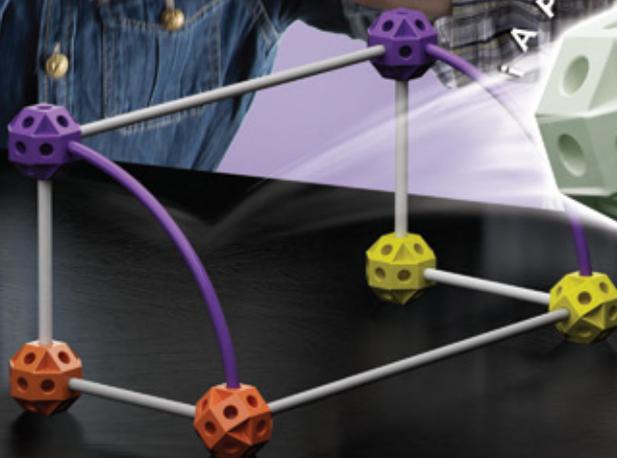


# Flivers



APRENDE A JUGAR



SUSTENTO  
TEÓRICO



Director General  
Institución Educativa

En la escuela de Pedagogía de la Universidad Panamericana, Campus Guadalajara, tenemos como reto y objetivo impulsar, crear y desarrollar diferentes estrategias e instrumentos que favorezcan el aprendizaje en niños, adolescentes y adultos.

Es por eso que nuestro comité académico se dio a la tarea de evaluar y revisar el proyecto "Flivers", representado por la Lic. Laura López Quirarte. Dicha revisión del instrumento se llevó a cabo por diferentes especialistas en temas relacionados con educación, didáctica, inteligencias múltiples así como también aspectos del desarrollo neuropsicológico.

Durante este proceso se valoró el sustento académico propuesto por "Flivers", realizando distintas observaciones directas con niños y niñas, así como también un análisis de la información presentada. Por lo anterior, La Escuela de Pedagogía otorgó un dictamen de observaciones y propuestas de mejora al sustento académico.

Realizadas las mejoras, nos permitimos recomendar el instrumento "Flivers" como una herramienta didáctica y educativa que cumple con el objetivo de formar y desarrollar habilidades de pensamiento, sociales entre otras.

Agradecemos sus atenciones y aprovechamos la presente para enviarle un cordial saludo.

Atentamente:



Mtra. Daniela Salgado Gutiérrez.

Directora de la Escuela de Pedagogía



Mtra. Carolina Martínez Zubía.

Coordinadora Escuela de Pedagogía



# BASKET

## Objetivo

Ser el primero en lograr 5 anotaciones.

## No. de jugadores

2 personas ó 2 equipos.

## Materiales

8 varillas minis rígidas  
1 varilla mediana rígida  
1 varilla grande flexible  
6 Flivers de colores  
2 Flivers transparentes

## REGLAS DEL JUEGO

El Fliver transparente será el balón.

La marca de lanzamiento será de medio metro de distancia hacia la canasta.

Al lanzar el balón, éste deberá realizar un bote antes de lograr el enceste (los jugadores con edad menor a 10 años pueden tirar directo y omitir el bote.)

Cada equipo cuenta con un tiro por turno.

Sí se encesta , el jugador que hizo la anotación sigue tirando hasta que deje de anotar.

Gana el equipo que primero acumule 5 anotaciones. En caso de empate se van agregando turnos extras hasta obtener un ganador.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MULTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS
- FUERZA
- TRABAJO EN EQUIPO
- AUTOCONTROL

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA



# PENALES

## Objetivo

Ganar 2 de 3 rondas de penales.

## No. de jugadores

2 personas ó 2 equipos.

## Materiales

6 varillas minis rígidas  
2 varillas grandes rígidas  
2 varillas flexibles medianas  
8 Flivers de colores  
1 Fliver transparente

## REGLAS DEL JUEGO

Se realizará una primer ronda de penales.

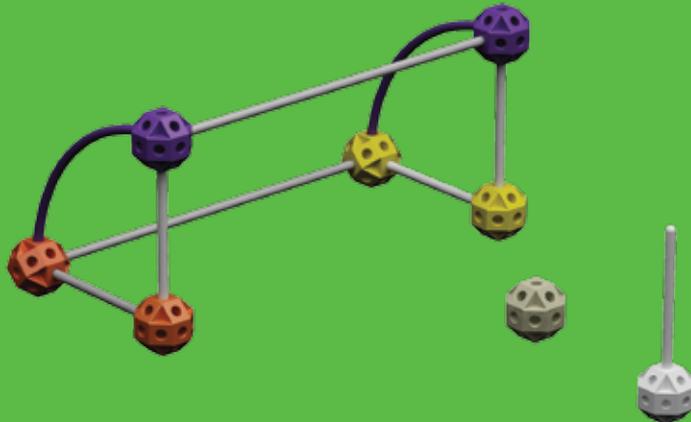
Para tirar un penal, el jugador coloca la pelota a un metro de distancia de la portería y debe utilizar al Fliver jugador para "patearla" e intentar meter el gol.

El jugador contrario podrá defender la portería utilizando el Fliver portero y deberá maniobrarlo con su brazo colocado por encima de la portería, NO por dentro de ésta. El Fliver portero no podrá adelantarse más de 10 cm de su portería.

Cada jugador tendrá 5 tiros para completar la ronda de penales.

En caso de empate, se irá agregando un tiro extra hasta lograr el desempate.

El jugador vencedor será el primero en ganar dos rondas de penales.



¡Siéntete como en la final del campeonato!

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- AUDITIVO
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO -
- KINESTÉSICO
- LÓGICO -MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO
- BINOCULARIDAD

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- DESCRIPTIVAS
- CREATIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

# RAYUBASE

## Objetivo

Batear la pelota y que quede lo más cercano a la pared.

## No. de jugadores

2 personas ó 2 equipos.

## Materiales

5 varillas grandes rígidas  
5 varillas medianas rígidas  
Todos los Flivers de colores (ninguno transparente)  
6 Flivers de colores y 2 Flivers transparentes

## REGLAS DEL JUEGO

La base piramidal se coloca a 5 metros de una pared. Los Flivers que no se utilizaron en el armado se repartirán de manera equitativa entre los distintos participantes y esos Flivers serán las pelotas de lanzamiento. La pelota de lanzamiento se acomoda encima del Fliver que se encuentra ubicado en la parte más alta de la estructura base.

Cada jugador tendrá un turno para batear su Fliver pelota de manera que quede lo más cercano que pueda a la pared. El Fliver puede golpear la pared y rebotar. El jugador que deje su pelota más cerca de la pared ganará el o los Flivers de los demás jugadores.

Se podrán hacer tantas rondas de lanzamientos hasta que un solo jugador se quede con la mayor cantidad de Flivers posible.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO

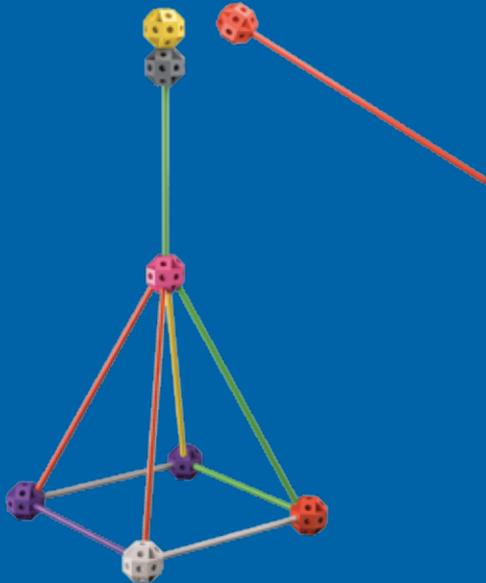
## HABILIDADES COGNITIVAS

- CREATIVA
- CRÍTICAS
- DESCRIPTIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA

¡Ni baseball ni rayuela  
sino lo mejor de los dos!



# PAPELITOS

## Objetivo

Lograr que los miembros de tu equipo adivinen el mayor número de palabras.

## No. de jugadores

2 ó más personas.

## Materiales

Todos los Flivers y todas las varillas necesarias.

## REGLAS DEL JUEGO

Se recortarán 3 pequeños pedazos de papel por cada jugador.  
Cada jugador escribirá 3 palabras que puedan ser construidas de manera fácil con los Flivers y las varillas.

La representación de las palabras pueden ser logradas en tercera dimensión (estructura) o en segunda dimensión con los Flivers y varillas acostados sobre la superficie de juego.

Cuando todos los papelitos estén escritos se mezclarán en un bote o urna y después se procederá a formar dos equipo.

Cada equipo tendrá 2 minutos para que un miembro ayude a su equipo a adivinar la mayor cantidad posible de palabras.

No se puede tomar un nuevo papelito ni cambiarlo hasta que éste haya sido adivinado.

Si el tiempo termina justo en el intento de adivinar una palabra, el papelito deberá ser devuelto a la urna.

Una vez transcurridos los dos minutos del primer equipo será el turno del segundo equipo.

Quienes están construyendo tienen prohibido hablar, hacer mímica o formar letras con las varillas y Flivers. Lo único que pueden decir son las palabras: sí y no.

Si alguien llegara a romper una de estas restricciones el turno pasará al otro equipo.

Ganará el equipo que logre adivinar más palabras una vez terminados todos los papelitos.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- AUDITIVO
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- MUSICAL - AUDITIVO
- VERBAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- COORDINACIÓN OJO - MANO

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- DESCRIPTIVAS
- CRÍTICAS
- CREATIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

¡Exprésate con Flivers!



# PING - PONG

## Objetivo

Llegar primero a 21 puntos.

## No. de jugadores

2 ó más jugadores ó equipos.

## Materiales

Cancha Dobles (4 personas)  
3 varillas medianas rígidas  
6 varillas minis rígidas  
16 varillas grandes entre flexibles y rígidas  
15 Flivers de colores  
1 Flivers transparentes

Cancha Singles (2 personas)  
2 varillas medianas rígidas  
4 varillas minis rígidas  
9 varillas grandes entre flexibles y rígidas  
10 Flivers de colores  
1 Flivers transparentes

## REGLAS DEL JUEGO

Los Flivers transparentes son los que sirven como pelotas.

No hay raquetas, se juega con las manos.

Cada jugador o pareja se colocan a un extremo de la cancha.

El jugador que realiza el saque debe lanzar la pelota de manera que ésta realice un primer bote en su propio lado de la cancha y un segundo bote en el espacio contrario, de no ser así perderá el punto y el saque pasará a manos de su competidor.

Sí el contrario no cacha la pelota una vez que ésta ha rebotado adecuadamente dos veces, perderá el punto pero sí la cacha podrá realizar su lanzamiento. Cuenta como válido cuando la pelota, en su segundo bote pega en algún Fliver o varilla del lado contrario y quien recibe debe aún así intentar cazarla para no perder el punto.

Sí la pelota toca alguna varilla o Fliver que constituya el área de la red o bota dentro de esa área se perderá el punto.

Gana el juego aquel que llegue primero a 21 puntos.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MULTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

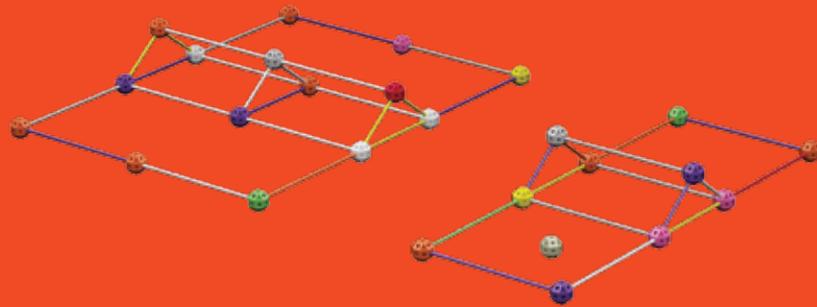
- AGUDEZA VISUAL
- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS
- CRÍTICAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA



# CANICAS VENENOSAS

## Objetivo

Ser el último jugador en quedar con vida.

## No. de jugadores

2 ó más personas.

## Materiales

6 Flivers de color  
1 Fliver transparente  
1 Fliver de color por cada jugador  
3 varillas extras por cada jugador  
8 varillas grandes rígidas en donde 1 sola de ellas sea color negro

## REGLAS DEL JUEGO

Cada jugador elige un Fliver de diferente color que será su canica.

Cada jugador tiene 3 vidas representadas con tres varillas. Al perder las 3 vidas (es decir las tres varillas) el jugador debe retirarse del juego.

Para comenzar, cada jugador por turnos hará rodar su canica partiendo de la varilla negra que será la línea de salida.

Las formas de perder una vida son dos, 1.- Cuando tocas en tu turno la varilla que funge como barrera central, si alguien te empuja a la varilla no cuenta, 2.- Siendo tocado por un Fliver canica que tenga el veneno

Para adquirir el veneno sólo lo podrás lograr en tu propio turno, de las siguientes maneras: 1.- Tocando el Fliver transparente, 2.- Quitándole el veneno al contrincante que lo posee con sólo tocarlo. Cuando un jugador adquiere el veneno ese mismo continúa su turno. El veneno sólo lo puede tener un jugador a la vez.

Cuando un jugador pierde vida, éste debe retirarse del heptágono y esperar su turno para iniciar nuevamente de la línea de salida.

En cualquier momento que un Fliver canica se salga del heptágono éste deberá esperar su próximo turno para arrancar desde la línea de salida. Si el Fliver canica tiene el veneno éste lo perderá.

Gana el último jugador que quede con al menos una vida.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- COORDINACIÓN OJO - MANO

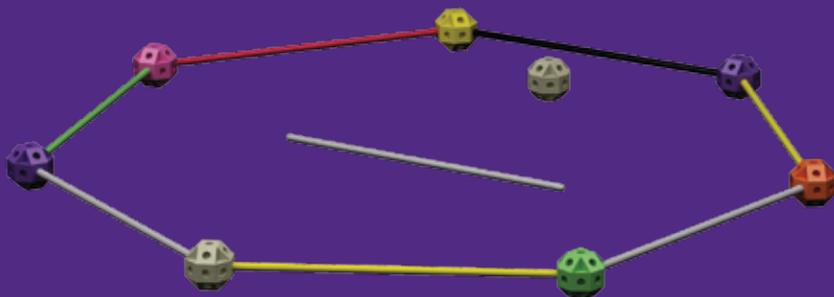
## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- DESCRIPTIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA

¡Juega canicas con tus amigos!



# PULSÓMETRO

## Objetivo

Hacer bajar y subir el pulsómetro en el menor tiempo posible a través de la estructura elaborada con Flivers sin llegar a tocarla.

## No. de jugadores

2 ó más jugadores.

## Materiales

9 varillas mini rígidas  
4 varillas mini flexibles  
1 varilla mediana flexible y/o una varilla larga flexible (dependerá del tamaño del pulsómetro que se quiera utilizar)  
9 Flivers de colores  
1 cronómetro

## REGLAS DEL JUEGO

Al finalizar el armado del pulsómetro y la estructura, los jugadores se reparten todas las varillas restantes en partes iguales.

Al iniciar su turno, cada jugador debe poner al centro una de sus varillas a manera de apuesta.

En cada turno el jugador intentará hacer pasar el aro del pulsómetro por medio de la ruta elaborada en la estructura desde la punta más alta de ésta hasta llegar al Fliver que sirve como punta de la pirámide base. No se pueden tocar ni los Flivers ni las varillas en ningún momento, sólo puede tocarse el Fliver y varillas de la pirámide base pues el jugador podrá descansar el pulsómetro en ellos máximo 10 segundos pero deberá después hacer subir de regreso de regreso el pulsómetro sin tocar la estructura.

Cuando el jugador llega a tocar la estructura pierde su turno y tendrá que poner en la apuesta de varillas una varilla más.

Se llevará las varillas aquel jugador que haya logrado pasar el pulsómetro sin tocar la estructura, en caso de que ambos hayan logrado esta hazaña, quien obtendrá todas las varillas apostadas será el que lo haya hecho en el menor tiempo, es por ello que habrá que registrar el tiempo hecho por cada participante.

Ganará el juego, quien se quede con todas las varillas de los contrarios.

¡Reta tu destreza manual!



## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- VERBAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- PERCEPCIÓN VISUAL
- AGUDEZA VISUAL
- MOTILIDAD OCULAR

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA

# LANZAMIENTO DE AROS

## Objetivo

Acumular el mayor número de puntos posibles insertando la mayor cantidad de aros en un poste.

## No. de jugadores

2 personas o más.

## Materiales

4 varillas mini rígidas  
1 varilla grande rígida  
8 varillas medianas flexibles  
13 Flivers de colores

## REGLAS DEL JUEGO

Se coloca la base en el suelo y se marca a una distancia de 1 metro la línea inicial de lanzamiento (las líneas de lanzamiento se pueden marcar en el suelo con una cinta adhesiva o con varillas de Flivers).

Tras la línea inicial de lanzamiento se deben colocar otras 3 marcas más de lanzamiento, cada una a 30 cms de distancia de la anterior (la segunda al 1.30 mt, la tercera al 1.60 mt y la cuarta al 1.90 mt).

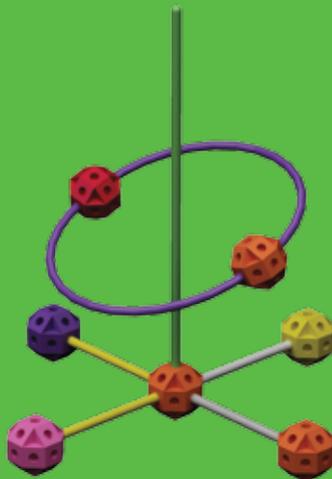
Cada jugador cuenta con 5 turnos de lanzamiento.

Intercalando turnos, cada jugador podrá decidir desde que línea de lanzamiento quiere intentar su tiro. El aro insertado desde cada línea de lanzamiento tiene diferente puntaje:

Línea inicial 1pt. Segunda línea 2pts.  
Tercera línea 3pts. Cuarta línea 4 pts.

Si por alguna razón el aro rebota y sale no se contabiliza. Si el aro durante el lanzamiento llegara a zafarse de su armado, se arma nuevamente y se repite el tiro.

Gana el jugador que haya acumulado más puntos en la ronda. En caso de empate se agregará un nuevo turno hasta que haya un vencedor.



## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO
- BINOCULARIDAD

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA

# SECUENCIA

## Objetivo

Colocar 3 aros en secuencia ya sea de manera horizontal, vertical o inclinada.

## No. de jugadores

2 ó más jugadores

## Materiales

12 varillas medianas  
9 varillas mini rígidas  
6 varillas grandes flexibles  
15 Flivers de colores

## REGLAS DEL JUEGO

Se repartirán 3 aros a cada jugador o equipo.

El punto de lanzamiento de los aros deberá tener una distancia de 1 metro alrededor del tablero.

Cada jugador tendrá la oportunidad de lanzar en su turno los 3 aros e intentar completar una secuencia ya sea de manera horizontal, vertical o inclinada.

Una vez que el jugador o equipo en turno haya lanzado todos sus aros deberá decidir cuales de los aros que hayan anotado retirará del tablero y cuales permanecerán para esperar su siguiente turno.

Si un jugador o equipo logra anotar dos aros que están en secuencia y acaba su turno, el jugador o equipo contrario podrá intentar insertar uno de sus aros en el poste que permita bloquear la secuencia del contrincante, obligando a éste a retirar en ese momento sus otros dos aros ya colocados.

Gana el jugador que primero logre colocar sus 3 aros en secuencia.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- ENFOQUE
- AGUDEZA VISUAL
- COORDINACIÓN OJO - MANO

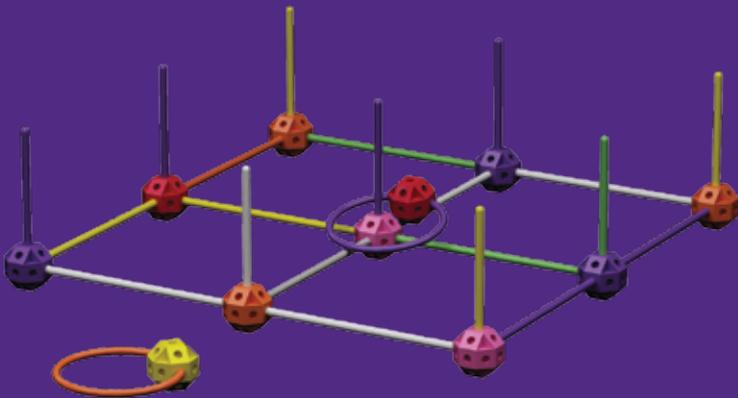
## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS
- DESCRIPTIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

¡Tres y ganas!



# CAÑONAZOS

## Objetivo

Anotar tu Fliver en el aro y retar a tus contrincantes a que realicen la misma anotación.

## No. de jugadores

2 ó más personas.

## Materiales

### PARA LA CESTA

3 varillas grandes rígidas  
4 varillas medianas rígidas  
4 varillas minis rígidas  
2 varillas grandes flexibles  
8 Flivers de colores

### POR CADA RESORTERA

1 varilla grande flexible  
2 Flivers  
1 varilla mediana flexible

### PARA LAS PELOTAS

1 Fliver por jugador  
(se sugiere armar por lo menos 2 resorteras y tener 6 Flivers de pelota)

## REGLAS DEL JUEGO

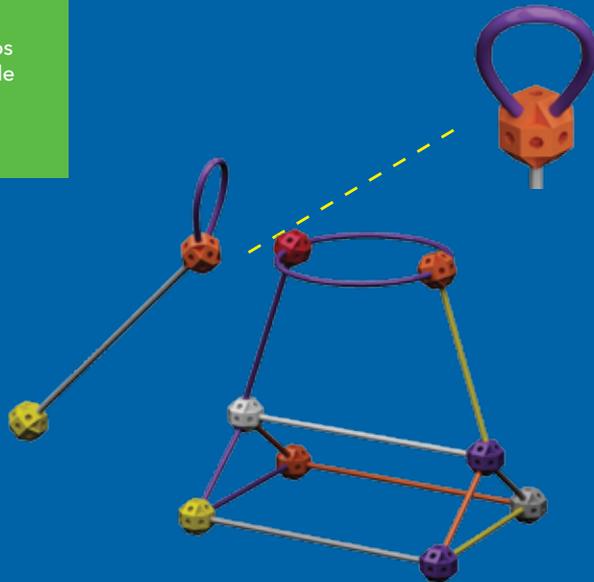
Los Flivers tienen que ser lanzados forzosamente con la resortera.

Cada jugador tiene 3 intentos de enceste por turno, el enceste cuenta sin importar en que número de intento fue logrado.

El primer jugador escoge la distancia desde la cual quiere retar a sus compañeros a encestar el Fliver. Si no lo logra es el turno del siguiente jugador de elegir desde donde quiere retar a los otros a tirar.

Si un jugador anota obliga al siguiente jugador en turno a realizar el mismo enceste y así sucesivamente hasta que alguien falle y salga del juego. Cuando un jugador sale del juego el siguiente competidor en turno es libre de elegir desde dónde realizar su tiro.

El jugador que permanezca en el juego hasta el final será el ganador.



!Un cañonazo de diversión!

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- ENFOQUE
- AGUDEZA VISUAL
- COORDINACIÓN OJO - MANO

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- CREATIVAS
- DESCRIPTIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

# SOLDADOS CONTRA SOLDADOS

## Objetivo

Derribar el total de soldados de tu contrincante en el menor número de lanzamientos posibles.

## No. de jugadores

2 personas ó 2 equipos.

## Materiales

18 varillas minis  
16 Flivers de colores  
2 Flivers transparentes

## REGLAS DEL JUEGO

Cada equipo o jugador deberá tener 9 soldados: 8 de cualquier color y 1 transparente.

8 de los soldados de cada equipo, entre los cuales deberá estar el transparente, serán colocados en el suelo dentro de una área de 1 metro cuadrado y el restante será el soldado volador el cual nos servirá de lanzamiento para derribar al equipo contrario.

Los batallones deben colocarse uno frente a otro a una distancia de 3 metros.  
Cada jugador o equipo podrá acomodar a sus 8 soldados como mejor le parezca y conforme a la estrategia que decidan para hacerle más difícil los lanzamientos al equipo contrario, una vez iniciado el juego los soldados ya no podrán reacomodarse.

El soldado volador sólo se podrá lanzar al equipo contrario una vez por turno, a excepción de cuando se derriba el soldado transparente.

El soldado transparente de cada batallón será el General, y al ser derribado otorga el beneficio de realizar un tiro consecutivo con doble soldado volador (es decir, tirar dos soldados voladores al mismo tiempo, se puede usar cualquier soldado derribado propio o ajeno para ejecutar el tiro).

Cada jugador deberá realizar su lanzamiento colocándose detrás de su propio batallón.

Se podrán derribar tantos soldados del equipo contrario como sea posible con un sólo lanzamiento.

Ganará el jugador o equipo que derribe primero el total de soldados del equipo contrario.

¡Gana una batalla entre soldados!



## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MULTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- AGUDEZA VISUAL
- ENFOQUE
- COORDINACIÓN OJO - MANO
- BINOCULARIDAD

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS
- DESCRIPTIVAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

# GUSANO

## Objetivo

Derribar el Fliver que se encuentra al final de un túnel que va creciendo en longitud y en nivel de complejidad.

## No. de jugadores

2 ó más personas o equipos.

## Materiales

13 varillas grandes entre flexibles y rígidas

11 varillas minis entre flexibles y rígidas

17 Flivers de colores

1 Fliver transparente

## REGLAS DEL JUEGO

Se utiliza sólo la primera sección del gusano colocando el Fliver objetivo a 10 cm de distancia de uno de los extremos del túnel y del otro extremo el Fliver pelota.

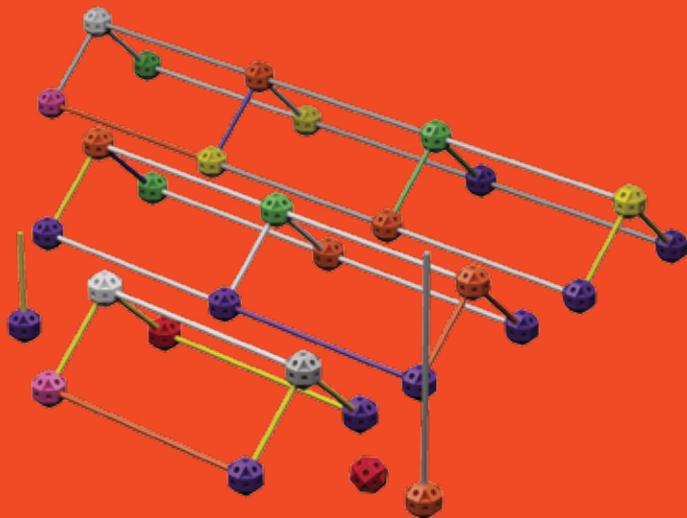
Cada jugador, por turnos tendrá una oportunidad de pegarle con el bate a la pelota y conducirla a través del túnel para tirar el Fliver objetivo.

Se hará una ronda de lanzamientos, si nadie logra tumbar el Fliver objetivo entonces se comenzará una nueva ronda.

Cuando un jugador logre tumbar el objetivo deberá darle la oportunidad a los demás jugadores hasta concluir la ronda. Una vez terminada esa ronda se pasará al siguiente nivel colocando la siguiente sección del gusano.

Si se tira el objetivo en el primer nivel se obtendrá 1 punto, al tirar el objetivo en el segundo nivel 2 puntos, en el tercer nivel 3 puntos y en el cuarto nivel 4 puntos.

Ganará el jugador o equipo que acumule más puntos una vez concluidos los 4 niveles.



## ESTILOS DE APRENDIZAJE

- VISUAL
- KINESTÉSICO

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

- VISUAL
- FÍSICO - KINESTÉSICO
- LÓGICO - MATEMÁTICO
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

## HABILIDADES VISUALES

- COORDINACIÓN OJO - MANO
- PERCEPCIÓN VISUAL

## HABILIDADES COGNITIVAS

- ANALÍTICAS

## PSICOMOTRICIDAD

- TONO MUSCULAR
- MOTRICIDAD FINA



## HABILIDADES VISUALES

*Capacidades para sostener un acto visual sin esfuerzo.*

### **Motilidad Ocular**

Habilidad para examinar e inspeccionar información crítica.

### **Agudeza Visual**

Discernir con claridad detalles específicos en el medio ambiente luminoso.

### **Enfoque**

Habilidad para enfocar fácilmente un objeto tanto de lejos como de cerca.

### **Coordinación Ojo - Mano**

Permite sentir con nuestros ojos y ver con nuestras manos.

### **Visión Periférica**

Interpretar lo que sucede alrededor mientras se atiende a un objeto central.

### **Percepción Visual**

Permite reconocer, discriminar e interpretar los estímulos visuales.

### **Acomodación**

Habilidad para cambiar el enfoque de los ojos a varias distancias.

### **Convergencia**

Habilidad de dirigir ambos ojos a un punto determinado.

### **Binocularidad**

Utiliza ambos ojos al unísono, igual, simultánea y precisamente.

### **Vergencias**

Movimientos separados donde los ojos se desplazan igual y simultáneamente en sentido contrario.

## HABILIDADES COGNITIVAS:

*Competencias relacionadas con la cognición. La cognición es la facultad de tomar la información y procesarla en base a conocimientos ya adquiridos.*

**Habilidades Descriptivas:** Contar, resumir, enumerar, resaltar, describir narrar, esquematizar.

**Habilidades Analíticas:** Clasificar, relacionar, agrupar, analizar, comparar, generalizar, medir.

**Habilidades Críticas:** Evaluar, enjuiciar, justificar, apreciar, criticar, elegir, matizar, discutir, discernir.

**Habilidades Creativas:** transformar, inventar, imaginar, diseñar, detectar problemas, cambiar.

## TONO MUSCULAR:

- Facilita la emisión de sonidos, base para el desarrollo del habla y el lenguaje. Estimula los músculos faciales permitiendo expresar emociones mediante gestos y muecas.
- Posibilita la adecuada elevación de los párpados y la movilidad de los ojos.
- Permite adquirir las posturas y los movimientos necesarios para el desarrollo.
- Permite una evolución adecuada de la lectoescritura.
- Está ligado a la atención y por tanto influye en los procesos de aprendizaje.

## PSICOMOTRICIDAD:

*Capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, de manera voluntaria e involuntaria pero coordinada y sincronizada por las distintas unidades motoras.*

### **• Motricidad Gruesa:**

Acciones realizadas con la totalidad del Cuerpo. Comprende lo relacionado con el crecimiento del cuerpo, la coordinación, desplazamiento y movimiento de las diferentes extremidades, el equilibrio, los sentidos, caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, bailar, montar bicicleta, patinar, trepar, pedalear, entre otras.

### **• Motricidad Fina:**

Acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales. Se relaciona con técnicas como el rasgado, el recortado, ensartado, trenzado, el modelado con plastilina, el amuñado, entre otras.



# FUNDAMENTACIÓN

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Gardner (1983), redefine el concepto de Inteligencia como la capacidad para resolver problemas y crear productos valorados, en un contexto cultural o una comunidad determinada. Propone la existencia de 8 inteligencias: Lingüística, Lógico - matemática, Kinestésica, Visoespacial, Musical, Naturalista, Interpersonal e Intrapersonal.

Se requiere la combinación de éstas inteligencias múltiples para la realización de todas las tareas, roles y actividades que ejecutamos . La inteligencia se desarrolla a través de diferentes estímulos, situaciones y entorno social, por tanto, la influencia del ambiente y los estilos cognitivos son de gran importancia para la adquisición de nuevos aprendizajes y el desarrollo de todo nuestro potencial, por esa razón mientras más rico en estímulos sea nuestro entorno se contará con mayor número de herramientas y habilidades.

Cuando desarrollamos las Inteligencias Múltiples se favorece el desarrollo de habilidades y conductas.

**Lingüística:** Capacidad para manejar y estructurar los significados y las funciones del lenguaje.

Al desarrollar la Inteligencia lingüística se favorece: adquisición de nuevos idiomas, facilidad para leer y escribir, solución de crucigramas , contar y comprender historias, enriquecimiento del vocabulario, describir, narrar, comparar, valorar, resumir, expresión escrita, lectura.

**Lógico - matemática:** Hace posible calcular, cuantificar, considerar proposiciones, ordenar, establecer y comprobar hipótesis y operaciones matemáticas.

Al desarrollar la Inteligencia Lógico - matemática se favorece: solución de problemas, planeación de estrategias, seguimiento de instrucciones, elaboración de experimentos, razonamiento lógico, elaboración y seguimiento de sistemas, medir, comparar, sacar conclusiones, deducir, hacer series, enumerar, razonamiento especial, clasificación.

**Físico/Kinestésico:** Habilidad para utilizar el propio cuerpo, para expresar una emoción, para competir en un juego , crear un nuevo producto...

Al desarrollar la Inteligencia Kinestésica se favorece: facilidad al deporte, gusto por el baile, manualidades, expresión corporal, control postural, comparar, medir, relatar, transferir, demostrar, desplazar, interactuar, resumir, interpretar y clasificar.

**Visoespacial:** Capacidad para percibir con precisión el mundo visual y espacial, imaginar el movimiento, percibir direcciones en el espacio concreto y abstracto.

Al desarrollar la Inteligencia Visoespacial se favorece: habilidades para el diseño, imaginación, transformación de objetos, visualización, percepción del cuerpo en el espacio, coordinación motriz, sentido de lateralidad y direccionalidad, ubicación temporal y espacial.

**Musical:** Capacidad para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, sensibilidad al ritmo, tono y timbre.

Al desarrollar la Inteligencia Musical se favorece: identificación de sonidos, decodificación, reproducción de ritmos, pautas y sonidos, imitar movimientos, seguimiento de instrucciones, aumenta la atención, formación de conceptos , percepción manipulación de objetos.

**Naturalista:** Capacidad de percibir las relaciones entre las especies y grupos de objetos y personas reconociendo las posibles diferencias o semejanzas entre ellos.

Al desarrollar la Inteligencia Naturalista se favorece: identificar, discernir, observar y clasificar miembros de grupos o especies.

**Interpersonal:** Capacidad de percibir y comprender a otras personas. Es la inteligencia social que te permite abrirte hacia los demás.

Al desarrollar la Inteligencia Interpersonal se favorece: interacción con los demás, empatía, ética, liderazgo, comunicarse bien, tomar decisiones, reconocer y respetar los sentimientos de los demás. Mostrar seguridad, autoestima y autoconocimiento.

**Intrapersonal:** Capacidad para acceder a los sentimientos propios y discernir las emociones óptimas, se centra en los procesos de pensamiento. Inteligencia que lleva hacia uno mismo.

Al desarrollar la Inteligencia Intrapersonal se favorece: capacidad de percepción, construcción de la autoestima, aumento del autoconocimiento, ética, conocer y dar lo mejor de sí mismo, dominio de emociones, autocontrol.

