

Unidad de Psicopedagogía Educación Media

Objetivo general: Brindar a los estudiantes y a su familia, actividades didácticas, de roles y prácticas, para potenciar procesos cognitivos.

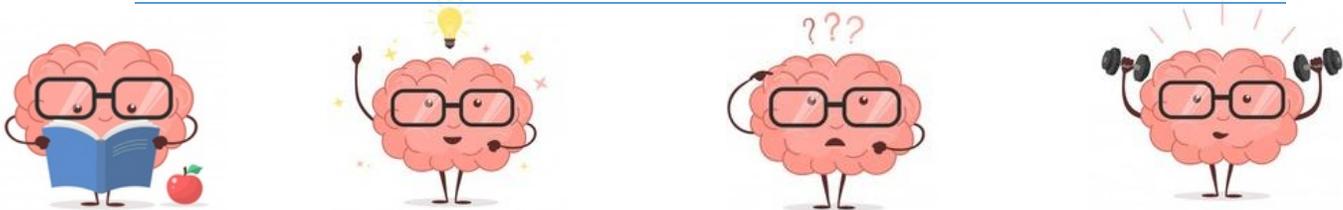
A continuación, te encontrarás con la actividad número dos, la cual podrás realizar con la ayuda de tu familia, en la comodidad de tu hogar y con materiales que puedas encontrar en casa.

Estas actividad están dirigidas a potencias los procesos cognitivos de manera divertida, didáctica y

obviamente para **DIVERTIRTE** 😊 😜

¿Recuerdas cuáles son los procesos cognitivos?

Los procesos cognitivos son los que permiten el conocimiento y la interacción con lo que nos rodea. Comprenden la memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento y la atención (entre otros).



ACTIVIDAD:

Objetivos de la actividad:

- ✓ Crear un tablero de ludo, para fortalecer los procesos cognitivos de atención, concentración, pensamiento y percepción.
- ✓ Conocer las instrucciones del juego.
- ✓ Jugar en familia.
- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Fortalecer la espera de turnos.
- ✓ Potenciar la creatividad e imaginación.



Instrucciones



Deberás confeccionar un tablero de LUDO



¿CONOCES EL LUDO?

El **ludo** (del latín, "yo juego"), también llamado **parkase**, es una variación simplificada para niños, adolescentes y adultos del juego tradicional indio pachisi. Es muy similar a la adaptación occidental llamada parchís.

La regla principal es no lanzar el dado hacia el tablero (ludo), pues el dado puede modificar el lugar de las fichas. Perderá su turno de juego.

Se juega con 1 o 2 dados de 6 caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida hasta la llegada. El turno se da por la izquierda y las fichas se mueven de izquierda a derecha (sentido de las agujas del reloj).

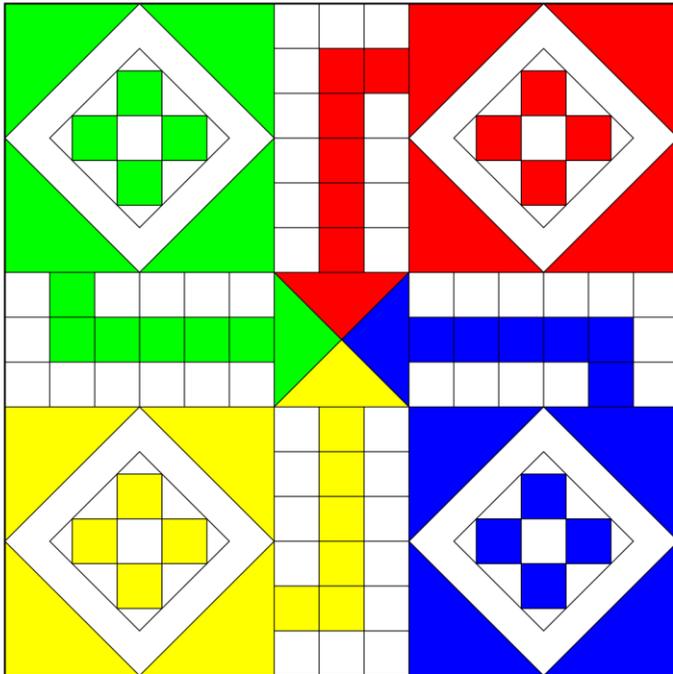
A cada jugador, en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas si le corresponde. El 1 y el 6 del dado sirven como salida.

Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado). Las fichas se mueven según el número de espacios indicados (1 a 6) por el dado.

El jugador puede lanzar el 6 todas las veces que desee, sin perder su turno. Un jugador puede capturar (regresa a la partida) las fichas de un contrincante (excepto si este tiene dos a más fichas en un mismo cuadro), si en su turno ocupa la casilla de este último.

Cuando una ficha que llega a la vertical de color está segura, es decir ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado. Puedes mover la ficha en la vertical, sin importar que tengas otras fichas disponibles para avanzar.

... Y ahora las instrucciones para ti



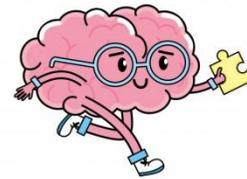
Te dejo este tablero de referencia y las instrucciones del juego que están arriba



Ahora deja volar tu imaginación...



Usa los materiales que quieras para la confección del tablero, sus fichas y dados.



Cuando tengas listo tu LUDO, deberás subirlo como historia a tu Instagram etiquetando a @psicosocial.cefamedia escribe también en que más te ayudó la confección del LUDO

Me despido afectuosamente con la certeza de que este juego te ayudará a divertirte, jugar en familia, usar tu imaginación y por sobre todo fortalecer tus procesos cognitivos y socio afectivos

Si necesitas apoyo personalizado no dudes en escribirnos al correo psicosocialmedia@gmail.com

Síguenos en Instagram [@psicosocial.cefamedia](https://www.instagram.com/psicosocial.cefamedia)

Camila Cantillana C.

Psicopedagoga/ Educadora Diferencial

Depto. Psicosocial Ed. Media

Colegio Fernando de Aragón