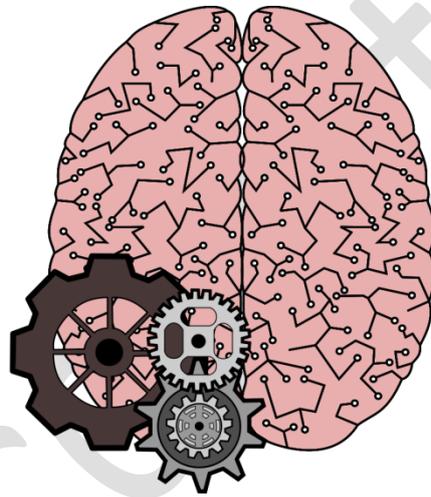


Juegos para trabajar la capacidad de atención



Psicocortex

¿QUÉ OBJETO SOBRA?

Seleccionamos una serie de objetos que pondremos encima de la mesa donde sea visible por todos. Escogeremos diferentes objetos de la habitación o del resto de la casa (libro, lápices, vaso, un móvil, botella...). Primeramente colocaremos los objetos encima de la mesa y les pediremos que se fijen todos en los objetos y les haremos preguntas de lo que son, si los conocen, para que sirven, etc. Seguidamente, les pediremos que se tapen los ojos y mientras añadiremos otro objeto diferente al resto. Cuando los abran, tendrán que concentrarse, pensar cuál es el objeto que sobra. Puede hacerse a la inversa y en lugar de añadir un objeto quitarlo y preguntar cuál es el que falta. También podemos jugar con la posición de los objetos.



EL INTRUSO.

Se les presentará una serie de objetos que tengan cierta relación, junto con un intruso el cual deben detectar, que no pertenece a ese grupo. Deberán decir por qué el intruso no encaja con el resto. Los objetos serán los siguientes:

- Primer agrupamiento: naranja, manzana, melocotón, tomate y pelota de tenis.
- Segundo agrupamiento: lápiz, bolígrafo, rotulador, borrador y palo.
- Tercer agrupamiento: cuchara, tenedor, cuchillo, cazo y pala.
- Cuarto agrupamiento: rosa, amapola, margarita, orquídea y mariposa.
- Quinto agrupamiento: coche, moto, avión, tren y martillo.
- Sexto agrupamiento: llave inglesa, martillo, destornillador, clavos y mesa.
- Séptimo agrupamiento: cama, sofá, silla, armario y libro.
- Octavo agrupamiento: camisa, pantalón, falda, abrigo y llaves.

Mientras se realiza la actividad se puede preguntar que es cada objeto que aparece y para que se utiliza.

***Esta actividad se puede hacer mostrando objetos reales, de juguete, fotografías, dibujos o imágenes en Power Point.**



LA PALABRA CLAVE.

Leemos en voz alta una lectura donde aparezca varias veces una palabra. Indicamos a los participantes que deben estar atentos porque cada vez que aparezca dicha palabra deberán dar una palmada.

- **Lectura 1 (palabra clave: inteligencia):**

“¿Qué es la inteligencia? La inteligencia es aquello que nos separa de los animales; es aquello que nos hace humanos, pero ¿qué es la inteligencia? es aquello que te permite descubrir la respuesta donde la respuesta no es evidente; la inteligencia es lo que permite comprender como funciona el mundo cuando el mundo parece un caos; la inteligencia es lo que nos hace hacer la pregunta acertada para encontrar la respuesta precisa. ¿Qué es la inteligencia? La inteligencia es lo que nos permite comprender y controlar nuestro entorno.”

- **Lectura 2 (palabra clave: perro)**

"Le envió a usted un perro por ferrocarril. El animal tiene tres años, y espero que llegue bien a su destino. Es un perro de raza danesa, que le agradará porque está bien educado."

- **Lectura 3 (palabra clave: aquí)**

“Aquí fue Troya, aquí mi desdicha y no mi cobardía se llevó mis alcanzadas glorias; aquí usó la forma conmigo de sus vueltas y revueltas; aquí se oscurecieron mis hazañas; aquí, finalmente, cayó mi ventura para jamás levantarse”.

- **Lectura 4 (palabra clave: calle)**

“Mi amiga vive en una calle del centro de Madrid. A mí no me gusta esa calle porque siempre hay mucha gente y mucho ruido. Prefiero vivir en una calle tranquila como en la que vivo yo y no en la calle de mi amiga.”

- **Lectura 5 (palabra clave: cine)**

“El cine es una de mis pasiones. Todos los viernes voy al cine de mi barrio por la tarde. Normalmente voy con mi familia porque a mis amigos no les gusta mucho el cine, prefieren hacer otras cosas. Mis películas favoritas son las de acción, por eso cuando ponen alguna de ese tipo en el cine siempre voy a verla.”

***Podemos continuar la actividad cambiando las lecturas por una lista de palabras en la cual se repita varias veces una de ellas. Deberán dar una palmada cada vez que escuchen dicha palabra.**

¡MI PALABRA!

Se reparte a cada uno una tarjeta con una palabra. A continuación se les indica que se les va a leer una lista con muchas palabras y que cuando escuchen la suya (la que está escrita en su tarjeta) deberán levantar la mano y gritar “esa es mi palabra”.

***Esta actividad también puede realizarse con tarjetas de colores, objetos o números.**

LA PELOTA CALIENTE.

El grupo deberá pasarse una pelota mientras suena la música. Deberán estar atentos porque cuando la música pare deberán dejar de pasarse la pelota y el que la tenga tendrá que decir 5 palabras (animales, ciudades, colores, herramientas, frutas, muebles, prendas de vestir, nombres de mujer, nombres de hombre...).



PsicoCortex