



JUEGOS PARA APRENDER A SEGUIR

INSTRUCCIONES

Actividades
de
Infantil y Primaria





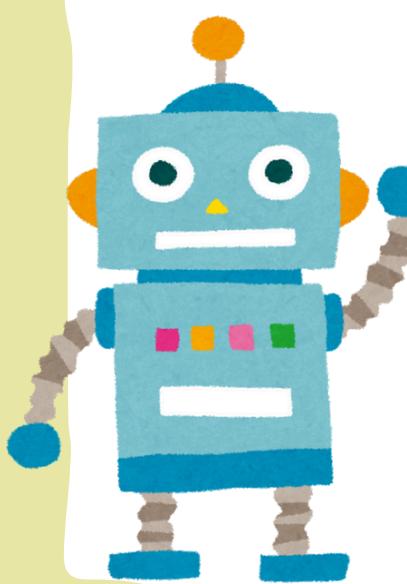
SIMÓN DICE

Este juego consiste en que el docente da instrucciones orales al grupo, pero el alumnado solo debe ejecutarlas cuando la orden comienza con la expresión "Simón dice". Por ejemplo, si el docente dice "Simón dice que levantes la mano derecha", el alumnado realiza la acción, pero si la instrucción no incluye esa expresión, no debe moverse. A través de esta dinámica se trabaja de forma directa la escucha activa, la atención sostenida y el control de impulsos, ya que los alumnos deben esperar, discriminar la información relevante y decidir si la orden debe cumplirse o no. Es un juego muy útil para iniciar sesiones, activar al grupo y observar qué alumnado presenta más dificultad para seguir consignas orales.



EL ROBOT

En este juego, uno de los alumnos adopta el papel de un robot que solo puede actuar siguiendo instrucciones muy concretas y literales. Otro alumno o el docente se encarga de darle órdenes como "da dos pasos hacia delante", "gira a la derecha" o "agáchate y toca el suelo". El alumno que hace de robot no puede improvisar ni interpretar, únicamente ejecutar lo que se le indica exactamente. Este juego resulta especialmente eficaz para trabajar la secuenciación de instrucciones, la orientación espacial y la comprensión literal del lenguaje, ya que pone de manifiesto la importancia de dar órdenes claras y bien estructuradas.



DIBUJA LO QUE ESCUCHAS



Este juego se desarrolla a partir de instrucciones orales que el alumnado debe transformar en un dibujo sin realizar preguntas ni recibir apoyos visuales. El docente va dando consignas de forma pausada, como por ejemplo "dibuja un cuadrado en el centro de la hoja, dentro del cuadrado dibuja un círculo y debajo escribe tu nombre". Los alumnos deben escuchar con atención, retener la información y ejecutarla en el orden correcto. A través de esta actividad se trabaja la comprensión oral, la memoria auditiva y la capacidad de seguir instrucciones encadenadas, siendo muy útil para detectar dificultades de atención o de comprensión del lenguaje.

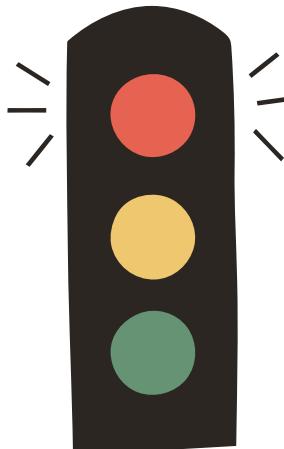
MANUALIDAD GUIADA

La manualidad guiada consiste en realizar una actividad plástica siguiendo únicamente las instrucciones orales del docente, sin mostrar previamente el modelo final. El docente va indicando paso a paso lo que deben hacer los alumnos, por ejemplo recortar una forma concreta, pegarla en un lugar determinado o colorear solo una parte específica. El grupo avanza al mismo ritmo, asegurándose de que todos han comprendido cada consigna antes de continuar. Este tipo de juego permite trabajar la comprensión de instrucciones secuenciadas, la atención sostenida y la tolerancia a la espera, además de fomentar la autonomía y el respeto por el ritmo común del aula.



EL SEMÁFORO

Este juego se basa en asociar diferentes colores a acciones concretas. El docente explica previamente qué significa cada color, por ejemplo, verde para caminar, amarillo para caminar despacio y rojo para detenerse. A continuación, va mostrando o nombrando los colores, y el alumnado debe responder correctamente según la consigna establecida. A medida que el grupo avanza, se pueden introducir variaciones combinando colores con nuevas acciones. Este juego ayuda a mejorar la atención, la comprensión rápida de instrucciones y la autorregulación del comportamiento, siendo especialmente útil para alumnado con dificultad para mantener el control corporal.



EL TESORO ESCONDIDO



El juego del mapa del tesoro consiste en una actividad en la que el alumnado debe seguir una serie de instrucciones encadenadas para llegar a un objetivo final, que puede ser un objeto, una tarjeta o un mensaje escondido en el aula o en el patio. El docente prepara previamente un recorrido sencillo y explica oralmente las instrucciones, por ejemplo indicando desplazamientos, giros o acciones concretas que deben realizar en un orden determinado. Los alumnos deben escuchar con atención, recordar cada paso y ejecutarlo correctamente, ya que si se saltan una instrucción o cambian el orden, no llegarán al tesoro. Esta actividad permite trabajar de forma muy efectiva la comprensión de instrucciones complejas, la memoria auditiva y la orientación espacial, además de fomentar la motivación y el trabajo cooperativo, ya que el objetivo final genera expectación y mantiene al alumnado implicado durante todo el proceso.

CARRERA POR EQUIPOS



La carrera de instrucciones por equipos es un juego cooperativo en el que el alumnado, organizado en pequeños grupos, debe avanzar superando distintas pruebas a partir de instrucciones claras y concretas. Cada equipo recibe una consigna que debe escuchar o leer con atención y ejecutar correctamente antes de continuar. Para poder avanzar, los miembros del grupo deben ponerse de acuerdo, comprobar que han entendido bien la instrucción y actuar de forma coordinada. Este juego permite trabajar la atención, la comprensión de instrucciones y la cooperación, ayudando al alumnado a frenar la impulsividad y a valorar la importancia de escuchar y comprender antes de actuar.

Créditos y normas de uso



Actividades
de
Infantil y Primaria



Agradezco la confianza e interés en estas actividades que fueron creadas con mucho cariño y dedicación. Espero sinceramente que estos materiales les ayuden y que impacten en el aprendizaje de los alumnos y alumnas jugando, creando e innovando.

Todos los derechos reservados por [Actividades de Infantil y Primaria](#). Queda prohibido distribuir, reproducir o vender este material por cualquier medio ya sea electrónicamente o de manera impresa, así como reclamarlo como propio e intentar modificar o quitar avisos de copyright, logos o marcas de agua ya que se encuentra protegido por los derechos de autor. El incumplimiento es una violación a la Ley de los Derechos de Autor y tendrá consecuencias legales.

Copyright

Autora: María Olivares

SÍGUENOS



@adeiyp



[Actividades de Infantil y Primaria](#)

Suscríbete en <https://www.actividadesdeinfantilypri...>

Créditos



freepik

flaticon