

*uola*

Producto de Tesis  
Juego de mesa HERVAT persuit

Alejandra Palacios

TABLERO



# INSTRUCTIVO



Algo sobre el método HERVAT:

HERVAT es un programa neuroeducativo compuesto por varios ejercicios que buscan predisponer al cerebro a aprender estimulando sus procesos de atención, los ejercicios que plantea este programa son de hidratación, equilibrio, respiración, estimulación visual, estimulación auditiva y estimulación táctil. Uno de los objetivos de este método es mejorar los procesos cognitivos de los niños, en el libro neurociencia en la educación.

## INSTRUCCIONES:

- El grupo deberá estar formado por 6 participantes o 6 equipos. Cada uno deberá escoger un color.
- El juego inicia en los colores del círculo que está en la mitad del tablero, el recorrido que debes realizar es en sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, hacia la izquierda.
- Cada uno deberá avanzar el número de espacios que se muestre en el dado, en cada espacio hay retos y ejercicios de HERVAT que debes cumplir para avanzar en el tablero.
- Los casilleros que tienen el signo de interrogación tiene retos como caras y gestos, trabalenguas, adivinanzas, que pasaría si, y describir una palabra para que tus compañeras adivinen cual es; los espacios que tienen los dibujos de oreja, vaso, ojo, mano, persona haciendo equilibrio y nariz, son los que contienen los ejercicios de HERVAT.
- Cada meta contiene la letra correspondiente al dibujo es decir: el participante de color amarillo debe llegar al su refugio amarillo con la letra "A", los verdes deben llegar al refugio verde con la letra "T", los azules deben llegar al refugio azul con la letra "H", los de color morado deben llegar al refugio morado con la letra "E", los de color rojo deben llegar al refugio de color rojo con la letra "R" y los de color naranja debe llegar a su refugio de color naranja con la letra "V". El primer participante en llegar a la meta, es decir a su color correspondiente, será el ganador.

# TARJETAS DE RETOS



SOL



Si pudieras ser invisible.



Roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo, y el gato siempre mi enemigo.



PanCHA panCHA con cuatro planchas, ¿Con cuántas planchas PanCHA panCHA?



CELEBRAR UN GOL



PISCINA



Si fueras más pequeño que un insecto.



Hay gatos en un salón, cada gato en su rincón; cada gato ve tres gatos. ¿Cuántos gatos son



Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal.



BUSCANDO A NEMO



GUANTES



Si vivieras bajo el mar.



Cargadas van, cargadas vienen y en el camino no se detienen.



Pablo Pedro Pérez Pereira pinta paisajes por poco precio para poder pasear por París.



MONO



MAMÁ



Si pudieras volar.



Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga espera.



Piquito picotea poquito a poquito, pica que te pica con el piquito.



BASKETBALL



CAMA



Si tuvieras una varita mágica.



Yo nado en los mares y por no ir nunca vacía, siempre digo que voy llena.



El hipopótamo Hipo está con hipo. ¿Quién le quitará el hipo al hipopótamo Hipo?



DUMBO



MOCHILA



Si podrías retroceder en el tiempo.



Lleva un abrigo amarillo y largo, si quieres comértelo tienes que quitárselo.



El cielo está estrellado, ¿Quién lo desestrellará? El que lo desestrelle, buen desestrellador será.



SAPO



# TARJETAS HERVAT



**H** Da tres pasos de gigante y toma dos sorbos de agua.

**E** Párate en un pie por 30 segundos.

**R** Recuéstate en el piso colocando tus manos en tu estómago, siente como sube al tomar aire y como baja al soltarlo.

**V** Con los ojos cerrados, menciona cuatro objetos que estén a tu alrededor.

**A** La maestra realizará un sonido con sus manos y todos deberán repetirlo.

**T** Busca algún objeto que sea suave.

**H** Camina alrededor de una mesa mientras aplaudes, luego toma un sorbo de agua.

**E** Apoya tus manos y rodillas en el suelo, después levanta tu brazo izquierdo y tu pierna derecha al mismo tiempo.

**R** Estira todo tu cuerpo hacia arriba mientras tomas aire, y sopla fuerte mientras te agachas.

**V** Observa el tablero por unos segundos, luego cúbrelo y menciona los símbolos que recuerdes.

**A** La maestra leerá una historia corta y cada vez que se mencione la palabra indicada, los niños deberán dar un aplauso.

**T** Busca un objeto que sea áspero.

**H** Realiza una mueca, mientras tus amigos la imitan toma un sorbo de agua.

**E** Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro.

**R** Imagina que sostienes un globo, toma mucho aire por tu nariz y lánzalo fuerte por tu boca para inflarlo.

**V** Un amigo colocará varios objetos frente a ti, obsérvalos cuidadosamente y después, mientras cierras los ojos, se retirará uno de los objetos. ¿Cuál falta?

**A** Todos los niños se sentarán formando una línea recta y cerrando sus ojos. La maestra realizará un sonido atrás de los niños, delante, a la izquierda o derecha y ellos deberán indicar dónde está.

**T** Busca algún objeto que sea frío.

**H** Da cinco pasos hacia atrás y toma dos sorbos de agua.

**E** Da cuatro saltos en un pie.

**R** Siéntate estirando tus piernas, inhala fuerte y exhala lentamente mientras intentas tocar tus pies.

**V** Con los ojos cerrados, menciona los nombres de los dos personas que se encuentran a tu lado derecho e izquierdo.

**A** Menciona un objeto que haga ruido y realiza el sonido.

**T** Con los ojos cerrados, adivina que objeto que estas sosteniendo.

