

Tarjeta oculta (juego Visión de rayos X)



1 a 4 jugadores

+4 años

5 a 10 minutos

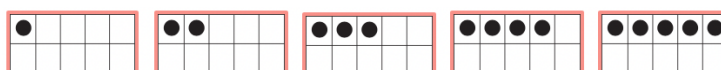
Materiales:

Tarjetas para utilizar:

Tarjetas con números del 1 al 5



O BIEN, cualquier tarjeta con puntos del 1 al 5



(Agregue más tarjetas a medida que los niños adquieran experiencia).

Objetivo del juego: los niños identifican los números ocultos en las tarjetas boca abajo.

Preparación:

1. Baraje las tarjetas.



2. Pídales a los niños que coloquen las tarjetas en orden del 1 al 5.



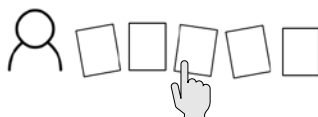
Cómo jugar:

Mientras los niños miran, coloque las tarjetas boca abajo.



Pregúntele a un jugador: “¿Puedes señalar una tarjeta? Te diré qué número está en la tarjeta usando mi visión especial de rayos X”.

El niño señala una tarjeta



Diga: “¡Es un 3! Da vuelta la tarjeta para verificar”. El niño da vuelta la tarjeta y comprueba el número.



Vuelva a colocar la tarjeta boca abajo en la mesa. Dígale al siguiente jugador: “Ahora es tu turno para usar tu visión de rayos X. ¿Estás listo?”.

Si está listo, haga que los niños participen para identificar las tarjetas.

Variación:

Deje las tarjetas boca arriba después de que las hayan identificado. Anime a los niños a usar las tarjetas boca arriba para ayudarles a identificar las tarjetas ocultas. Una vez que los niños practiquen este juego con un adulto, podrán jugar en parejas.

Lo que los niños están aprendiendo:

- Observe qué estrategias utilizan los niños para identificar las tarjetas ocultas. Si un jugador no está seguro de qué hacer, ayúdelo a contar desde la primera tarjeta hasta la tarjeta oculta, señalando cada tarjeta a medida que cuenta.
- Deje las tarjetas identificadas boca arriba y anime a los niños a “contar” desde la tarjeta boca arriba hasta la tarjeta oculta. Por ejemplo, puede contar desde la tarjeta boca arriba con el número 3 hasta la tarjeta oculta con el número 5: “¡3...4, 5!”. Contar es una habilidad matemática importante.
- Este juego practica tres habilidades de función ejecutiva: control inhibitorio, memoria de trabajo y cambio de atención. Los niños deben *inhibirse* de dar vuelta las tarjetas de forma impulsiva. Utilizan su *memoria de trabajo* para colocar las tarjetas en el orden correcto para empezar y recuerdan ese orden durante todo el juego. *El cambio de atención* se practica cuando los niños cambian entre la función de selector de tarjetas y la función de identificador de tarjetas.