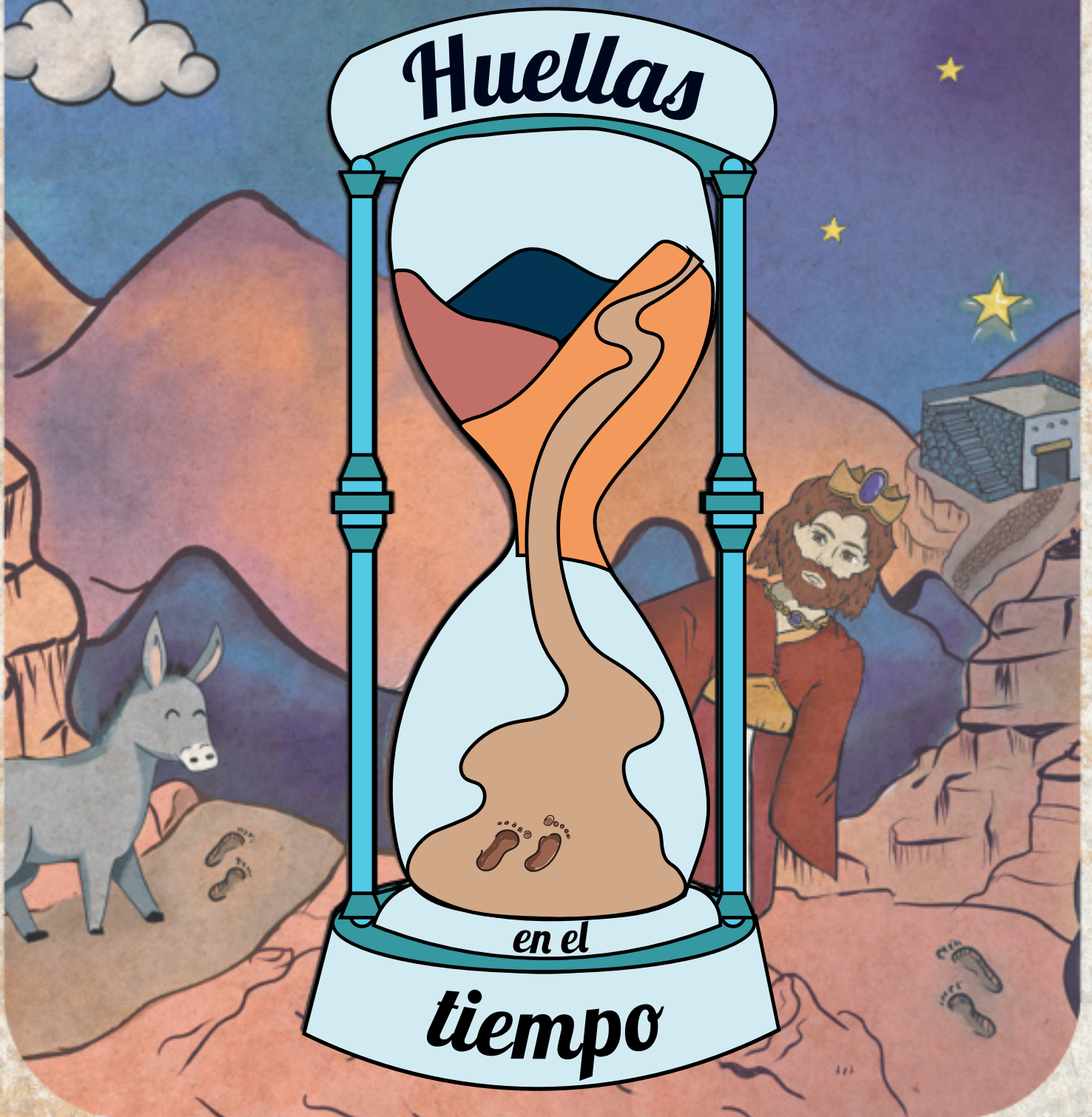


Guía de juego

Huellas

en el

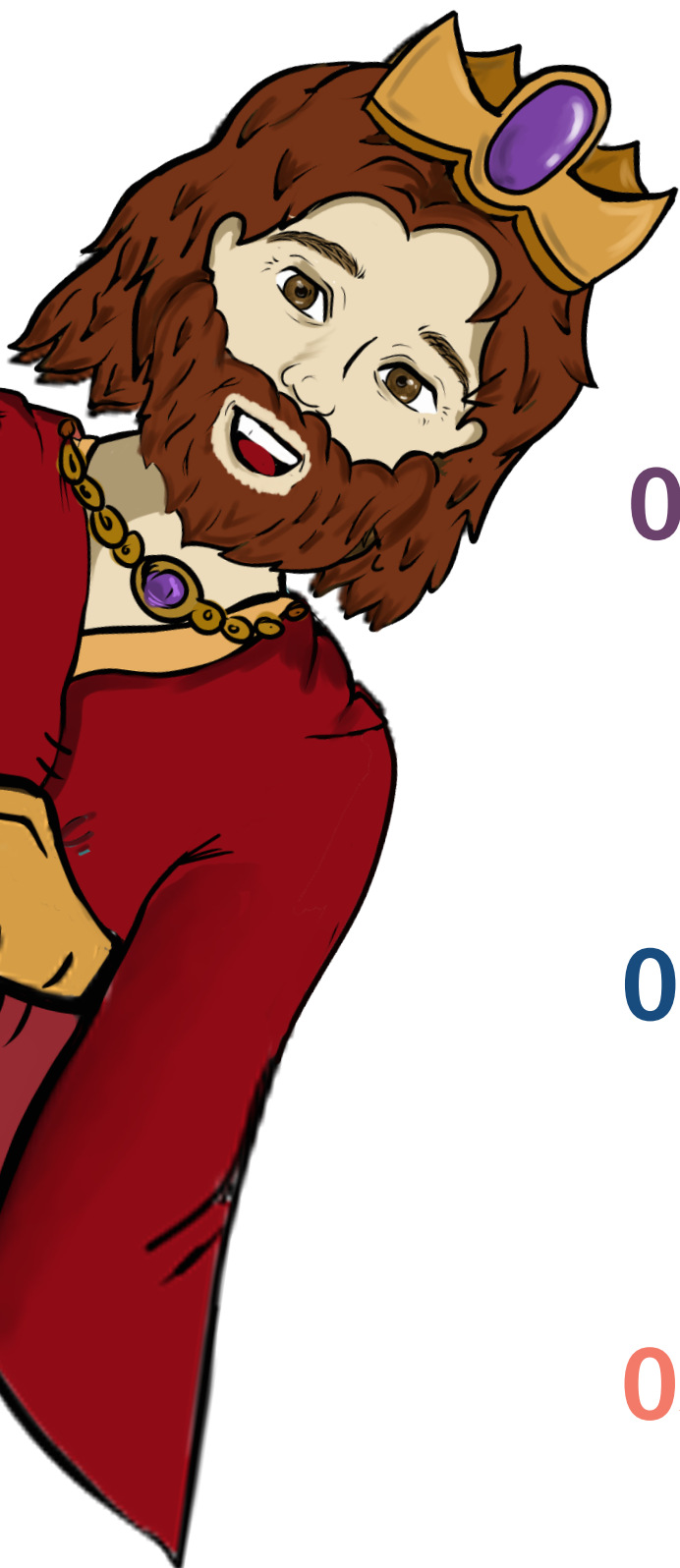
tiempo



Huellas en el Tiempo

¡Prepárate para desatar tu curiosidad y sumergirte en las huellas del pasado en este apasionante juego ***Huellas en el Tiempo***! Sigue las indicaciones detalladas a continuación para vivir una experiencia única y enriquecedora.

Contenidos



01

Instrucciones del juego

Revélalo

Tierra santa

Papiro de datos

Revelando el misterio

02

Salud Cognitiva

Salud cognitiva

Áreas de estimulación

Consejos

03

Evaluación

Control cognitivo del grupo

Tabla de evaluación

Tabla de puntos juegos

Revélalo

Objetivo: El juego “Revélalo” aborda áreas de memoria, registro y recuperación, denominación y abstracción. Su objetivo principal es evaluar la atención prestada durante las sesiones de juego.

Piezas:

Tarjetas

Piezas de palabras

Marcador



Indicaciones:

Las tarjetas contienen 14 personajes genéricos que pueden asociarse con cualquier personaje de los libros vistos en la reunión.

Se disponen de 42 piezas de palabras que representan cualidades positivas y negativas, las cuales pueden asociarse a las tarjetas.

Existen dos modalidades de juego.

Modalidad 1:

1.- Se divide al grupo en equipos. Cada equipo toma 3 tarjetas y asocia su personaje con alguno de los personajes vistos durante las reuniones indicadas por el líder. Ejemplo.

Tema dado por el líder: “Nacimiento del niño Jesús”

Personajes de grupo uno:



Personajes de grupo dos:



2.- Cada equipo coloca las características de este personaje en cada tarjeta. (se puede hasta 8 características x tarjeta), después los equipos intercambian sus tarjetas con el equipo contrario. Ejemplo.

Grupo 1: Crueldad, desprecio y egoísmo

Grupo 2: Valentía, amor y paciencia



3.- Con las tarjetas del equipo contrario, los jugadores deben adivinar el personaje y colocar el nombre en la tarjeta. El equipo que termine primero obtendrá un punto de victoria. Ejemplo.

Grupo 1 adivino en 1min (María)

Grupo 2 adivino en 1min y 15 seg (Dueño de la posada)

Dueño de la Posada

- Crueldad
- Desprecio
- Egoísmo

María

- Valentía
- Amor
- Paciencia

Modalidad 2:

1.- Se divide al grupo en equipos. Cada equipo toma 3 tarjetas y asocia su personaje con alguno de los personajes vistos durante las reuniones indicadas por el líder. Se coloca el nombre en la tarjeta.. Ejemplo.

Tema dado por el líder: "Jesús en el desierto"

Personajes de grupo uno:



Personajes de grupo dos:



2.- Cada equipo coloca la identidad de este personaje en cada tarjeta. (se coloca el nombre con el marcador en cada espacio), después los equipos intercambian sus tarjetas con el equipo contrario. Ejemplo.

Grupo 1: Jesús

Grupo 2: Tentación en el desierto



Indicaciones:

El líder del juego entrega un tablero en blanco a cada equipo.

Se proporciona a cada equipo una cita o pasaje específico para representar.

Se acercan las 44 piezas con ilustraciones para que los equipos puedan tomar las necesarias.

Modalidad del juego

Modalidad 1:

1.-Cada equipo se le entrega un tablero y una tematica dada por el lider. Ejemplo.

Equipo 1 “Multiplicación de peces y panes”

Equipo 2 “Llegada de Jesús al templo”

2.-Al momento que el líder de una orde de inicio. Los equipos deben tomar las piezas necesarias de la colección compartida para recrear la escena en el tablero dentro de un tiempo limitado. La dificultad del juego radica en que los equipos deben tomar las piezas adecuadas a tiempo para representar la escena de manera precisa.

Ambos arman su escenario



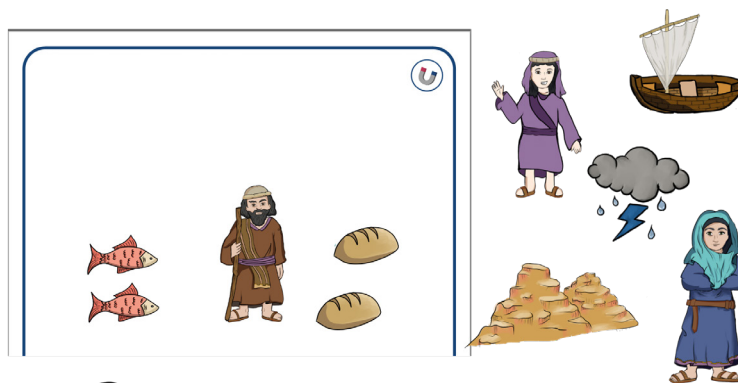
3.-Cuando los equipos recreen sus escenas, cada uno debe exponer su escena el otro equipo tiene 3 intentos de adivinar

Deben tratar de adivinar.



4.- Cada equipo debera hablar del momento representado de forma interactiva. el punto es para el escenario mejor explicado, tiene ventaja si su escenario se entendio sin explicación

El que termine primero expone primero.



Papiro de datos

Objetivo: El juego “Papiro de datos” aborda áreas de lenguaje, recuperación, denominación y motricidad. Su objetivo principal es que los integrantes del grupo utilicen sus conocimientos de manejo de la Biblia y libros teológicos, identificando palabras, repeticiones, argumentos, personajes, números, fechas, etc.

Piezas:

Hojas de papel o tableros (según el número de participantes)

Marcador o esferos



Indicaciones:

El líder del juego proporciona citas bíblicas o pasajes de libros teológicos relevantes.

Se puede jugar con una sola persona o varios por grupo.

El lider creara un listado de datos, que puede incluir palabras, números, fechas o categorías de objetos (por ejemplo, naturaleza que abarca árboles, cielo, plantas, semillas, etc.).

Modalidad del juego

Modalidad 1:

1.-Cada equipo utiliza las hojas de papel o tableros para llevar a cabo el ejercicio. El objetivo es que cada integrante identifique cuántas palabras, números, fechas o elementos de la categoría mencionada se encuentran en el texto proporcionado por el líder.

El líder entrega un listado de datos para todos.

Parabola del granito de mostaza

Genesis 22,08

de la hoja 137 a la 148 cuantas veces erpite la palabra amor

2.-Los jugadores deben trabajar en equipo para realizar un listado de los datos identificados. El reto consiste en completar el ejercicio en el menor tiempo posible.

3.-Los jugadores deben ir llenando los datos solicitados en los tableros. Los puntos iran en base el tiempo que se demoren en resolver

Equipo 1 termino en 12 min

Equipo 2 termino en 14 min



4., Los puntos se contarán según la cantidad de equipos. si solo son 2 con los tableros el punto sera para el primero en acabar correctamente todo. Si el juego es de 3 o mas y se realizo con tableros y hojas los puntos sera por el numero de grupos.

Ejemplo

En este modo de juego habia 4 equipos

El primero 3 puntos

El segundo 2 puntos

El tercero 1 punto

Revelando el Misterio

Objetivo: El juego "Identificación Creativa" aborda áreas de abstracción, motricidad, habilidad visoespacial, recuperación y atención. Esta actividad busca que los participantes refuercen su creatividad y su habilidad de identificar información. A través de dibujos, la idea es que los participantes utilicen su conocimiento para generar una dinámica divertida y desafiante en el grupo.

Piezas:

Tarjetas personajes

Piezas de palabras utilizadas en la actividad 1.

Tableros

Marcador



Indicaciones:

El líder del juego arma fichas de personajes utilizando las tarjetas y piezas de palabras de la actividad 1. Cada ficha debe contener un nombre y características del personaje.

Se entregan 5 fichas a cada equipo.

Modalidad del juego

Modalidad 1:

1.-El líder del juego arma fichas de personajes utilizando las tarjetas y piezas de palabras de la actividad 1

El líder entrega arma las fichas de personajes.



2.- Cada equipo, por turnos, deberá utilizar las fichas de personajes para dibujar en el tablero utilizando el marcador. Los dibujos deben representar características, historias o escenarios que describan la tarjeta recibida.

Los equipos arman por ronda una de las tarjetas para que el otro trate de adivinar



2.- El equipo contrario deberá adivinar la tarjeta representada con dibujos en un tiempo determinado (por ejemplo, un minuto por turno). Durante el juego, no se permite escribir ni hablar, todo se comunicará exclusivamente a través de los dibujos realizados en el tablero.

**El equipo 1 adivino 2 de 5 escenarios
El equipo 2 adivino 4 de 5 escenarios
El punto es para el quipo 2**

¿Sabias qué?

Salud Cognitiva:

La salud cognitiva es esencial para incrementar la calidad de vida de una persona.

Hay que tener en cuenta que un abandono gradual de actividades habituales en adultos previo a la tercera edad y cruzando la tercera edad, incrementa la posibilidad de adquirir problemas cognitivos a futuro, dificultando las habilidades básicas para la convivencia normal de una persona en su medio social.

La Prevención :

Durante toda la vida de una persona se va acumulando conocimiento, vivencias, habilidades, etc. esto se conoce como reserva cognitiva. La frecuencia de ejercicios mentales y físicos en las personas mayores mantiene una reserva cognitiva activa, lo que facilita el desenvolvimiento de la persona, en sus escenarios habituales, tiene menos probabilidades de sufrir enfermedades, mantiene un estilo de vida más saludable, a comparación de una persona que no cuida de su salud cognitiva.

Evaluación:

Es necesario acudir a un chequeo médico eventualmente para realizar una evaluación cognitiva, donde se puede identificar cualquier caso de deterioro cognitivo leve e incluso inicios de enfermedades como la demencia. Con el resultado de la evaluación el médico podrá enfocarse en las áreas con más dificultad y aconsejará formas de reforzarlo.

Recuerda que mantener una buena salud cognitiva, significa mantener una reserva cognitiva constante, para mejorar el estilo de vida diario.

Áreas de estimulación cognitiva

Atención y cálculo: La atención es la capacidad de enfocar y mantener la concentración en una tarea específica. El cálculo implica la capacidad de realizar operaciones matemáticas básicas, como sumar, restar, multiplicar y dividir.

Función ejecutiva y visoespacial: La función ejecutiva es un conjunto de habilidades cognitivas superiores que permiten planificar, organizar, tomar decisiones, resolver problemas y controlar el comportamiento. La habilidad visoespacial se refiere a la capacidad de percibir, analizar y comprender la información visual y espacial.

Denominación: La denominación es la capacidad de nombrar objetos, personas o conceptos de manera adecuada. Implica el acceso y recuperación de las palabras correctas de la memoria.

Abstracción: La abstracción es la capacidad de comprender y manipular conceptos y relaciones complejas. Implica la capacidad de pensar de manera abstracta, generalizar, inferir y comprender conceptos simbólicos.

Lenguaje: El lenguaje se refiere a la capacidad de comunicarse utilizando palabras y estructuras gramaticales. Incluye habilidades como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura.

Orientación: La orientación se relaciona con la conciencia del tiempo, lugar y persona. Implica la capacidad de saber dónde y cuándo te encuentras, así como de reconocer tu propia identidad.

Control cognitivo del grupo

Previo a arrancar con las actividades es necesario evaluar el nivel cognitivo de los participantes:

Indicaciones:

- La evaluación de cada participante es de forma individual la calificación se realiza sobre los 30 puntos.
- Se debe finalizar en un máximo de 10 minutos.
- Organiza las preguntas previas a cada evaluación para que puedas llevar un registro ordenado, utiliza una libreta para calcular el puntaje al finalizar.

En una libreta realiza una serie de 5 preguntas basadas en las siguientes indicaciones

Orientación (máximo 10 puntos)

Realiza una pregunta al participante acerca de:

El año, día del mes, día de la semana o estación del año, país, provincia, ciudad, barrio, nombres de calles, direcciones, ubicación actual (casa, edificio, oficina, etc.)

Se da 1 punto por cada parámetro respondido de forma adecuada: máximo 10 puntos. Ejemplo.

- Puedes decirme el año?
- Cuéntame, en qué calles se encuentra?
- Sabes en qué ciudad se realiza?
- Tu celebración favorita, en qué fecha..... se realiza

Registro (máximo 3 puntos)

Indícale que nombre tres objetos relacionados con alguna temática específica.

Espera un poco e indica al participante que debe repetir claramente y con una breve pausa entre cada una de las palabras. (8 seg. aprox.)

Da 1 punto para cada palabra que repita correctamente. Ejemplo.

- Dime 3 palabras relacionadas con los milagros de Jesús.
- Ciego, Vino y Peces (espera un poco)
- Repite las palabras esperando un poco entre cada una
- Ciego Vino Peces

Atención y cálculo (máximo 5 puntos)

**Escoja una palabra, por ejemplo, GÉNESIS y pide que la deletree al revés:
S-I-S-E-N-E-G.**

Puede también solicitarse que cuente desde 30 hacia atrás restando de 3 en 3.

Por cada paso bien restado se da 1 punto hasta un máximo de 5.

**Da 1 punto por cada letra bien colocada.
(por ejemplo, SISENEG anotaría 3 puntos). Ejemplo.**

- Deletrea al revés?
- Cuenta desde el doce hacia atrás, restando de 2 en 2. (12, 10, 8.)

Recuperación (máximo 3 puntos)

**Recitar los tres objetos memorizados en la sección de registro.
Por cada uno bien respondido se da 1 punto. Ejemplo.**

- Recuerdas las palabras que dijimos antes, Dime la segunda.
- Dime las tres palabras que antes mencionamos
- De las tres palabras antes dichas dímelas de la última a la primera.

Lenguaje (máximo 9 puntos)

Debe realizar cuatro actividades, entre: Identificar y nombrar objetos presentados.

Repetir una frase.

Seguir órdenes en fases.

Realizar órdenes corporales y motrices

Ejemplo.

- El participante debe nombrar dos objetos que le son presentados, por ejemplo, una cruz y un libro (1 punto por cada uno)
- Debe repetir una frase por ejemplo Se sembró un granito de mostaza (1 punto)
- Seguir una orden en tres fases: coger una hoja de papel con la mano derecha, plegarla por la mitad y dejarla en el suelo (3 puntos)
- Leer y obedecer las siguientes órdenes: cierre los ojos; escriba una frase; copie un dibujo (dos pentágonos solapados) (3 puntos)

Tabla de Evaluación

Normas según edad

- Puntuación normal: 24 puntos o más
- Deterioro leve: entre 19 y 23 puntos
- Deterioro moderado: entre 14 y 18 puntos
- Deterioro grave: Menor a 14 puntos

Normas según educación:

Educación básica o primaria

- Edad entre 18 a 69: puntuación media 22-25
- Edad entre 70 a 79: puntuación media 21-22
- Edad mayor a 79: puntuación media 19-20

Educación de grado medio

- Edad entre 18 y 69: puntuación media 26-27
- Edad entre 70 y 79: puntuación media 25
- Edad mayor a 79: puntuación media 23-25

Educación de grado superior

- Edades entre 18 a 69: puntuación media 28-29
- Edades entre 70 a 79: puntuación media 27
- Edad mayor a 79: puntuación media 25-26

Educación de Universidad

- Edades entre 18 a 69: puntuación media 29
- Edades entre 70 a 79: puntuación media 28
- Edad mayor a 79: puntuación media 27

Consejos en casa

¡Con este cuaderno, queremos ayudarte a mantener tu mente activa y en forma!

Los ejercicios que te proponemos estimularán tu memoria, atención, lenguaje y habilidades de cálculo. Lo más importante es que te ayudarán a mantener tu independencia.

Sabemos que requieren tiempo, paciencia y esfuerzo, pero si te comprometes y eres constante, los resultados serán gratificantes. Además, al lograrlo, fortalecerás tu autoestima y bienestar.

¡No olvides dedicar un momento cada día para realizar estos ejercicios y actividades!

Tener hábitos saludables: Comer bien, hacer ejercicio y descansar adecuadamente ayuda a mantener la mente en forma.

Manejar el dinero: Mantén un registro de tus gastos y organiza tus finanzas para tomar decisiones financieras informadas.

Ir a la compra: Haz una lista de compras y mantén tu mente activa mientras te organizas y comparas productos.

Usar los medios de transporte: Mantén tu mente ágil al planificar y utilizar diferentes medios de transporte para tus desplazamientos.

Estar informado: Mantente al día con las noticias, lee libros y participa en conversaciones para mantener tu mente activa y enriquecer tus conocimientos.

Disfrutar el tiempo libre: Dedicar tiempo a actividades que te gusten, como hobbies, paseos o reuniones con amigos, para mantener un equilibrio y bienestar emocional.

Tabla de puntos juegos



facultad
arquitectura, diseño y artes
PUCE

Diseñado, Ilustrado y Maquetado
por : Melisa Ávila
Juego de mesa "Huellas en el tiempo"



PUCE | DISEÑO GRÁFICO