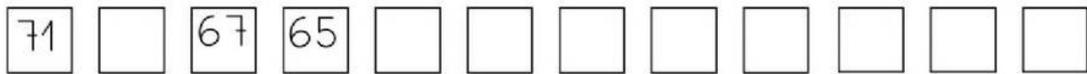
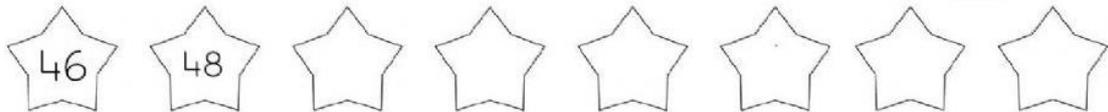
Tras haber leído y memorizado el recuadro anterior, intenta rellenar este incompleto.

Si no os salen algunas de las actividades, os animamos a seguir preguntando e intentando hacerlas. **Todos fallaron alguna vez, pero finalmente lo consiguieron. Estamos seguros de que llegaréis a conseguirlo como estos famosos.**

ACTIVIDAD 5: CADA UNO A SU RITMO.

En algunas ocasiones se puede llegar a percibir que durante este tiempo se han perdido facultades. En la mayoría de las ocasiones no es así. Debemos tener en cuenta que cada uno lleva su ritmo, nadie es "bueno" en todo, cada uno llevamos nuestro proceso de aprendizaje, eso es natural. No debemos agobiarnos por ello. Como decíamos en los talleres presenciales todos tenéis un 10, **lo importante es el proceso, el esfuerzo y dedicación de cada semana.** ¡Seguid así!

A continuación, os proponemos un ejercicio de cálculo mental. Debéis fijaos bien y continuar las series numéricas. Por ejemplo: en la de las estrellas debéis ir sumando de dos en dos; en la de los cuadrados ir restando de dos en dos. Os dejamos que penséis cómo hacer las otras dos y os pongáis manos a la obra. ¡Suerte!



SERIE ESTRELLAS: 46-48-50-52-54-56-58-60...

SERIE CUADRADOS: 71-69-67-65-63-61-59-57-55-53-51-49....

SERIE HEXAGONOS: 26-29-32-35-38-41-44-47-50....

Serie círculos: 90-85-80-75-70-65-60-55-50-45-40-35-30-25-20.....

¡FELIZ SEMANA!



WEBGRAFÍA:

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Series_num%C3%A9ricas/Series_num%C3%A9ricas_jj768741hh

https://www.google.com/search?q=GRANDES+FRACASOS+PINTEREST&rlz=1C1OKWM_esES935ES935&sxsrf=ALeKk03zWpQXaj-JqBuwpNbEp5uAUszFjw:1616407374176&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiT-eXa0sPvAhXRfMAKHfPaAM8Q_AUoAXoECAEQAw&biw=1522&bih=680&dpr=1.25#imgrc=csPEJpSffNBfsM

https://elpais.com/elpais/2020/01/16/icon/1579165265_197368.html