

MILLORAR HABILITATS A TRAVÉS DEL JOC: ATENCIÓ

Des del Gabinet Psicopedagògic Municipal seguim amb la guia bàsica amb algunes idees de jocs i activitats per a millorar diverses habilitats cognitives i psicomotrius dels més menuts i menudes de casa, mentre gaudim també de la diversió.

Hui continuem amb l'ATENCIÓ. Altres activitats recomanables per a l'atenció són: puzzles, tangram, tetrax, origami, trobar diferències entre imatges similars, laberints, sopes de lletres o els llibres de buscar a Wally.

A més de les diferents activitats plantejades, també recomanem sempre la lectura com a activitat per a totes les edats, situacions i que afavoreix totes aquestes habilitats i moltes més.

Vos recordem que si voleu una orientació més personalitzada sobre aquest tema o sobre altres qüestions relacionades amb l'educació, podeu demanar cita prèvia per al Gabinet Psicopedagògic Municipal en el telèfon 96 176 90 02 (Ajuntament). Horari d'atenció del Gabinet: dimecres de 11:30 a 14:00h i dijous de 15:30 a 18:00h.

Oro Azorín
Regidoria Educació



**MILLORAR HABILITATS
A TRAVÉS DEL JOC
ATENCIÓ**

Jocs en els quals hem de trobar uns estímuls concrets o emparellar estímuls iguals.
Jocs que requereixen identificar un estímulo i reaccionar ràpidament.
Jocs d'imitació: repetició de patrons auditius, visuals, verbals, etc.

JOCS DE TAULA

Lince **Fantasma Split** **Jungle Speed** **Halli Galli** **Dobble**

JOCS POPULARS

El/la director/a d'orquestra: es necessita una persona encarregada, que, en cada ronda, selecciona al participant que juga eixa ronda. La persona elegida s'ha d'allunyar de la resta mentre aquests decideixen qui és el/la director/a d'orquestra, que s'encarrega de fer certs moviments que la resta del grup ha d'imitar i seguir.

Paraules o frases encadenades: cada persona ha de repetir les frases dels participants anteriors i afegir una més. La mateixa dinàmica es pot seguir també amb gestos o moviments i arribar a formar una mena de coreografia.

El joc del mocador

Quan es dona la senyal, els i les participants li han de donar la volta a les seues fitxes i buscar el dibuix corresponent a aquestes en el tauler. Qui emparella tres fitxes primer, guanya la partida.
A partir de 4 anys

Es trau una carta amb un dibuix i cada participant ha d'agafar l'objecte que pense que la representa millor. Si és el correcte, aconsegueix una carta, però, si agafa l'incorrecte, entrega una de les seues cartes. El joc acaba quan s'acaben les cartes, i guanya el que més cartes ha aconseguit.
A partir de 8 anys

Es col·loca el totem de fusta al centre de la taula i es reparteixen totes les cartes. Cada participant va girant una carta quan siga el torn. Si dos jugadors destapen dos cartes amb els símbols iguals, han d'intentar agafar el totem el més ràpid possible. El jugador que l'agafa, entrega la seua carta a l'oponent. L'objectiu del joc és aconseguir quedar-se sense cartes.
A partir de 7 anys

Es tracta d'una baralla de cartes, on en cadascuna hi ha un nombre de fruites. Cada participant té el seu bloc de cartes cara avall i va girant-les en ordre. Quan la suma de les fruites que hi ha a les cartes que es mostren dona 5, s'ha de fer sonar el timbre que hi ha al mig de la taula. Qui primer faça sonar el timbre, es queda amb totes les cartes i guanya la persona que més cartes ha acumulat.
A partir de 6 anys

Es tracta d'una baralla de cartes on sempre hi ha un símbol repetit entre elles. Es col·loca una enmig i la resta es reparteixen. L'objectiu del joc és buscar quin és el símbol comú de cada una de les cartes amb la que està enmig. Guanya la persona que es queda sense cartes.
A partir de 6 anys