

Desarrollar Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Nombre de la actividad: Interesado o No interesado

Nivel/Grado: 3° - 7°

Aspecto de rendimiento:

<input type="checkbox"/>	Instrucción de las Habilidades para la Actividad
<input type="checkbox"/>	Sobrellevar/Controlar las Emociones
<input type="checkbox"/>	Descubriendo Temas de Interés/Rutinas de Esparcimiento Funcionales
<input type="checkbox"/>	Los Juegos Refuerzan las Habilidades Académicas
<input type="checkbox"/>	Atención Conjunta
<input checked="" type="checkbox"/>	Formación Recreativa
<input type="checkbox"/>	Tomar la Perspectiva/Interacción Recíproca de la Cognición Social

Para los estudiantes que tienen dificultades para: leer y responder a las señales sociales. Identificar el nivel de interés en los compañeros.

Esta actividad apoyará al estudiante al: ayudar a identificar señales básicas a través del lenguaje corporal para determinar si un compañero está interesado o no en otro compañero.

Materiales:

5-10 artículos: cuerda para saltar, revista, juguetes, burbujas, Legos, películas, comida, etc. ¡cualquier cosa! Una mesa para poner estos artículos. Pizarra y marcador (o papel y pluma), lupa (no es necesario, pero el pedirle al niño que dibuje y crea una lo hace más divertido)

Actividad Inicial:

Utilizando su marcador y pizarra crea tres encabezados de columna tituladas: Interesado, Algo interesado, No interesado. Debajo de cada encabezado dibuje un cuadro que represente cada columna (Ejemplos: Interesado: cara sonriente, Algo interesado: Cara con una sonrisa parcial, No interesado: cara ceñida). Hablar sobre cada artículo: pídale a su hijo que muestre cada expresión en su cara y muéstrele las expresiones reflejadas su cara para ver si puede adivinar con precisión cuál es cuál.

Descripción de la Actividad:

1. Colocar de 5-10 artículos dispersos en la mesa.
2. Explique que: ¡Vamos hacer detectives! Utilizando nuestra lupa tenemos que determinar si alguien está interesado, algo interesado o no interesado en un artículo.
3. Asignar una persona para ser el detective (la persona que determina si está interesada, algo interesada o no interesada)
4. Asignar una persona para que camine alrededor de la mesa usando el lenguaje corporal para comunicar el nivel de interés en un artículo. (Interesado: Mirando el objeto, sonreír al ver el artículo, agarrarlo, tomarse el tiempo para jugar con el artículo, Algo interesado: Expresiones faciales de confusión, acercarse y luego alejarse, No interesado: Mirando hacia otro lado, ignorando el artículo, ya sea sin reacción al artículo o una expresión de disgusto)
5. ¡Hora de jugar! La persona camina alrededor de la mesa cerca de cada artículo mientras que el detective tiene que determinar ¡Interesado, Algo Interesado, No Interesado!
6. ¡Cambiar los personajes!
7. Hablar sobre situaciones de la vida real en la escuela o en casa cuando podemos usar nuestras habilidades de detective para identificar ¡si alguien está interesado, algo interesado o no interesado y cómo reaccionar! Ejemplo: Comienza a hablar con su amigo sobre Fortnite, pero le dice que nunca antes lo ha jugado. De todos modos usted sigue hablando de ello y su amigo empieza a alejarse. ¿Qué se puede hacer? (Hablar de un videojuego diferente, preguntarle cuál es su videojuego favorito, etc.)

* Otras formas de modificar o adaptar el nivel de dificultad:

1. Recortar caras (cara sonriente, sonrisa parcial, cara ceñida) y permita que el detective muestre las caras cuando la persona camine enfrente de los artículos.
2. Utilizar menos artículos (3) teniendo en cuenta que uno como interesado, uno como algo interesado y uno como no interesado. Repase cada uno de los artículos hasta que el niño entienda el lenguaje corporal básico relacionado con cada uno y pueda identificarlos fácilmente.
3. Sobre exagerar el lenguaje corporal para ayudar al niño a identificar fácilmente los niveles de interés, para hacerlo menos diferenciable.

Terapia Recreativa

Desarrollar las Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Adivinanzas de las Emociones con un giro hacia el Estado de Ánimo

Nivel de Grado:

Preescolar +

Habilidades por Aprender:

Identificar Interacciones
Recíprocas/Navegar Emociones
Toma de perspectiva

Materiales:

1. Pluma/Lápiz
2. Papel

Instrucciones:

1. El tono, el estado de ánimo y la emoción son muy subjetivos y difíciles de explicar. Dedique un tiempo primero para hablar con su hijo sobre ello. El estado de ánimo es probablemente el más fácil de entender. Pídale a él/ella que describa cómo se podría ver y sonar un mal humor y luego un buen humor. Luego continúa con los estados de ánimo más complejos. Elabora 20 estados de ánimo diferentes y escribe cada uno en un papel.

Ejemplos para comenzar:

- Nervioso
- Confusión
- Frustración
- Esperanza
- Entusiasmo
- Severo
- Inseguridad
- Seguridad
- Amado
- Malhumorado
- Miedo
- Infelicidad

1. Divídanse en dos equipos de dos o más personas. Cada equipo debe de turnarse. En un turno, un miembro del equipo saca una de las notas que indican el estado de ánimo de un sombrero o un tazón. Ese miembro del equipo debe representar el estado de ánimo, sin decir una palabra. Establezca un límite de tiempo en el turno y vea si los miembros de su equipo pueden gritar el estado de ánimo correcto. De ser así, se ganan un punto y es el turno del otro equipo. Jueguen hasta que se acaben las notas que indican el estado de ánimo. ¡El equipo con más puntos gana!

