



# Recrea Familia

Psicopedagogía

## OBJETIVO

**Que los integrantes de la familia generen empatía a partir del reconocimiento de los sentimientos, gustos, emociones, etc. de cada uno de ellos.**



### **Estrategias Psicopedagógicas para el Trabajo de Niñas y Niños en Casa.**

En el eje socioemocional se desarrollan los sentimientos y las relaciones con los demás, siendo así un canal y uno de los pilares para la socialización. Los sentimientos juegan un papel importante en la comunicación con los demás, por ello es importante fortalecer el eje socioemocional en los procesos de formación de los niño(as).



## ACTIVIDAD 1:

### ¿Adivina A Quien?

Este juego esta inspirado y adaptado al ámbito socioemocional del popular juego de Hasbro Gaming “Adivina Quien”.

El reto es adivinar a quien pertenece la tarjeta. Mientras mas tarjetas acumules mas puntos obtendras y ganaras. A demás de ser el ganador quiere decir que eres la persona que mas conoce a los integrantes del juego.

## ¿Adivina A Quien?



## ACTIVIDAD 2: Materiales

- Cartulina
- Regla
- Tijeras
- Papel contac
- Marcadores
- Dado
- Libreta





- En la cartulina divide cuatros de 10 cm de ancho por 15 cm de largo.
- Recorta las tarjetas y reparte 10 a cada jugador.
- Cada jugador debe escribir cosas que crea que el resto de jugadores no conocen de si mismo.
- Fórralas con papel contact.

### **ACTIVIDAD 3:** **¿Como elaborarlo?**



- Se juntan todas las tarjetas y se revuelven.
- Se colocan sobre la mesa boca abajo.
- Cada jugador tira el dado para definir los turnos, el que saque la puntuación mas alta comienza y los siguientes turnos serán en el sentido de las manecillas del reloj.
- El jugador tira el dado y esos son los puntos que vale esa tarjeta. Levanta la tarjeta que quiera y le da lectura a la frase, tiene que decir a que jugador pertenece. Si dice el nombre correcto se queda con la tarjeta y los puntos, si dice el nombre incorrecto el dueño de la tarjeta se queda con los puntos. Estos se van registrando en la libreta.
- El ganador será quien tenga mas punto.
- Se puede retroalimentar el juego comentando sobre lo escrito en las tarjetas.

## ACTIVIDAD 4:

### Reglas del juego

