

ANEXOS

Coeficiente de Espectro Autista para niños de 4 a 11 años (AQ-Niños)

Anexo 1.

The autism spectrum quotient: Children's version (AQ-Child). Auyeung, B.; Baron-Cohen, S.; Wheelwright, S.; Allison, C.: Journal of autism and developmental disorders 2008; 38(7):1230–1240

El cuestionario adapta el Cociente de Espectro Autista para niños de entre 4 y 11 años, y está pensado para que lo contesten padres o cuidadores.

¿Cómo interpretar el resultado?

El rango de puntuación es 0–150, siendo 0 ausencia absoluta de cualquier TEA, mientras que obtener una puntuación total **superior a 76** justificaría realizar una valoración diagnóstica posterior (sensibilidad y especificidad de 95%).

El cuestionario tiene 50 items, 10 por cada área: habilidades sociales, atención a detalles, cambios de atención, comunicación e imaginación, con 4 posibilidades y puntuación:

0 puntos: Muy de acuerdo 1 punto:

Medianamente de acuerdo.

2 puntos: Medianamente en desacuerdo.

3 puntos: Muy en desacuerdo.

	(0) Muy de acuerdo	(1) Medianamente de acuerdo	(2) Medianamente en desacuerdo	(3) Muy en desacuerdo
1 Prefiere hacer cosas con otros a hacerlas solo/a.				
2 Prefiere hacer las cosas de una misma manera una y otra vez.				
3 Cuando trata de imaginarse algo, le parece muy fácil crear la imagen en su cabeza.				
4 Con frecuencia queda tan absorto/a en una actividad que parece no darse cuenta de las cosas que suceden a su alrededor.				
5 Usualmente puede oír débiles sonidos que otros no.				
6 A menudo le llaman la atención los números de las casas, matrículas de coches, números impresos en carteles o información similar.				
7 Tiene dificultad en comprender las reglas de la conducta cortés				
8 Cuando lee un cuento, le resulta fácil imaginarse cómo son los personajes.				
9 Le fascinan las fechas.				
10 Cuando está con otras personas, puede seguir varias conversaciones de distintas personas.				
11 Se desenvuelve con facilidad en distintas situaciones sociales.				
12 Suele fijarse en detalles que a otros no les llaman la atención.				
13 Se sentiría más a gusto en una biblioteca que en una fiesta de cumpleaños.				

Coeficiente de Espectro Autista para niños de 4 a 11 años (AQ-Niños)

14	Inventa historias con facilidad.				
15	Le interesan más las personas que las cosas.				
16	Algunas cosas le interesan mucho y se molesta si no puede dedicarles tiempo.				
17	Le gusta la cháchara social.				
18	Cuando habla no siempre es fácil para los demás meter baza.				
19	Le fascinan los números.				
20	Cuando lee un cuento le cuesta identificar las intenciones o sentimientos de los personajes.				
21	No le gustan los cuentos de historias de ficción.				
22	Le cuesta hacer nuevos amigos.				
23	Siempre está encontrando patrones o regularidades en las cosas.				
24	Le gusta más ir al cine que a un museo.				
25	No se altera cuando se le cambia su rutina diaria.				
26	No sabe como hacer para conversar con niños de su edad.				
27 algo.	No le cuesta “leer entre líneas” cuando otras personas le dicen				
28	Cuando mira un dibujo, un cuadro, o una fotografía, presta más atención a la imagen completa que a los detalles.				
29	No se le da bien memorizar números de teléfono.				
30	No suele darse cuenta de pequeños cambios en la situación de objetos o en la apariencia de las personas.				
31	Cuando habla, se da cuenta cuando la gente se aburre con lo que dice.				
32	Le es fácil hacer más de una cosa a la vez.				
33	Cuando habla por teléfono no sabe cuando es su turno para hablar.				
34	Le gusta hacer cosas de manera espontánea.				
35	Es el/la último/a en entender un chiste o una broma.				
36	Se da cuenta fácilmente de lo que piensa o siente una persona sólo con mirarla a la cara.				
37	Cuando hay alguna interrupción, puede volver facilidad a lo que estaba haciendo.				
38	Es bueno para las conversaciones sociales.				
		(0) Muy de acuerdo	(1) Medianamente de acuerdo	(2) Medianamente en desacuerdo	(3) Muy en desacuerdo
39	La gente dice que él/ella siempre habla del mismo tema.				
40	Cuando estaba en preescolar le gustaba jugar a juegos de simulación con otros niños (por ejemplo: vaqueros, mamá y papá,...)				
41	Le gusta juntar información sobre categorías de cosas (autos, trenes, aviones, plantas, animales, etc.).				
42	Le cuesta imaginarse como sería ser otra persona.				
43	Le gusta planificar cuidadosamente cualquier actividad en la que vaya a participar.				

Coeficiente de Espectro Autista para niños de 4 a 11 años (AQ-Niños)

44	Disfruta de situaciones o eventos sociales.				
45	Le es difícil darse cuenta de las intenciones de las otras personas.				
46	Las situaciones nuevas le generan ansiedad.				
47	Disfruta conociendo gente nueva.				
48	Va con cuidado para no herir los sentimientos de la gente.				
49	No se le da bien recordar las fechas de cumpleaños.				
50	Le resulta fácil jugar con otros niños interpretando diversos personajes.				

Anexo 2. I.D.E.A.

Inventario de Espectro Autista (A. Rivière)

Alumno/a: _____ Fecha: _____

Instrucciones: El inventario I.D.E.A. tiene el objetivo de evaluar doce dimensiones características de personas con espectro autista y/o con trastornos profundos del desarrollo. Presenta cuatro niveles característicos de estas personas en cada una de esas dimensiones. Cada uno de esos niveles tiene asignada una *puntuación par* (8, 6, 4 ó 2 puntos), reservándose las *puntuaciones impares*, para aquellos casos que se sitúan entre dos de las puntuaciones pares.

Así, por ejemplo, si la puntuación 8, en la dimensión de trastorno cualitativo de la relación, implica ausencia completa de relaciones y vínculos con adultos, y la puntuación 6 la existencia de vínculos establecidos con adultos en niños que son, sin embargo, incapaces de relacionarse con iguales, la puntuación 7 define a una persona con severo aislamiento, pero que ofrece algún indicio débil o inseguro de vínculo con algún adulto.

Para aplicar el inventario I.D.E.A. es necesario un conocimiento clínico, terapéutico, educativo o familiar suficiente de la persona que presenta espectro autista. El inventario no se ha construido con el objetivo de ayudar al diagnóstico diferencial del autismo (aunque pueda ser un dato más a tener en cuenta en ese diagnóstico), sino de *valorar la severidad y profundidad de los rasgos autistas que presenta una persona, con independencia de cual sea su diagnóstico diferencial*.

El inventario I.D.E.A puede tener tres utilidades principales:

- ✓ Establecer inicialmente, en el proceso diagnóstico, la severidad de los rasgos autistas que presenta la persona (es decir, su nivel de espectro autista en las diferentes dimensiones).
- ✓ Ayudar a formular estrategias de tratamiento de las dimensiones, en función de las puntuaciones en ellas (como se sugiere en estos artículos).
- ✓ Someter a prueba los cambios a medio y largo plazo que se producen por efecto del tratamiento, valorando así su eficacia y las posibilidades de cambio de las personas con E.A.

Característicamente, las puntuaciones en torno a 24 puntos son propias de los cuadros de trastorno de Asperger, y las que se sitúan en torno a 50 de los cuadros de trastorno de Kanner con buena evolución.

Las doce dimensiones de la escala pueden ordenarse en cuatro grandes escalas:

- ✓ Escala de Trastorno del desarrollo social (dimensiones 1, 2 y 3).
- ✓ Escala de Trastorno de la comunicación y el lenguaje (dimensiones 4, 5 y 6).
- ✓ Escala de Trastorno de la anticipación y flexibilidad (dimensiones 7, 8 y 9).
- ✓ Escala de Trastorno de la simbolización (dimensiones 10, 11 y 12).

La suma de las puntuaciones de las tres dimensiones de cada escala proporciona una valoración del nivel de trastorno en dicha escala.

De este modo, el inventario I.D.E.A. proporciona:

Una puntuación global de nivel de espectro autista (de 0 a 96).

Cuatro puntuaciones en las cuatro Escalas de:

- ✓ Trastorno del desarrollo social.
- ✓ Trastorno de la comunicación y el lenguaje.
- ✓ Trastorno de la anticipación y flexibilidad. ✓ Trastorno de la simbolización.

Estas puntuaciones varían de 0 a 24 puntos cada una, puesto que cada una de ellas están definidas por la suma de las tres dimensiones de cada escala. 12 puntuaciones (que varían de 0 a 8 cada una) que corresponden a las dimensiones evaluadas.

El cuadro siguiente puede emplearse para sintetizar las puntuaciones de la persona evaluada:

Dimensiones	Escala	Puntuación
Dimensión social		1+2+3
1.-Trastorno de la relación social		
2.-Trastorno de la referencia conjunta		
3.-Trastorno intersubjetivo y mentalista		
Dimensión de la comunicación y el lenguaje		4+5+6
4.-Trastorno de las funciones comunicativas		
5.-Trastorno del lenguaje expresivo		
6.-Trastorno del lenguaje receptivo		
Dimensión de la anticipación/flexibilidad		7+8+9

7.-Trastorno de la anticipación		
8.-Trastorno de la flexibilidad		
9.-Trastorno del sentido de la actividad		
Dimensión de la simbolización		10+11+12
10.-Trastorno de la ficción		
11.-Trastorno de la imitación		
12.-Trastorno de la suspensión		
Puntuación total en el espectro autista		

Dimensión Social

1. Trastorno de las Relaciones sociales.

1.1 Aislamiento completo. No apego a personas específicas. No relación con adultos o iguales.	8
	7
1.2 Incapacidad de relación. Vínculo con adultos. No relación con iguales.	6
	5
1.3 Relaciones infrecuentes, inducidas, externas con iguales. Las relaciones más como respuesta que a iniciativa propia.	4
	3
1.4 Motivación de relación con iguales, pero falta de relaciones por dificultad para comprender sutilezas sociales y escasa empatía. Conciencia de soledad.	2
	1
1.5.-No hay trastorno cualitativo de la relación	0

2. Trastorno de las Capacidades de referencia conjunta.

2.1 Ausencia completa de acciones conjuntas o interés por las otras personas y sus acciones.	8
	7
2.2 Acciones conjuntas simples, sin miradas "significativas" de referencia conjunta	6
	5
2.3 Empleo de miradas de referencia conjunta en situaciones dirigidas, pero no abiertas.	4
	3
2.4 Pautas establecidas de atención y acción conjunta, pero no de preocupación conjunta.	2
	1
2.5.-No hay trastorno cualitativo de las capacidades de referencia conjunta	0

3. Trastorno de las Capacidades intersubjetivas y mentalistas

3.1 Ausencia de pautas de expresión emocional correlativa (i.e. Intersubjetividad primaria). Falta de interés por las personas.	8
	7
3.2 Respuestas intersubjetivas primarias, pero ningún indicio de que se vive al otro como "sujeto".	6
	5
3.3 Indicios de intersubjetividad secundaria, sin atribución explícita de estados mentales. No se resuelven tareas de T.M.	4
	3
3.4 Conciencia explícita de que las otras personas tienen mente, que se manifiesta en la solución de la tarea de TM de primer orden. En situaciones reales, el mentalismo es lento, simple y limitado.	2
	1
3.5.-No hay trastorno cualitativo de capacidades intersubjetivas y mentalistas	0

Dimensión de la Comunicación y el Lenguaje

4. Trastorno de las Funciones comunicativas.

4.1 Ausencia de comunicación (relación intencionada, intencional y significativa), y de conductas instrumentales con personas.	8
	7
4.2 Conductas instrumentales con personas para lograr cambios en el mundo físico (i. e. Para "pedir"), sin otras pautas de comunicación.	6
	5
4.3 Conductas comunicativas para pedir (cambiar el mundo físico) pero no para compartir experiencia o cambiar el mundo mental.	4
	3
4.4 Conductas comunicativas de declarar, comentar, etc., con escasas "cualificaciones subjetivas de la experiencia" y declaraciones sobre el mundo interno.	2
	1
4.5.-No hay trastorno cualitativo de las funciones comunicativas	0

5. Trastorno del Lenguaje expresivo.

5.1 Mutismo total o funcional. Puede haber verbalizaciones que no son propiamente lingüísticas.	8
	7
5.2 Lenguaje compuesto de palabras sueltas o ecolalias. No hay creación formal de sintagmas y oraciones.	6
	5
5.3 Lenguaje oracional. Hay oraciones que no son ecológicas, pero que no configuran discurso o conversación.	4
	3
5.4 Discurso y conversación, con limitaciones de adaptación flexible en las conversaciones y de selección de temas relevantes. Frecuentemente hay anomalías prosódicas.	2
	1
4.6.-No hay trastorno cualitativo del lenguaje expresivo	0

6. Trastorno del Lenguaje receptivo.

6.1 "Sordera central". Tendencia a ignorar el lenguaje. No hay respuesta a órdenes, llamadas o indicaciones.	8
	7
6.2 Asociación de enunciados verbales con conductas propias, sin indicios de que los enunciados se asimilen a un código.	6
	5
6.3 Comprensión (literal y poco flexible) de enunciados, con alguna clase de análisis estructurales. No se comprende discurso.	4
	3
6.4 Se comprende discurso y conversación, pero se diferencia con gran dificultad el significado literal del intencional.	2
	1
6.5.-No hay trastorno cualitativo de las capacidades de comprensión	0

Dimensión de la Anticipación/Flexibilidad

7. Trastorno de la Anticipación.

	8
	7
7.1 Adherencia inflexible a estímulos que se repiten de forma idéntica (p.e.: películas de vídeo). Resistencia intensa a cambios. Falta de conductas anticipatorias.	
7.2 Conductas anticipatorias simples en rutinas cotidianas. Con frecuencia, oposición a cambios y empeoramiento en situaciones que implican cambios.	6
	5
7.3 Incorporadas estructuras temporales amplias (por ej. "curso" vs "vacaciones"). Puede haber reacciones catastróficas ante cambios no previstos.	4
	3
7.4 Alguna capacidad de regular el propio ambiente y de manejar los cambios. Se prefiere un orden claro y un ambiente predecible.	
	1
7.5.-No hay trastorno cualitativo de las capacidades de anticipación	0

8. Trastorno de la Flexibilidad

8.1 Predominan las estereotipias motoras simples.	8
	7
8.2 Predominan los rituales simples. Resistencia a cambios nimios.	6
	5
8.3 Rituales complejos. Apego excesivo a objetos. Preguntas obsesivas.	4
	3
8.4 Contenidos obsesivos y limitados de pensamiento. Intereses poco funcionales y flexibles. Rígido perfeccionismo.	2
	1
8.5.-No hay trastorno cualitativo de la flexibilidad	0

9. Trastorno del sentido de la actividad.

9.1 Predominio masivo de conductas sin meta. Inaccesibilidad a consignas externas que dirijan la actividad.	8
---	---

	7
9.2 Sólo se realizan actividades funcionales breves con consignas externas. Cuando no las hay, se pasa al nivel anterior	6
	5
9.3 Actividades autónomas de ciclo largo, que no se viven como partes de proyectos coherentes, y cuya motivación es externa.	4
	3
9.4 Actividades complejas de ciclo muy largo, cuya meta se conoce y desea, pero sin una estructura jerárquica de previsiones biográficas en que se inserten.	2
	1
9.5 No hay trastorno cualitativo del sentido de la actividad	0

Dimensión de la Simbolización

10. Trastorno de la Ficción y la imaginación.

10.1 Ausencia completa de juego funcional o simbólico y de otras competencias de ficción.	8
	7
10.2 Juegos funcionales poco flexibles, poco espontáneos y de contenidos limitados.	6
	5
10.3 Juego simbólico, en general poco espontáneo y obsesivo. Dificultades importantes para diferenciar ficción y realidad.	4
	3
10.4 Capacidades complejas de ficción, que se emplean como recursos de aislamiento. Ficciones poco flexibles	2
	1
10.5 No hay trastorno de competencias de ficción e imaginación	0

11. Trastorno de la Imitación

11.1 Ausencia completa de conductas de imitación	8
	7
11.2 Imitaciones motoras simples, evocadas. No espontáneas.	6
	5
11.3 Imitación espontánea esporádica, poco versátil e intersubjetiva.	4
	3
11.4 Imitación establecida. Ausencia de modelos internos.	2
	1
11.5 No hay trastorno de las capacidades de imitación	0

12. Suspensión (capacidad de crear significantes).

12.1 No se suspenden pre - acciones para crear gestos comunicativos. Comunicación ausente o por gestos instrumentales con personas.	8
	7
12.2 No se suspenden acciones instrumentales para crear símbolos enactivos. No hay juego funcional	6

	5
12.3 No se suspenden propiedades reales de cosas o situaciones para crear ficciones y juegos de ficción.	4
	3
12.4 No se dejan en suspenso representaciones para crear o comprender metáforas o para comprender que los estados mentales no se corresponden necesariamente con las situaciones	2
	1
12.5 No hay trastorno cualitativo de las capacidades de suspensión	0

Notas para la valoración adecuada de las dimensiones:

- a) Asignar siempre la puntuación más baja que sea posible. Por ejemplo, en la dimensión 8 (flexibilidad), si una persona tiene estereotipias y conductas rituales, pero también expresa preocupaciones mentales obsesivas y limitadas, la puntuación es 2.
- b) Naturalmente, las características positivas por las que se define cada nivel están ausentes en los anteriores. Por ejemplo, en la dimensión 12, se sobreentiende que las personas que obtienen la puntuación 8, y que por consiguiente no suspenden preacciones, tampoco suspenden acciones instrumentales, propiedades de las cosas o situaciones o representaciones. Por consiguiente, las personas con esa puntuación, ni se comunican mediante gestos suspendidos, ni pueden hacer o comprender juego funcional, juego de ficción y metáforas.
- c) Debe recordarse, que las puntuaciones impares, 7, 5, 3 y 1, se reservan para los casos claramente situados entre dos puntuaciones pares. Por ejemplo, una puntuación 1 en la dimensión 10 (ficción e imaginación) expresa que la persona evaluada es capaz de construir ficciones complejas, en que se observa una ligera inflexibilidad y que ocasionalmente pueden servir para evitar algunas relaciones.



ESCALA NO VERBAL
DE APTITUD INTELECTUAL DE WECHSLER

David Wechsler y Jack A. Naglieri

Página de resumen

Nombre y apellidos:

Examinador:

Cuadernillo de anotación



BIBLIOTECA E PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD COMILLAS
MADRID

Cálculo de edad cronológica

Año	Mes	Día

Fecha de aplicación

Fecha de nacimiento

Edad cronológica

Forma seleccionada

☐

4 pruebas

☐

2 pruebas

Edad 5:0-7:11

Conversión puntuaciones directas a puntuaciones T

Prueba	PD	Puntuación T	
Matrices			
Claves			
Rompecabezas			
Reconocimiento			

Suma de puntuaciones T

4 pruebas

2 pruebas

Conversión suma de puntuaciones T a puntuación Escala Total

Suma puntuaciones T	Puntuación Escala Total	Percentil	Intervalo de confianza 90% o 95%

Perfil de puntuaciones T

	MAT	CLA	ROM	REC	Puntuación Escala Total
90					
85					
80					
75					
70					
65					
60					
55					
50					
45					
40					
35					
30					
25					
20					
15					
10					

Edad 8:0-21:11

Conversión puntuaciones directas a puntuaciones T

Prueba	PD	Puntuación T	
Matrices			
Claves			
Memoria espacial			
Historietas			

Suma de puntuaciones T

4 pruebas

2 pruebas

Conversión suma de puntuaciones T a puntuación Escala Total

Suma puntuaciones T	Puntuación Escala Total	Percentil	Intervalo de confianza 90% o 95%

Perfil de puntuaciones T

	MAT	CLA	MES	HIS	Puntuación Escala Total
90					
85					
80					
75					
70					
65					
60					
55					
50					
45					
40					
35					
30					
25					
20					
15					
10					

Wechsler Nonverbal Scale of Ability. Copyright © 2006 NCS Pearson, Inc. Copyright de la edición española © 2011 NCS Pearson, Inc. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial. Adaptación española realizada y distribuida por Pearson Educación, S.A., Ribera del Loira, 28 1º, Madrid 28042 con la autorización de NCS Pearson, Inc. (EE. UU.). ISBN: M-41573-2011 Depósito legal: 8435085113895

PEARSON

Pearson Clinical & Talent Assessment España
www.pearsonpsychcorp.es

PsychCorp



Página de análisis

Edad 5:0-7:11

Forma 4 pruebas							Forma 2 pruebas					
Cuadro de puntos fuertes y débiles							Cuadro de comparación de pruebas					
Prueba	Puntuación T	Media de punt. T	Diferencia respecto a la media	Valor crítico .15 o .05	Punto fuerte o débil (F) o (D)	Tasa base	Comparación de pruebas	Punt. T MAT	Punt. T REC	Diferencia	Valor crítico .15 o .05	Tasa base
Matrices					F D		Matrices – Reconocimiento					
Claves					F D		Diferencia significativa S o N					
Rompecabezas					F D		Para completar el cuadro de comparación, véanse las tablas B.3 y B.4.					
Reconocimiento					F D							
Suma de puntuaciones T		$\div 4 =$		Media de puntuaciones T								

Para completar el cuadro de puntos fuertes y débiles, véanse las tablas B.1 y B.2.

Edad 8:0-21:11

Forma 4 pruebas							Forma 2 pruebas					
Cuadro de puntos fuertes y débiles							Cuadro de comparación de pruebas					
Prueba	Puntuación T	Media de punt. T	Diferencia respecto a la media	Valor crítico .15 o .05	Punto fuerte o débil (F) o (D)	Tasa base	Comparación de pruebas	Punt. T MAT	Punt. T MES	Diferencia	Valor crítico .15 o .05	Tasa base
Matrices					F D		Matrices – Memoria espacial					
Claves					F D		Diferencia significativa S o N					
Memoria espacial					F D		Para completar el cuadro de comparación, véanse las tablas B.3 y B.4.					
Historietas					F D							
Suma de puntuaciones T		$\div 4 =$		Media de puntuaciones T								

Para completar el cuadro de puntos fuertes y débiles, véanse las tablas B.1 y B.2.

Matrices

Edad 5-21

Edad 8:0-21:11 Análisis opcional

Conversión puntuaciones directas a puntuaciones T			Comparación de puntuaciones T					
Puntuación	PD	Punt. T	Comparación de puntuaciones	Punt. T MESOD	Punt. T MESOI	Diferencia	Valor crítico .15 o .05	Tasa base
Memoria espacial OD			MESOD – MESOI					
Memoria espacial OI			Diferencia significativa S o N					
Para completar el cuadro de conversión de PD a puntuaciones T , véase tabla C.1.			Para completar el cuadro de comparación puntuaciones T , véanse las tablas C.2 y C.3.					
Conversión puntuación directa a tasa base			Comparación de puntuaciones directas					
Puntuación	PD	Tasa base	Comparación de puntuaciones	PD SpanMESOD	PD SpanMESOI	Diferencia	Tasa base	
Span memoria espacial OD (SpanMESOD)			SpanMESOD – SpanMESOI					
Span memoria espacial OI (SpanMESOI)			Para completar el cuadro de puntuaciones directas, véase la tabla C.5.					
Para tasa base, véase tabla C.4.								

ítem	Respuesta					Punt	
			3	4	5	NS/NR	o 1
	1	2	3	4	5	NS/NR	o 1
17.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
		2	3	4	5	NS/NR	o 1
19.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
		2	3	4	5	NS/NR	o 1
21.	1	2	3	4	5	NS/NR	o 1
22.	1	2	3	4	5	NS/NR	o 1
		2	3	4	5	NS/NR	o 1
24.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
25.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
26.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
		2	3	4	5	NS/NR	o 1
28.	1	2	3	4	5	NS/NR	o 1
		2	3	4	5	NS/NR	o 1
30.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
31.		2	3	4	5	NS/NR	o 1
	1	2	3	4	5	NS/NR	o 1

Comienzo

Edad 5: ítem de demostración, ítems de ejemplo A-C e ítem 1.

Edad 6-15: ítem de demostración, ítems de ejemplo A-C e ítem 7.

Edad 16-21: ítem de demostración, ítems de ejemplo A-C e ítem 12.

Retorno

Edad 6-21: si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems apli-

cados. aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas consecutivas.

Terminación

Después de 4 puntuaciones de 0

entre cinco ítems consecutivos.

Puntuación

0 o 1 punto. Las respuestas

correctas están en color.

		1	2	3	4	5	NS/NR	o	1
3.	1		2	3	4	5	NS/NR	o	1
4.		2	3	4	5	NS/NR	o	1	
		1	2	3	4	5	NS/NR	o	1
				3	4	5	NS/NR	o	1
8.	1		2	3	4	5	NS/NR	o	1
9.		2	3	4	5	NS/NR	o	1	

O 1E-21	10.	2	3	4	5	NS/NR o	1	<table><tr><th>Ítem</th><th colspan="5">Respuesta</th><th>Punt.</th></tr><tr><td>Demo.</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>NS/NR</td><td></td></tr><tr><td>Ej. A.</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>NS/NR</td><td></td></tr><tr><td>Ej. B.</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>NS/NR</td><td></td></tr><tr><td>Ej. C.</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>NS/NR</td><td></td></tr></table>	Ítem	Respuesta					Punt.	Demo.	1	2	3	4	NS/NR		Ej. A.	1	2	3	4	NS/NR		Ej. B.	1	2	3	4	NS/NR		Ej. C.	1	2	3	4	NS/NR		<table><tr><th>Ítem</th><th>Punt</th><th colspan="5">Respuesta</th></tr></table>	Ítem	Punt	Respuesta				
	Ítem	Respuesta					Punt.																																												
	Demo.	1	2	3	4	NS/NR																																													
	Ej. A.	1	2	3	4	NS/NR																																													
	Ej. B.	1	2	3	4	NS/NR																																													
	Ej. C.	1	2	3	4	NS/NR																																													
Ítem	Punt	Respuesta																																																	
11.	2	3	4	5	NS/NR o	1																																													
12.	2	3	4	5	NS/NR o	1																																													
1	2	3	5	NS/NR o	1																																														
14.	1	2	3	4	5	NS/NR o	1																																												
								35.	1	2	3	4	5	NS/NR o	1																																				
								36.	2	3	4	5	NS/NR o	1																																					

O	NS/NR o 137.										Puntuación directa Matrices (Máximo = 41)														
2 3 4	5 NS/NR o 1																								
5																									
										1	2	3	4 5 NS/NR o 1												
										39.			2	3	4	5 NS/NR o 1									
													2	3	4	5 NS/NR o 1									
5.1										2	3	4 5 NS/NR o 1										41. 1 2			
													3	4	5 NS/NR o 1										
Claves (Tiempo límite: 120 segundos.)																				Edad 5-21					

Claves (Tiempo límite: 120 segundos.)

Comienzo	Terminación	Puntuación
Edad 5-7: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems de Claves A	Después de 120 segundos.	Utilizar la plantilla de corrección para puntuar las respuestas del sujeto. 1 punto para cada respuesta correcta.
Edad 8-21: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems de Claves B.		

Claves	Tiempo límite empleado	Claves	Tiempo límite	Tiempo empleado	Puntuación directa
--------	------------------------	--------	---------------	-----------------	--------------------

(Máx = 72) 144)

5-7	120"	8-21	B. 120"
-----	------	------	---------

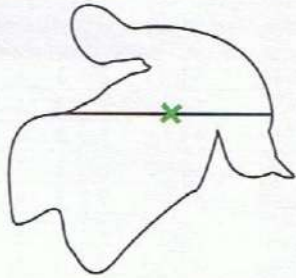
Rompecabezas			Edad 5-7		
Comienzo		(Tiempo límite: véanse ítems.)	Retorno	Terminación	Puntuación
Edad 5: ítem de demostración			Edad 6-7: si el sujeto no encaja	Después de 2	ítems 1-7: puntuar con 1 punto cada unión correcta.
ítem de ejemplo e ítem 1.			perfectamente las piezas de uno	puntuaciones de	Ítems 8 y 10: puntuar con 1 punto cada unión correcta
Edad 6-7: ítem de demostración,			de los dos primeros ítems, aplicar	O consecutivas.	y sumar los puntos de bonificación por tiempo.
ítem de ejemplo e ítem 3.			los ítems anteriores en orden		Ítems 9 y 11: puntuar con 1/2 punto cada unión
			inverso hasta obtener dos		correcta y sumar los puntos de bonificación por
			respuestas perfectas		tiempo.
			consecutivas.		
ítem		Tiempo límite	Tiempo empleado		
Demo.: Pelota		No hay			
5-7					
Número de uniones correctas					

ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
Ej.: Perrito caliente	No hay	4

Número de uniones correctas

slauae

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
1. Pájaro	90"	
Número de uniones correctas		
0 1		



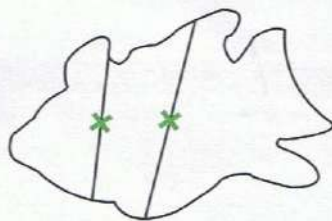
Puntuación ítem

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
2. Coche	90"	
Número de uniones correctas		



Puntuación ítem

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
3. Pez	90"	
Número de uniones correctas		
0 1 2		



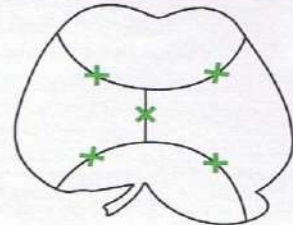
Puntuación ítem

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
4. Oso	90"	
Número de uniones correctas		
0 1 2 3		



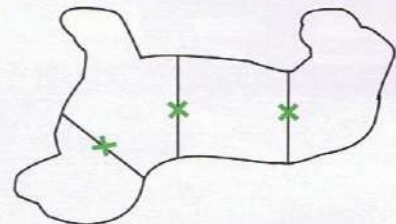
Puntuación ítem

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
5. Manzana	210"	
Número de uniones correctas		
0 1 2 3 4 5		



Puntuación ítem

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado
6. Perro	210"	
Número de uniones correctas		
0 1 2 3		



Puntuación ítem

0 1 2

Ítem	Tiempo limite	Tiempo empleado
7. Estrella	210"	
Número de uniones correctas		
	0 1 2 3	

0 1 2 3

Item	Tiempo limite	Tiempo empleado	sgue	
7. Estrella	210"	210"		
IO. Balón			Número de uniones correctas	Número de uniones correctas

1 2 6 7

Número de uniones		Puntuación ítem			
		Bonificación por tiempo			
1-70	71-100	101-120	>120		
3	2	1	0		

Tiempo límite Tiempo empleado

210"

Número de uniones correctas

5 6 7 8 9 10 11 (dividir entre 2)

-correctas

Puntuación ítem

ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado	ítem
8. Vaca	210"		11. Gafas
Número de uniones correctas o		1 2 3 4 5 6 7	0 1 2 3 4

Bonificación por tiempo ítem				Puntuación
1-30	31-50	> 80		
3	2	1	0	

Tiempo límite	Tiempo empleado
210"	
Número de uniones correctas	
4	5 6 7 8 9 10 (dividir entre 2)

Bonificación por tiempo				Puntuación
1-30	31-50	51-80	> 80	
Número de uniones	Número de uniones	Puntuación correctas	correctas	Bonificación por tiempo ítem
				1-70 71-100 101-120 >120
redondear a				3 2 1 0

ítem

Puntuación directa Rompecabezas

9. Árbol (Máximo = 56)

Número de uniones
correctas

redondear a 2 1

3

Comienzo				Retorno				Terminación				Puntuación			
Edad 5: ítem de demostración, ítems de ejemplo A-C e ítem 1.				Edad 6-7: si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas consecutivas.				Después de 4 puntuaciones de 0 entre cinco ítems consecutivos.				0 o 1 punto. Las respuestas correctas están en color.			
Ítem	Respuesta					Punt.		Ítem	Respuesta					Punt.	
5-7	Demo.	1	2	3	NS/NR			6.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	Ej. A.	1	2	3	NS/NR			7.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	Ej. B.	1	2	3	NS/NR			8.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	Ej. C.	1	2	3	NS/NR			9.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
5	1.	1	2	3	4	NS/NR	0 1	10.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	2.	1	2	3	4	5	NS/NR 0 1	11.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	3.	1	2	3	4	5	NS/NR 0 1	12.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
6-7	4.	1	2	3	4	5	NS/NR 0 1	13.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
	5.	1	2	3	4	5	NS/NR 0 1	14.	1	2	3	4	5	NS/NR	0 1
Punt. directa Reconocimiento														(Máximo = 21)	

Memoria espacial

Edad 8-21

Comienzo				Terminación				Puntuación			
Edad 8-21				Después de 2 puntuaciones de 0				0 o 1 punto por cada intento.			
Orden directo: ítem de demostración, ítem de ejemplo a ítem 1								MFSO o MFSOI: puntuación directa para OD u OI			

Reconocimiento

g

(Tiempo de exposición al estímulo: 3 segundos.)

Edad 5-7

ComienzoRetorno Puntuación Edad 5: ítem de demostración, ítems de ejemplo Edad 6-7: si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems Las respuestas anteriores en orden inverso hasta obtener dos correctas están en respuestas perfectas consecutivas.

color.

ítem

1

9. 1 2 3 4 5 NS/NR o 1

Memoria espacial

Comienzo

Terminación

Después de 2

0 0 1 punto por cada intento.

en los dos intentos

SpanMESOD y SpanMESOI: número de cubos
tocados

del mismo ítem.

en el último ítem puntuado con 1 punto para OD y 01

Orden directo:
ítem de
demostración,
ítem de ejemplo
e ítem 1.

Orden inverso: ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 1.

puntuaciones de 0

MESOD y MESOI: puntuación directa para OD y 01.

ORDEN DIRECTO

Ítem	Intento	Respuesta	Punt. intento	Punt. ítem
 Demo.	10 - 1			
Ej.	1 - 6			
	5 - 8			
1.	3 - 10		1 0	0 1 2
	7 - 4		1 0	
2.	1 - 9 - 3		1 0	0 1 2
	8 - 2 - 7		1 0	
3.	4 - 9 - 1 - 6		1 0	0 1 2
	10 - 6 - 2 - 7		1 0	
4.	6 - 5 - 1 - 4 - 8		1 0	0 1 2
	5 - 7 - 9 - 8 - 2		1 0	
5.	4 - 1 - 9 - 3 - 8 - 10		1 0	0 1 2
	9 - 2 - 6 - 7 - 3 - 5		1 0	
6.	10 - 1 - 6 - 4 - 8 - 5 - 7		1 0	0 1 2
	2 - 6 - 3 - 8 - 2 - 10 - 1		1 0	
7.	7 - 3 - 10 - 5 - 7 - 8 - 4 - 9		1 0	0 1 2
	6 - 9 - 3 - 2 - 1 - 7 - 10 - 5		1 0	
8.	5 - 8 - 4 - 10 - 7 - 3 - 1 - 9 - 6		1 0	0 1 2
	8 - 2 - 6 - 1 - 10 - 3 - 7 - 4 - 9		1 0	
SpanMESOD (Máximo = 9)			Punt. directa MESOD (Máximo = 16)	

Sigue

ORDEN INVERSO

Intento

Respuesta
Punt.
Punt intento
ítem

O Demo. IO 1

8-21

5

8 Ej. 1

1.

7 4
1
0 1 2

3 10 1

8 2 7

2.

10

0 1
2

1 9

1

6 7

1

3. 0 1
2

4. 4 9 1 1 7 9
8
2
1
0
0 1 2

6 5 1 8 1 0
9 2 7 3 1

5. 0 1
2

4 1 3 8 - 10 I 0

6. 2 6 3 8 2 10 1 1 0 0 1 2

10 1 6 8 5 7 1
6 9 3 2 1 7 1 0

7. 7 3 — 10 — 5 7 8 4 1 0 1 2
8 2 1 10 3 9 I 0 0 1
8. 5 8 - 4 7 3 1 6 I 0 2

	SpanMES01 (Máximo = 9)		Punt. directa MESOI (Máximo = 16)	
--	---------------------------	--	--------------------------------------	--

Puntuación directa Memoria espacial
(Máximo = 32)

Historietas (Tiempo límite: véanse ítems.) Edad 8-21
Comienzo Terminación Puntuación
Edad 8-21: ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 1. Después de 4 puntuaciones de O con- O, I, 02 puntos.

secutivas.
Tiempo Tiempo

Respuesta Puntuación

Demo. CAS

8-21

Ej. PASO			
1. GATO		0	2 GATO
2. MIEDO 45"			2 MIEDO
3. ÁRBOL		0	2 ÁRBOL
4. FUEGO 45"			2 FUEGO
5. PATO		0	2 PATO
6. MOJAR 45"		0	2 MOJAR
7. VEGA		0	2 VEGA

8. MICRO	60"	0	2
			MICRO
9. FLORES	60"		2
			FLORES
10. SOMBRA	60"	0	2
			SOMBRA/ARBOS
11. CORAL	90"	0	1
			OCRAL
12. MUÑECO			1
			MUÑEC MUÑECO/UÑECOM
13. BRONLA	90"		2
			BROMA

Puntuación directa Historietas
(Máximo = 26)



Nombre y apellidos:

ESCALA NO VERBAL

Cuadernillo de anotación

DE APTITUD INTELECTUAL DE WECHSLER

sexo: av DM

Dominancia manual: I

Colegio:

Curso:

Nombre de padres/tutores:

Lugar:

Examinador:

Observaciones conductuales

Motivo de evaluación:

Lenguaje (p. ej., lengua materna, otras lenguas, Huides con el español, lenguaje expresivo, articulación):

Aspecto físico:

Alteraciones visuales/auditivas o motoras (especificar si las alteraciones estaban corregidas, p. ej., con gafas o audífonos):

Atención y concentración (p. ej., normal, hiperactivo, permanece tranquilo/inquieto):

Actitud hacia la evaluación (p. ej., buena/mala disposición, hábitos de trabajo, interés, motivación, reacción ante el éxito/fracaso):

Estado de ánimo:

Conductas o verbalizaciones inusuales (p. ej., perseveraciones, movimientos estereotípicos, verbalizaciones extrañas):

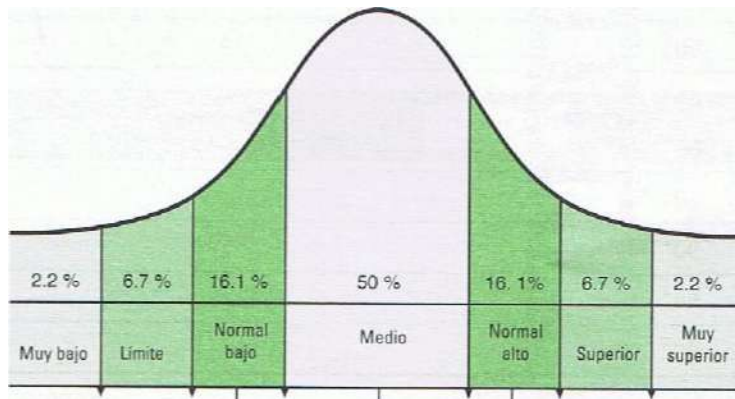
Otras observaciones:

Curva normal

Porcentaje de casos

Nivel de clasificación

Puntuación Escala Total	70	80	85	go	100	110	115	120	130
Puntuaciones T	30				50		60		70





***“APRENDAMOS JUNTOS*”**



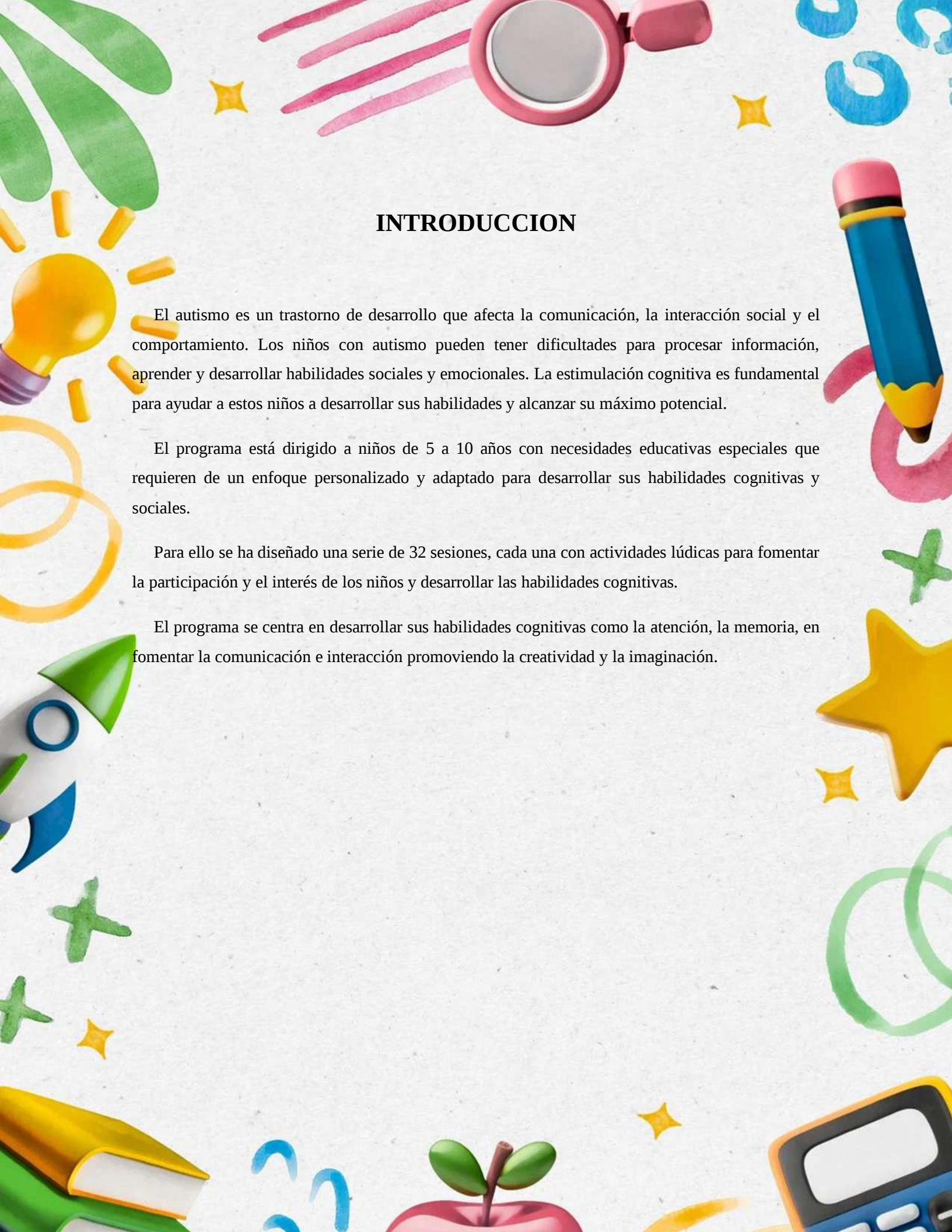
INTRODUCCION

El autismo es un trastorno de desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo pueden tener dificultades para procesar información, aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La estimulación cognitiva es fundamental para ayudar a estos niños a desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial.

El programa está dirigido a niños de 5 a 10 años con necesidades educativas especiales que requieren de un enfoque personalizado y adaptado para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Para ello se ha diseñado una serie de 32 sesiones, cada una con actividades lúdicas para fomentar la participación y el interés de los niños y desarrollar las habilidades cognitivas.

El programa se centra en desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, la memoria, en fomentar la comunicación e interacción promoviendo la creatividad y la imaginación.



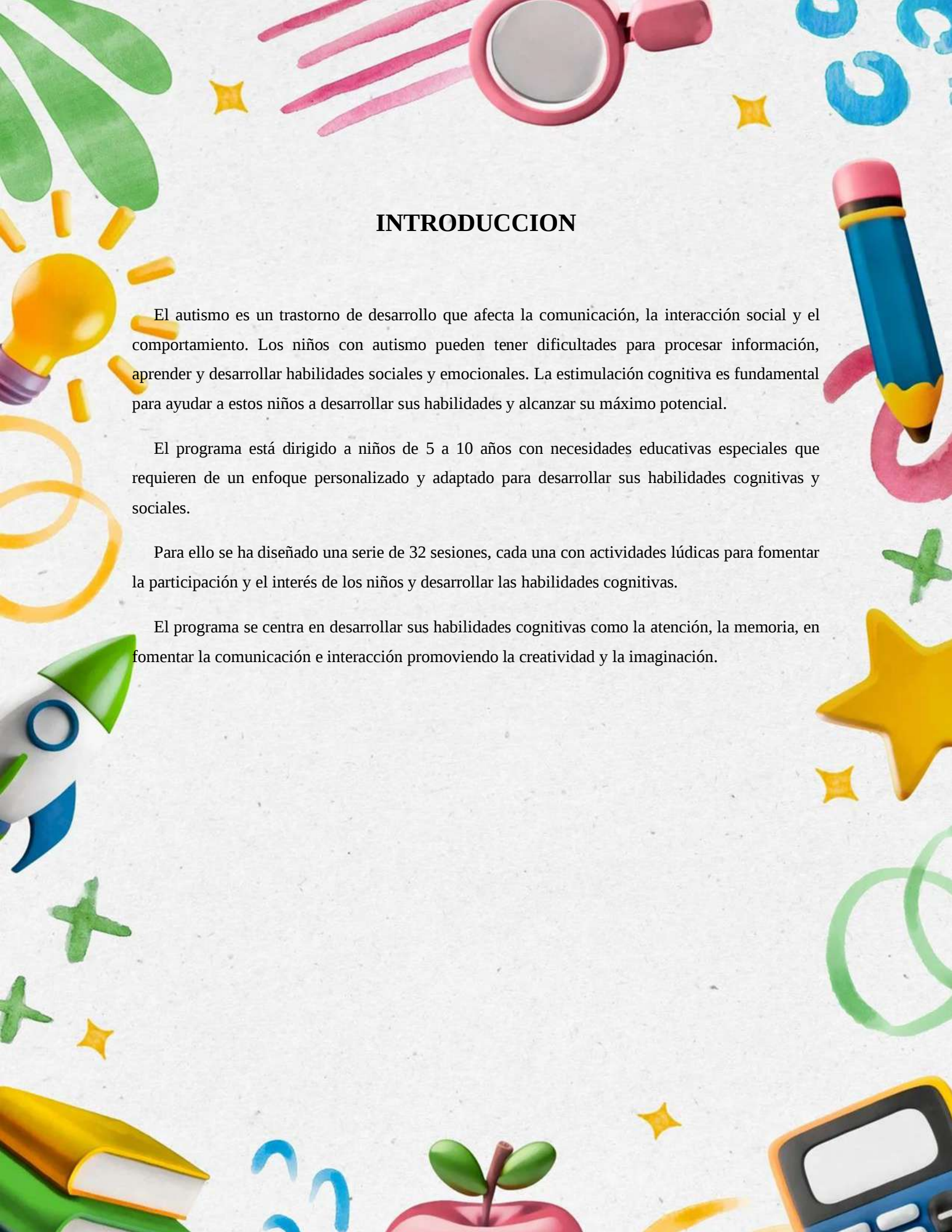
INTRODUCCION

El autismo es un trastorno de desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo pueden tener dificultades para procesar información, aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La estimulación cognitiva es fundamental para ayudar a estos niños a desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial.

El programa está dirigido a niños de 5 a 10 años con necesidades educativas especiales que requieren de un enfoque personalizado y adaptado para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Para ello se ha diseñado una serie de 32 sesiones, cada una con actividades lúdicas para fomentar la participación y el interés de los niños y desarrollar las habilidades cognitivas.

El programa se centra en desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, la memoria, en fomentar la comunicación e interacción promoviendo la creatividad y la imaginación.



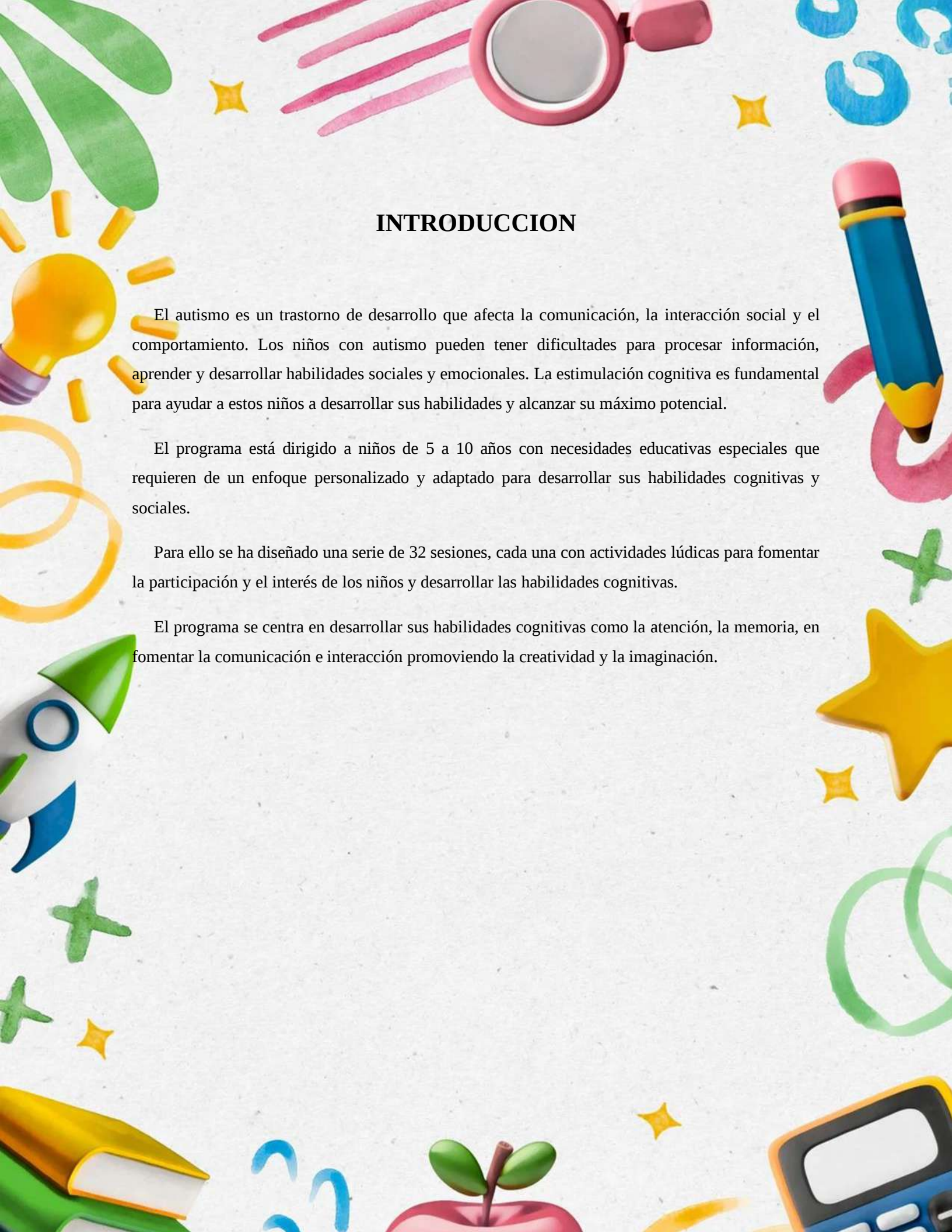
INTRODUCCION

El autismo es un trastorno de desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo pueden tener dificultades para procesar información, aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La estimulación cognitiva es fundamental para ayudar a estos niños a desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial.

El programa está dirigido a niños de 5 a 10 años con necesidades educativas especiales que requieren de un enfoque personalizado y adaptado para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Para ello se ha diseñado una serie de 32 sesiones, cada una con actividades lúdicas para fomentar la participación y el interés de los niños y desarrollar las habilidades cognitivas.

El programa se centra en desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, la memoria, en fomentar la comunicación e interacción promoviendo la creatividad y la imaginación.



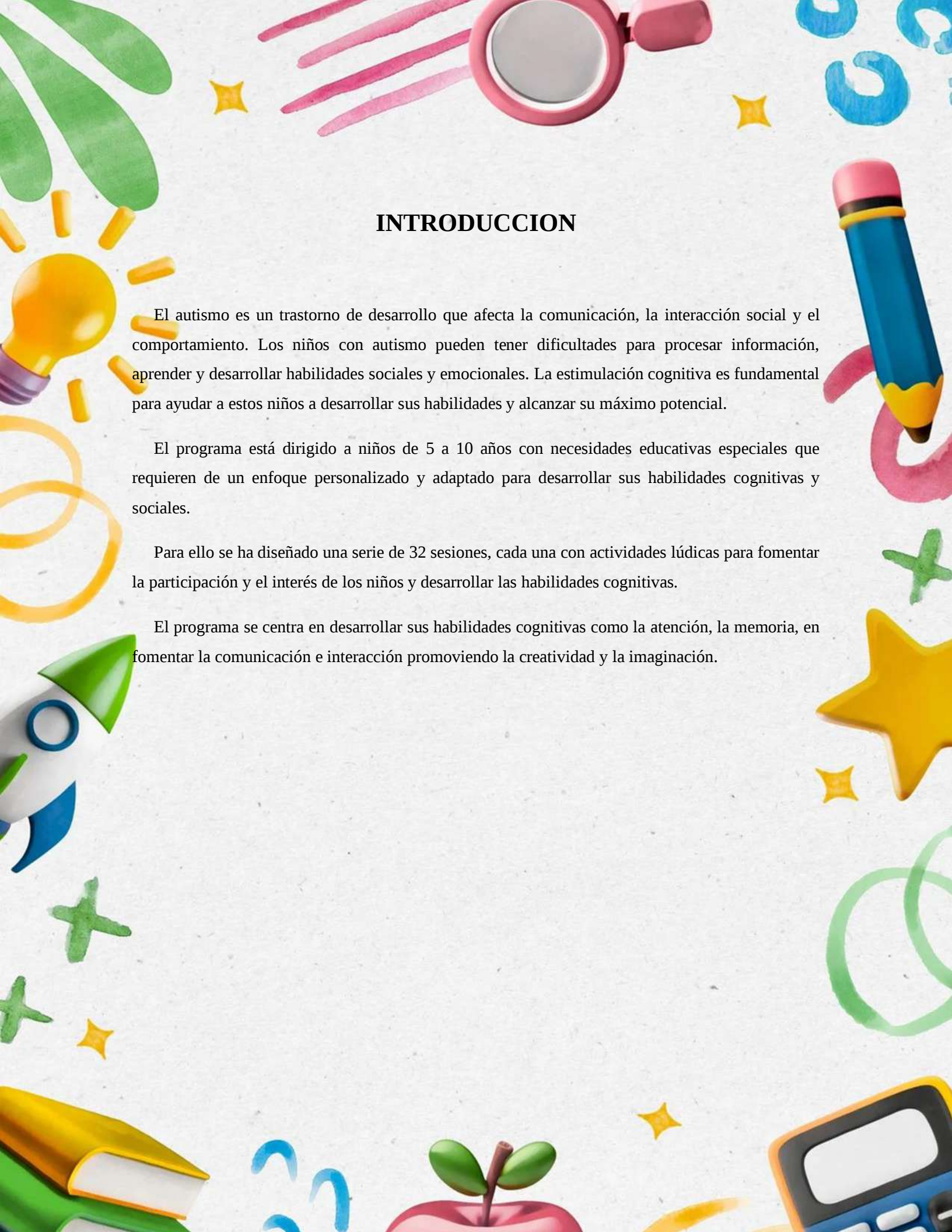
INTRODUCCION

El autismo es un trastorno de desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo pueden tener dificultades para procesar información, aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La estimulación cognitiva es fundamental para ayudar a estos niños a desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial.

El programa está dirigido a niños de 5 a 10 años con necesidades educativas especiales que requieren de un enfoque personalizado y adaptado para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Para ello se ha diseñado una serie de 32 sesiones, cada una con actividades lúdicas para fomentar la participación y el interés de los niños y desarrollar las habilidades cognitivas.

El programa se centra en desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, la memoria, en fomentar la comunicación e interacción promoviendo la creatividad y la imaginación.



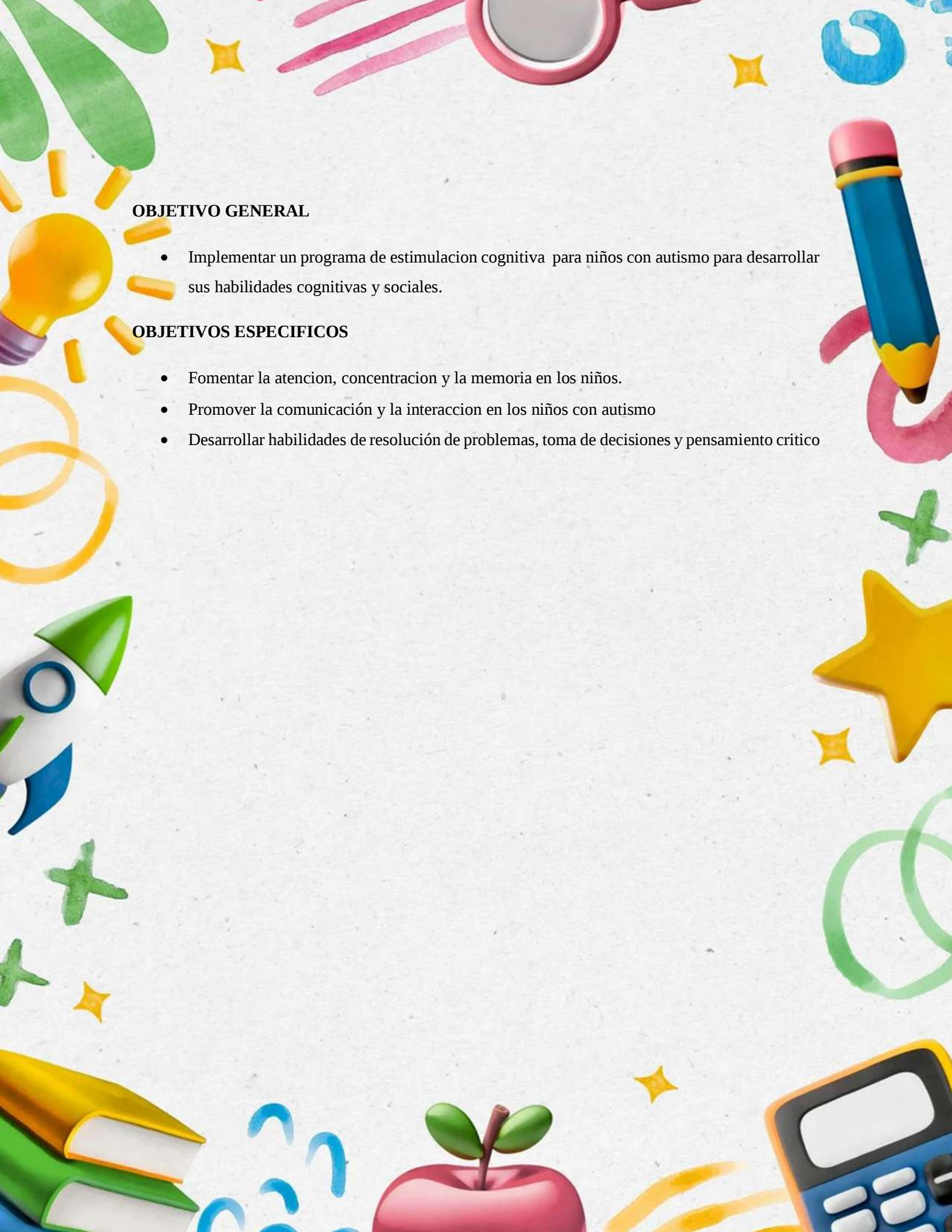
INTRODUCCION

El autismo es un trastorno de desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo pueden tener dificultades para procesar información, aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La estimulación cognitiva es fundamental para ayudar a estos niños a desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial.

El programa está dirigido a niños de 5 a 10 años con necesidades educativas especiales que requieren de un enfoque personalizado y adaptado para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Para ello se ha diseñado una serie de 32 sesiones, cada una con actividades lúdicas para fomentar la participación y el interés de los niños y desarrollar las habilidades cognitivas.

El programa se centra en desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, la memoria, en fomentar la comunicación e interacción promoviendo la creatividad y la imaginación.



OBJETIVO GENERAL

- Implementar un programa de estimulación cognitiva para niños con autismo para desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fomentar la atención, concentración y la memoria en los niños.
- Promover la comunicación y la interacción en los niños con autismo
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico

“ÁREA DE ATENCIÓN”



SESION 1

OBJETIVO: Fortalecer las habilidades de atención sostenida

Actividad 1

IMITANDO ANIMALES

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas de animales con sus nombres
- Espacio amplio

Procedimiento: Para esta actividad se pone las tarjetas de animales en la mesa para que el niño pueda observarlas.

El niño puede escoger una tarjeta y depende el animal que le toque puede imitar los movimientos y sonidos del animal que corresponde, participando junto al facilitador, si el niño tiene dificultades para imitar al animal el facilitador lo guiará para que pueda realizar la actividad. Una vez realizada la actividad se pide al niño que escoja el animal que más le gusta.



Actividad 2

COLOREA DE ACUERDO AL COLOR QUE CORRESPONDE

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Hojas de dibujo con diferentes elementos que deben colorearse
- Lápices de colores

Procedimiento: El facilitador entregará al niño los colores y las hojas de dibujo, se mostrará al niño explicándole como debe colorear los elementos del dibujo según el color indicado en las tarjetas.

El facilitador muestra al niño como debe colorear cada dibujo de acuerdo a la tarjeta, pide al niño que mire bien el dibujo y coloree de la misma manera en su hoja de dibujo.

Este proceso se repite con todas las tarjetas, si el niño tiene dificultades el facilitador debe ayudarlo a encontrar el elemento correcto y el color correspondiente siempre animándolo y dándole una retroalimentación positiva.



Actividad 3:

IMÁGENES PARA CONECTAR

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas de imágenes de animales, comida, etc.
- Tablero
- Marcadores

Procedimiento: Para esta actividad se distribuye las tarjetas en la mesa, el facilitador explica al niño que debe encontrar relación entre las imágenes dando un ejemplo; la imagen de un perro con la imagen de un hueso, un oso y la miel, etc.

El facilitador explica al niño que cada pareja que logre formar debe ponerlas en su tablero, se debe animar al niño durante toda la actividad y darle retroalimentación positiva, si el niño llega a tener dificultades el facilitador debe ayudarlo a encontrar el par correcto y ayudarlo a entender la relación entre las imágenes.



Actividad 4

CABEZA, RODILLA, PIES, LAPICERA...

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Lápices de colores
- Hojas de papel
- Espacio amplio

Procedimiento: Para esta actividad se explica al niño que van a realizar una serie de movimientos y acciones que debe seguir con atención.

Se explica que la actividad se llama cabeza, rodillas, pies, lapicera...y consiste en realizar una serie de movimientos y acciones en secuencia. El facilitador muestra un ejemplo de cada movimiento cuando diga cabeza se debe tocar la cabeza, rodilla debe tocarse las rodillas, pies se toca pies y lapicera el niño debe tomar el lápiz y dibujar un círculo en una hoja de papel.

Así empieza la actividad, una vez el niño este cómodo con la secuencia se aumenta la velocidad y aumenta la dificultad al mezclar los movimientos en diferente orden, por ejemplo; pies, cabeza, lápiz, rodillas una vez se hayan realizado varias secuencias se felicita al niño por su esfuerzo.



SESION 2

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la capacidad de seguimiento y la agilidad mental.

Actividad 1

LABERINTOS

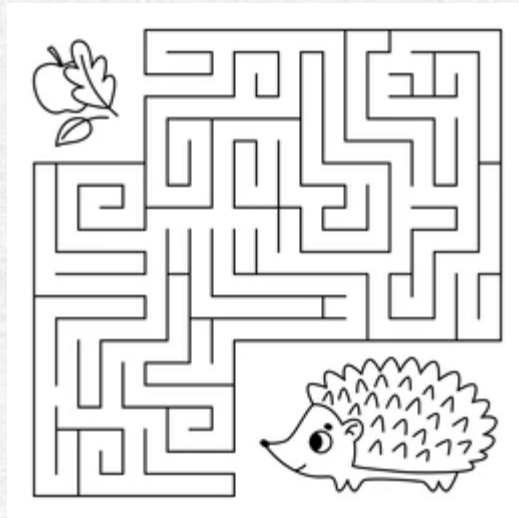
Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Hojas con laberintos de diferentes niveles de dificultad
- Lápices

Procedimiento: El facilitador le entrega al niño una hoja de laberinto y un lápiz, explica que debe trazar su camino a través del laberinto sin levantar el lápiz del papel, seguidamente pide al niño que preste atención a los caminos cerrados en el laberinto.

El facilitador muestra un ejemplo como debe trazar el camino desde el punto de inicio al punto de salida. Entrega al niño el laberinto más fácil para empezar la actividad, si el niño tiene dificultad en la actividad el facilitador debe ayudarlo a encontrar el camino correcto ayudándolo a entender cómo resolver. Poco a poco se va aumentando el nivel de dificultad mientras el niño va resolviendo los laberintos.



Actividad 2

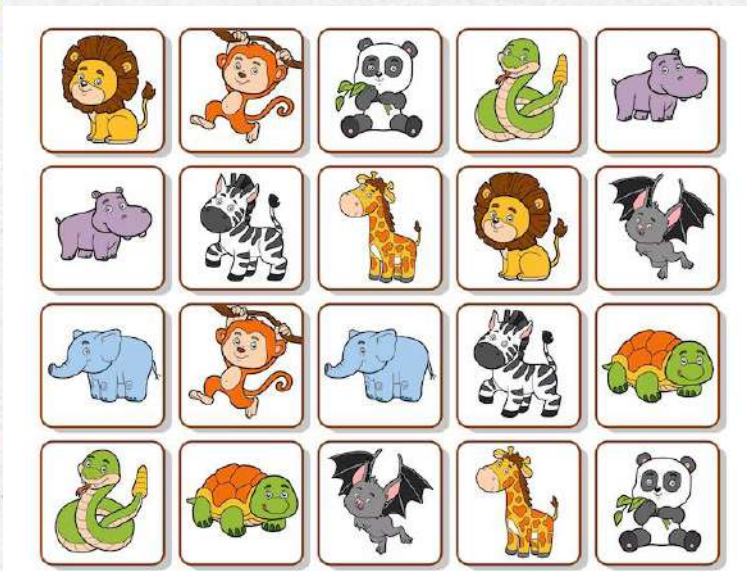
PAREJAS POR EL MUNDO

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes repetidas
- Tablero de juegos
- Pegatinas

Procedimiento: El facilitador muestra un par de tarjetas iguales ejemplo dos flamencos, osos, etc. Explica al niño que debe encontrar pares de tarjetas que sean idénticas, pide al niño que coloque las tarjetas boca abajo en la mesa, cada uno tomara un turno esto incluyendo al facilitador, si llegan a formar un par idénticos estos se ponen en el tablero junto a una pegatina. Si no forma un par en las tarjetas escogidas, vuelven a colocarlas boca abajo así hasta encontrar los pares correspondientes, este proceso se repite hasta que todas las tarjetas hayan sido emparejadas.



Actividad 3

ENCUENTRA LOS DIBUJOS

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas de dibujos simples
- Laminas con varios dibujos
- Tablero de juegos
- Marcadores

procedimiento: Para esta actividad el facilitador pone el tablero en el centro de mesa, muestra al niño las tarjetas con las imágenes que deberá buscar en sus láminas, explica al niño que debe buscar las imágenes la misma imagen en su lámina.

Mientras el niño va trabajando se va mostrando una imagen y el niño debe buscar la misma en su lámina, si presenta dificultades debe ayudar al niño a encontrar la imagen en su hoja y animarlo a seguir buscando. Una vez que encuentre todos los dibujos de las tarjetas se revisa junto al niño las imágenes encontradas.

Al final de la actividad se felicita al niño por la actividad realizada.



Actividad 4

DIFERENCIAS

Tiempo: 15 min.

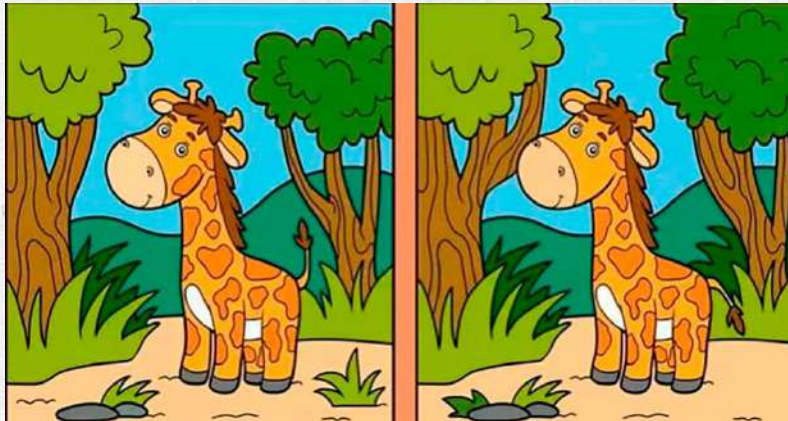
Materiales:

- Diferentes imágenes similares con pequeñas diferencias
- Marcadores o lápices
- Tablero para exhibir las imágenes

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador coloca las imágenes en un tablero y se le pregunta al niño si prefiere comenzar con la imagen de la izquierda o la derecha.

Se explica al niño en que consiste la actividad, debe observar ambas imágenes y buscar alguna diferencia en las imágenes y encerrarlas en un círculo con marcadores.

La actividad se empieza desde la imagen más fácil hasta la más difícil, durante toda la actividad se debe animar al niño y dar palabras de aliento para que pueda realizar toda la actividad.



SESION 3

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de atención y concentración de los niños, facilitando su capacidad para seleccionar y mantener el procesamiento de información.

Actividad 1

ENCUENTRA MI LUGAR

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes de lugares conocidos parques, escuela, casa, etc.
- Mapa grande con los mismos lugares marcados en las tarjetas.
- Marcadores.

Procedimiento: Para esta actividad se pone el mapa al centro de la mesa para que el niño pueda verlo atentamente. Seguidamente se muestra un ejemplo de una tarjeta como ser una tarjeta con una imagen de un parque y explica que deben encontrar ese lugar en el mapa.

El niño debe escoger una tarjeta con una imagen sencilla y se demuestra como buscar y marcar el lugar en el mapa, se pide al niño que siga los mismos movimientos y que intente encontrar el lugar junto al facilitador.

Marca el lugar en el mapa y se explica porque es el lugar correcto.



Actividad 2

VEO, VEO, ESCUELA...

Tiempo: 15 min.

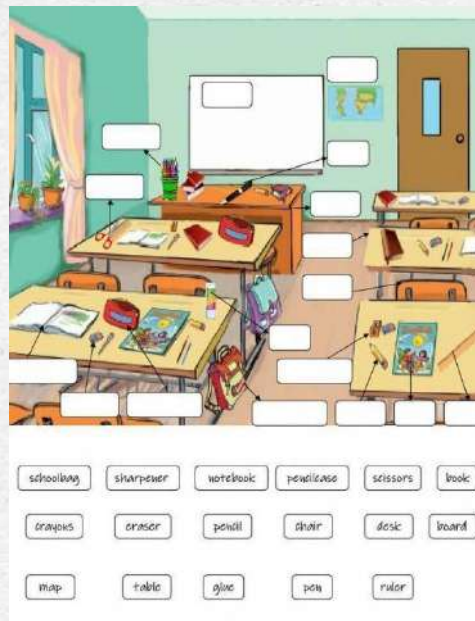
Materiales:

- Tarjetas de imágenes con objetos ejem. Pupitre, pizarra, mochila.
- Mapa de escuela con las mismas imágenes de las tarjetas.
- Marcadores.

Procedimiento: Se debe poner el mapa en el centro de la mesa para que se pueda observar las imágenes dentro de ello, se distribuyen las tarjetas en la mesa para que el niño pueda observar bien.

El facilitador debe explicar que debe buscar el objeto en el mapa y colocar con un marcador en el lugar correcto, una vez dada la explicación el facilitador realiza un ejemplo.

Después el niño empieza la actividad solo, buscando el lugar correcto de cada imagen. Si el niño tiene dificultad el facilitador debe ayudarlo a encontrar el lugar correcto y a entender porque es el lugar correcto.



Actividad 3

HACIENDO LA COMPRA

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Juguetes de frutas, verduras, comestibles.
- Sillas y mesas.

Procedimiento: para esta actividad el facilitador debe asegurarse que el área donde se trabajara debe estar limpia y que haya suficiente espacio para simular un supermercado.

Se debe poner todos los artículos de supermercado en diferentes áreas para representar un supermercado, y se pone una mesa que represente la caja registradora, el facilitador debe explicar al niño que debe buscar los productos que se le ordena.

Se explica que una vez el niño memorice los objetos que debe comprar en el supermercado, debe buscarlos en las mesas donde están los productos, una vez que haya encontrado los productos debe llevarlos a la caja registradora ahí se verifica si el niño pudo memorizar los alimentos que se le pidió comprar. Cada vez se va aumentando la dificultad con más productos para que el niño debe recordar.



Actividad 4

COPIA LOS PATRONES DE COLORES

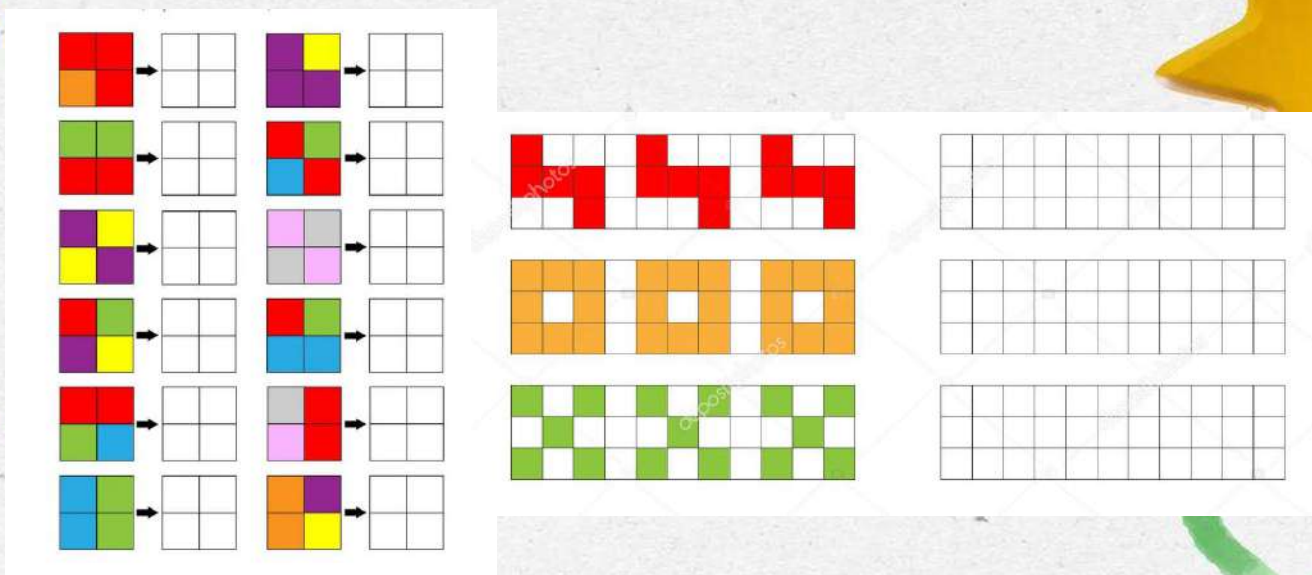
Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Bloques de colores
- Tableros
- Modelos de patrones

Procedimiento: Se pone los bloques de colores en la mesa al igual que los modelos de patrones para que el niño pueda imitar. Se pide al niño acercarse a la mesa y se le explica en que consiste la actividad, mostrándole un ejemplo de patrón de colores y se le da a conocer que debe copiar ese patrón usando los bloques.

Se pide al niño que sigan los movimientos y que intente copiar el patrón en su tablero junto al facilitador poniendo los bloques en el mismo orden de acuerdo al modelo, se anima al niño a tomarse su tiempo para realizar la actividad.



SESION 4

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de atención y concentración a través de actividades interactivas y adaptativas, con el fin de aumentar su capacidad de seguir instrucciones.

Actividad 1

COPIA MI SERIE

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Fichas de colores y formas
- Tablero
- Modelos de series

Procedimiento: Durante esta actividad se ponen las fichas de diferentes formas y colores en la mesa junto a los modelos de series, se pide al niño que se acerque a la mesa y se muestra un ejemplo de una serie de colores y formas y explica que deben copiar cada serie de forma correcta, el niño debe prestar atención a los colores y formas y al orden en que aparecen en el modelo del tablero.

El facilitador debe animar al niño durante toda la sesión y prestar atención durante toda la actividad a los detalles. Una vez el niño termine de completar todas sus series, se procede a revisar si las figuras coinciden y al final se elogia por su esfuerzo.

●	▲	○	△	○	△	○	△	○	△
■	●	□	○	□	○	□	○	□	○
●	▲	■	△	○	△	○	△	○	△
●	▲	■	△	○	△	○	△	○	△

●	●	●	●	●	○
■	■	■	■	□	□
★	★	★	★	★	★
+	+	+	+	+	+
◆	◆	◆	◆	◆	◆
↑	↑	↑	↑	↑	↑

Actividad 2

TU ANIMAL FAVORITO

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Hojas de papel
- Lápices de colores
- Tarjetas de animales

Procedimiento: El facilitador pondrá todos los materiales sobre la mesa y se explica el objetivo de la actividad, se muestra las tarjetas de animales y se pide al niño que elija su animal favorito.

Se explica al niño que van a dibujar y describir su animal favorito, si el niño no puede dibujar o no quiere se le entregaran laminas con dibujo en blanco y negro para que el niño pueda escoger entre las imágenes su animal favorito y podrá pintarlas como guste.

Después de terminar el niño muestra su dibujo y debe describirlo, en caso de que no pueda debe imitar sus movimientos o sonidos de su animal favorito.



Actividad 3

TABLERO DE ANIMALES

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tablero de juego
- Tarjetas de animales

Procedimiento: Para esta actividad el tablero tienes diferentes cuadros para poner las tarjetas de los animales en diferente orden para que el niño pueda repetir.

El facilitador pone el tablero en la mesa para que el niño pueda observar bien los cuadros donde se pondrán las diferentes imágenes de animales, el niño debe observar bien donde esta cada imagen para poder copiar el mismo orden, se inicia poniendo dos imágenes en diferentes cuadros, luego se retiran las imágenes para que el niño pueda poner las imágenes correctas en los cuadros que corresponden, sucesivamente se va aumentando el grado de dificultad.

Cuando el niño tenga dificultades el facilitador debe guiarlo para que no pierda interés en la actividad, siempre se lo elogia para sentirse motivado.



Actividad 4

LABERINTO

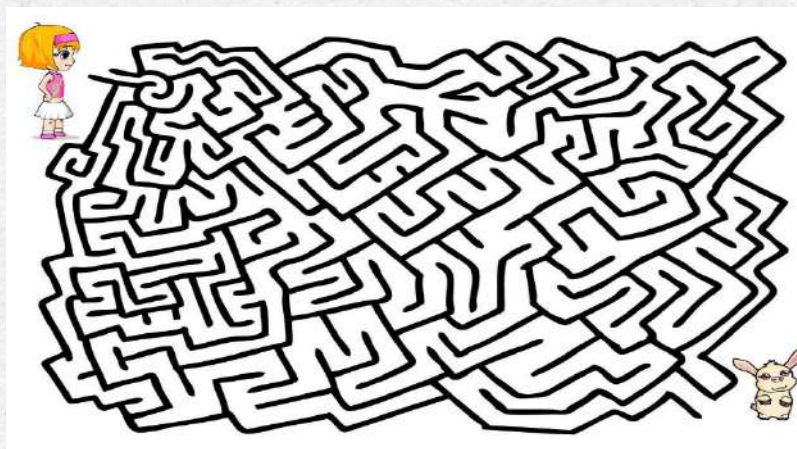
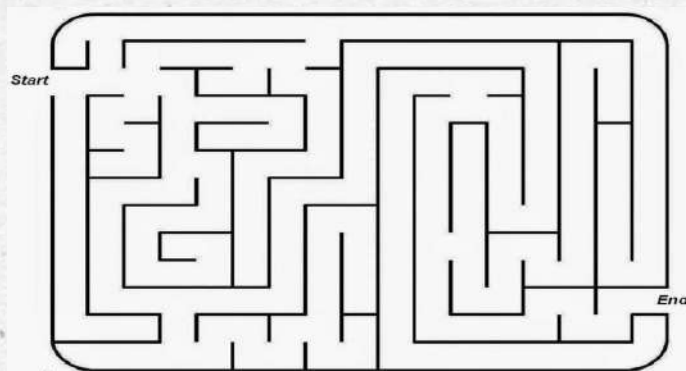
Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Hojas de laberinto
- Lápices de colores

Procedimiento: El facilitador le entrega al niño una hoja de laberinto y un lápiz, explica que debe trazar su camino a través del laberinto sin levantar el lápiz del papel, seguidamente pide al niño que preste atención a los caminos cerrados en el laberinto.

El facilitador muestra un ejemplo como debe trazar el camino desde el punto de inicio al punto de salida. Entrega al niño el laberinto más fácil para empezar la actividad, si el niño tiene dificultad en la actividad el facilitador debe ayudarlo a encontrar el camino correcto ayudándolo a entender cómo resolver. Poco a poco se va aumentando el nivel de dificultad mientras el niño va resolviendo los laberintos.



SESION 5

OBJETIVO: Desarrollar la atención sostenida, la concentración, planificación y la resolución de problemas.

Actividad 1

RODEA LAS FRUTAS DE COLORES

Tiempo: 15 min.

Materiales:

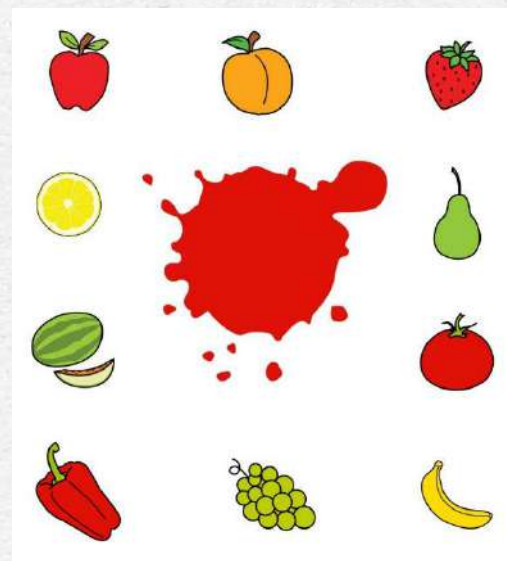
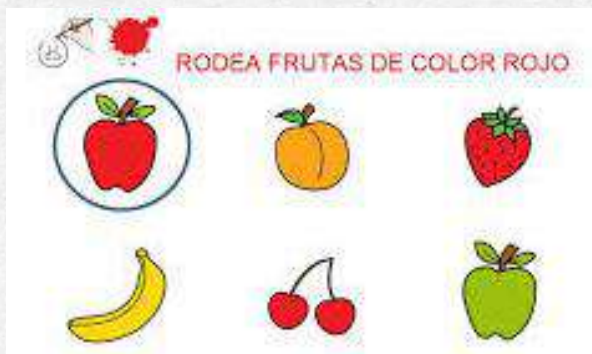
- Lápices de colores
- Láminas de diferentes frutas y colores.

Procedimiento: Se presenta la hoja de papel con las imágenes de frutas al niño, el facilitador explica la tarea: "Vamos a rodear las frutas de colores. ¿Puedes encontrar las manzanas rojas y rodearlas con un lápiz rojo?"

Demuestra cómo rodear las frutas de colores utilizando un lápiz o marcador del color correspondiente.

Anima al niño a rodear las frutas de colores que identifican. Cuando el niño tenga dificultades el facilitador debe guiar al niño para que pueda realizar la actividad.

Puedes agregar un desafío adicional, como "¿Cuántas frutas rojas puedes encontrar?" o "¿Puedes encontrar todas las frutas amarillas?"



Actividad 2

DIBUJA Y COLOREA LA PARTE QUE FALTA

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Hojas de papel con imágenes incompletas de objetos o personajes (por ejemplo, un gato sin ojos, un árbol sin hojas, etc.).
- Lápices o marcadores de colores.
- Un modelo o ejemplo de cómo completar la imagen.

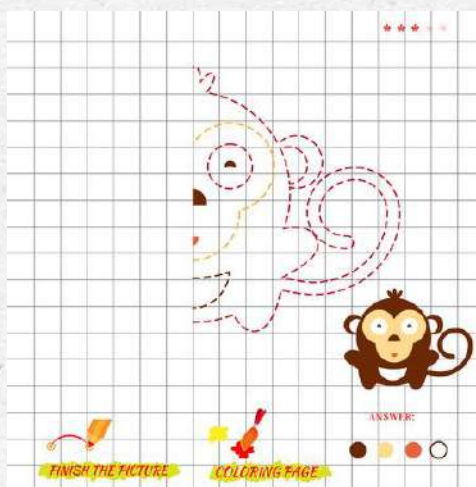
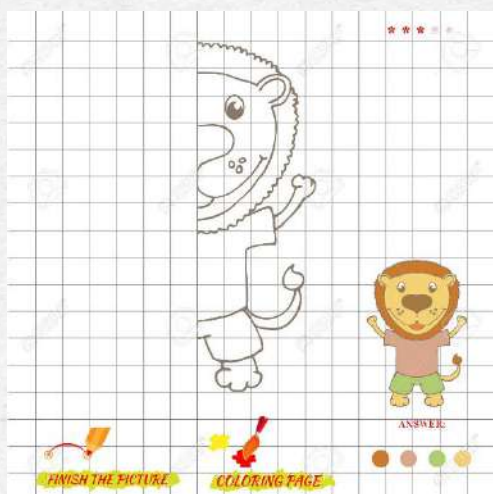
Procedimiento: El facilitador presenta la hoja de papel con la imagen incompleta a al niño.

Explica la tarea: "¿Puedes dibujar y colorear la parte que falta en esta imagen?", demuestra cómo completar la imagen utilizando un lápiz o marcador.

Se anima al niño a dibujar y colorear la parte que falta.

Puedes agregar un desafío adicional, como "¿Puedes hacer que el gato tenga ojos azules?" o "¿Puedes agregar hojas verdes al árbol?"

Se debe asegurar de proporcionar un ambiente tranquilo y sin distracciones para que los niños puedan enfocarse en la tarea. También se debe ofrecer opciones de colores o patrones para que el niño pueda elegir.



Actividad 3:

ENCUENTRA LOS OBJETOS ESCONDIDOS

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Láminas con imágenes que contienen objetos escondidos (por ejemplo, imágenes de paisajes, escenas cotidianas, etc.)
- Un lápiz o marcador para señalar los objetos encontrados.

Procedimiento: El facilitador presenta la lámina con la imagen al niño, se explica la tarea: "¿Puedes encontrar los objetos escondidos en esta imagen?" en la parte superior de la imagen estarán los dibujos que debe encontrar en la lámina.

Se debe animar al niño a buscar y encontrar los objetos.

Puede agregar un desafío adicional, como "¿Puedes encontrar todos los objetos en 5 minutos?" o "¿Puedes encontrar los objetos sin ayuda?"

Asegúrate de proporcionar un ambiente tranquilo y sin distracciones excesivas para que los niños puedan enfocarse en la tarea.

Puedes ofrecer opciones de búsqueda, como "¿Quieres buscar en la parte superior o inferior de la imagen?"



SESION 6

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar habilidades de razonamiento lógico, reconocimiento de patrones y asociación de conceptos básicos.

Actividad 1

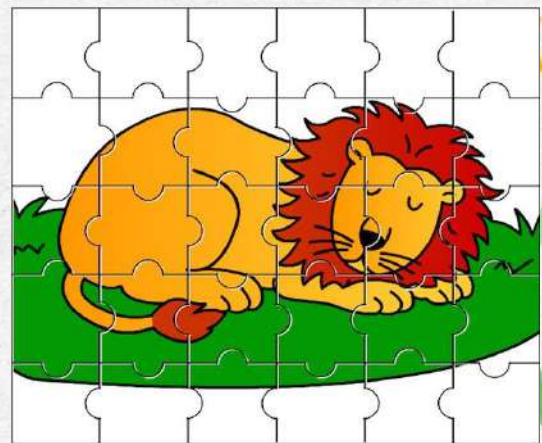
ROMPE CABEZAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Varios rompecabezas (De distintas dificultades).

Procedimiento: El facilitador comienza la actividad entregando al niño un rompe cabezas sencillo de armar, con piezas grandes y fáciles de manejar, mostrando primero el rompecabezas completo al niño, para posteriormente desarmarlo, entregando el rompecabezas al niño para que lo ensamble, ofreciendo pistas si es necesario, como "mira la forma de las piezas" o "busca piezas que tengan el mismo color". Una vez completado, el facilitador elogia al niño y nombra los dibujos que aparecen. A medida que el niño se sienta más cómodo, el facilitador introduce rompecabezas con más piezas y mayor complejidad para aumentar el desafío. Por ejemplo, después de completar un rompecabezas de 4 piezas, el facilitador pasa a uno de 6 piezas, y luego a uno de 10 piezas.



Actividad 2

UNE CADA ANIMAL CON SU CASITA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas de imágenes de animales y sus casas.

Procedimiento:

El facilitador utilizara imágenes de animales y sus casas (por ejemplo, un elefante con una selva, un pájaro con un nido). El facilitador primero explica la relación entre el animal y su hábitat al niño, luego procede a entregar al niño una imagen de un animal y le pide que encuentre la casa correcta. El niño puede unir los animales con la casa de cada dibujo. El facilitador revisa las respuestas junto al niño y pregunta por qué eligió esa casa para cada animal, reforzando la asociación entre el animal y su hábitat.



Actividad 3:

RECORDANDO LOS COLORES

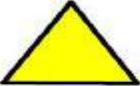
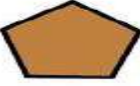
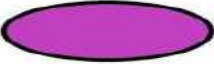
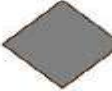
Tiempo: 15 min

Materiales:

-Figuras de distintos colores

Procedimiento: Primero el facilitador muestra las figuras de colores y nombra cada uno, pidiendo al niño que repita el nombre del color. El facilitador le entrega al niño un marcador de color y le pide que dibuje algo con ese color, como un corazón rojo o un sol amarillo. Luego, el facilitador juega un juego de memoria colocando las tarjetas de colores en la mesa, pidiendo al niño que cierre los ojos mientras retira una tarjeta, y luego que adivine qué color falta, se ira quitando y cambiando las figuras, para aumentar la dificultad de manera paulatina. Al final, el facilitador repasa todos los colores con el niño, pidiéndole que nombre algo que sea de cada color.



SESION 7

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar y fortalecer las habilidades de razonamiento lógico, capacidad de identificación y secuenciación de patrones

Actividad 1

ORDENA LOS OBJETOS POR COLORES Y FORMAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Colección de objetos pequeños que varían en color y forma
- Bloques, figuras geométricas, juguetes.

Procedimiento:

El facilitador presenta una colección de objetos pequeños que varían en color y forma (por ejemplo, bloques, figuras geométricas, juguetes). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que ordene los objetos por color, utilizando solo dos colores diferentes, una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador introduce una tercera y luego una cuarta opción de color. Posteriormente, el facilitador le pide al niño que ordene los objetos por forma, comenzando con dos formas simples (como círculos y cuadrados) y luego aumentando la dificultad con formas más complejas (como triángulos y estrellas). El facilitador elogia al niño por sus esfuerzos y le pregunta sobre las diferencias entre los objetos ordenados.

SORT BY COLOR									
	☐	☐	☐						
	☐	☐	☐						
	☐	☐	☐						
	☐	☐	☐						

Rojo	Amarillo
☐	☐
	
	
	
	

Naranja	Verde
☐	☐
	
	
	
	

Actividad 2

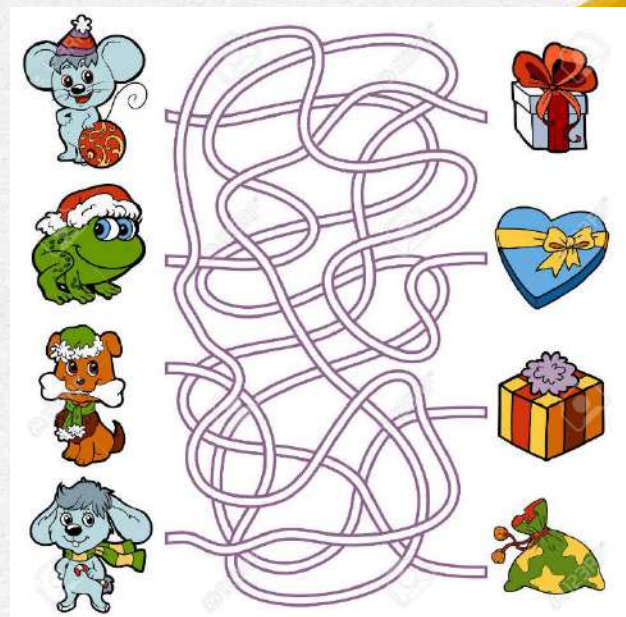
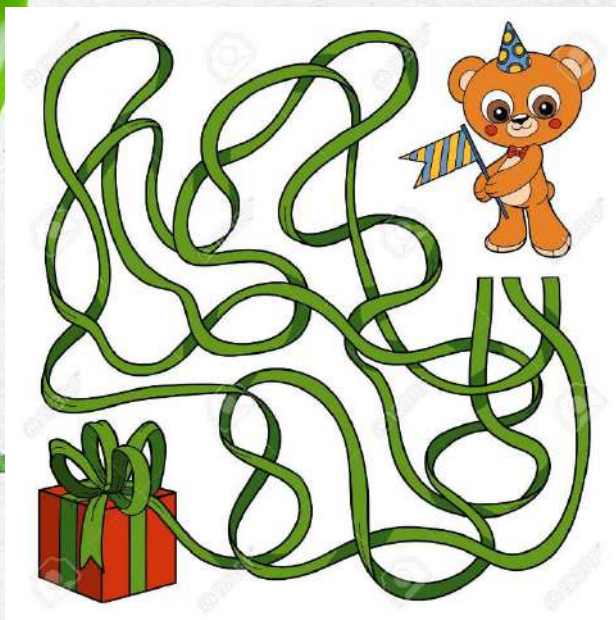
LABERINTOS

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Hojas con distintos laberintos

Procedimiento: El facilitador le entrega al niño un lápiz y una hoja de papel con un laberinto simple, diseñado para que el niño pueda encontrar fácilmente la salida. El facilitador le pide al niño que trace el camino desde el inicio hasta el final del laberinto. Una vez que el niño haya completado el laberinto simple, el facilitador le proporciona uno con más obstáculos y caminos más complejos. Finalmente, el facilitador le da al niño un laberinto con múltiples caminos y desvíos, aumentando aún más la dificultad. El facilitador elogia al niño por su perseverancia y le pregunta sobre las estrategias que utilizó para resolver los laberintos.



Actividad 3:

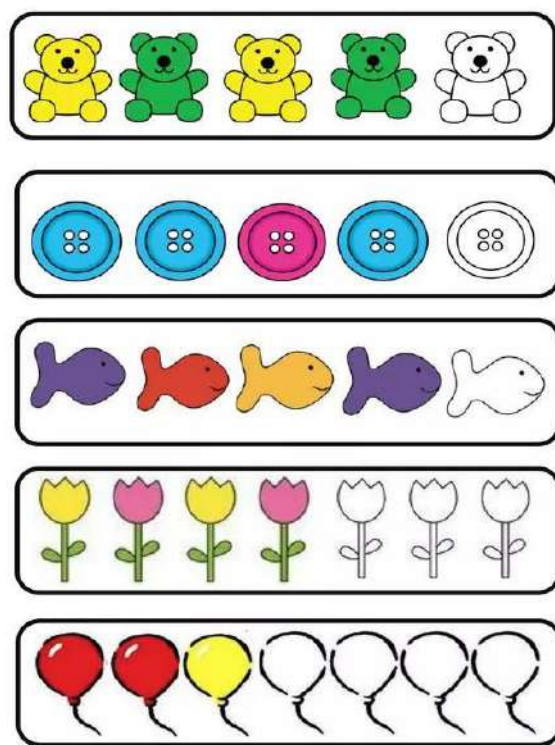
PATRONES DE COLORES

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Tarjetas de Patrones

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con patrones de colores simples (por ejemplo, rojo-azul-rojo-azul). El facilitador le pide al niño que identifique el patrón y complete la secuencia con las tarjetas de colores correctas. Una vez que el niño haya comprendido el patrón básico, el facilitador introduce patrones más complejos, como rojo-azul-verde-rojo-azul-verde, el facilitador ira elogiando al niño por la identificación.



SESION 8

OBJETIVO GENERAL: Fortalecer las habilidades de razonamiento lógico, habilidades de clasificación y resolución de problemas.

Actividad 1

TABLERO DE DOBLE ENTRADA

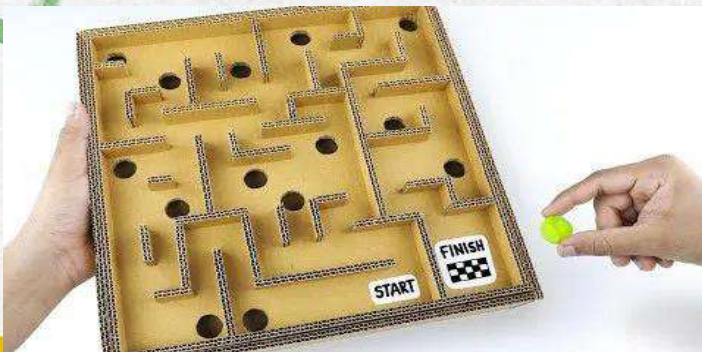
Tiempo: 15 min

Materiales:

-Un tablero de doble entrada grande cartón.

Canicas

Procedimiento: El facilitador le presenta al niño un tablero diseñado como un laberinto con dos entradas y una salida. Inicialmente, el facilitador le pide al niño que trace el camino desde una entrada hasta el punto de encuentro (centro del tablero) utilizando una canica, luego desde la otra entrada, hasta que las dos canicas se encuentren. El facilitador elogia al niño por su perseverancia y le pregunta sobre las estrategias que utilizó para resolver los laberintos.



Actividad 2:

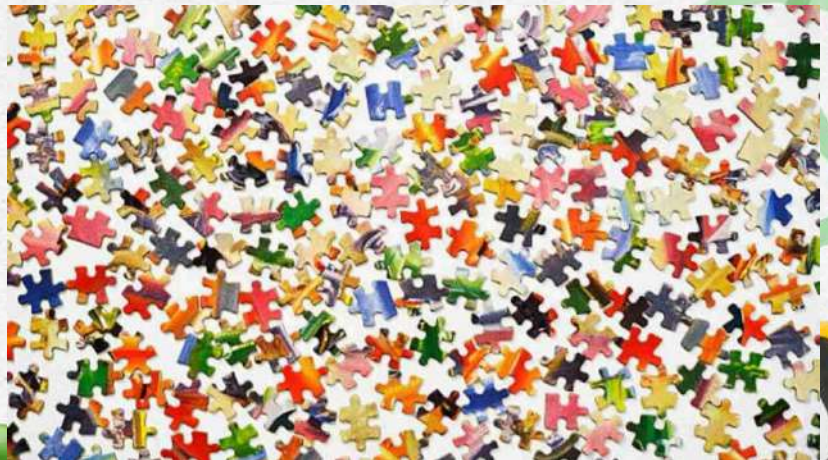
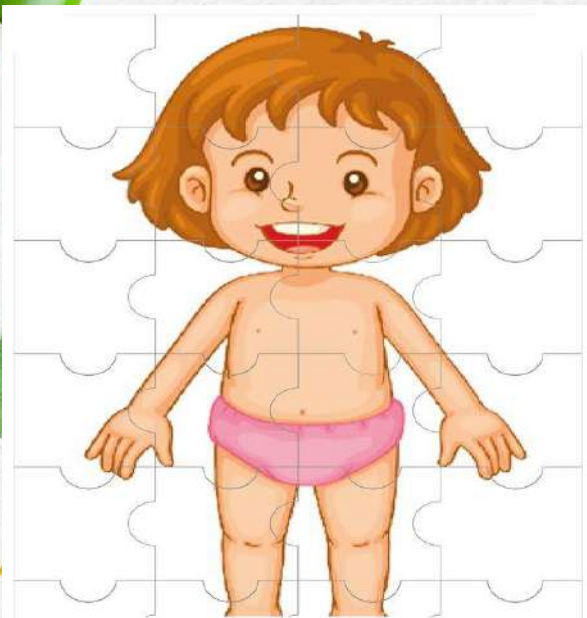
ROMPE CABEZAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Varios rompecabezas (De distintas dificultades).

Procedimiento: El facilitador comienza la actividad entregando al niño un rompe cabezas sencillo de armar, con piezas grandes y fáciles de manejar, mostrando primero el rompecabezas completo al niño, para posteriormente desarmarlo, entregando el rompecabezas al niño para que lo ensamble, ofreciendo pistas si es necesario, como "mira la forma de las piezas" o "busca piezas que tengan el mismo color". Una vez completado, el facilitador elogia al niño y nombra los dibujos que aparecen. A medida que el niño se sienta más cómodo, el facilitador introduce rompecabezas con más piezas y mayor complejidad para aumentar el desafío. Por ejemplo, después de completar un rompecabezas de 4 piezas, el facilitador pasa a uno de 6 piezas, y luego a uno de 10 piezas.



Actividad 3:

SEÑALA LA FIGURA CORRECTA

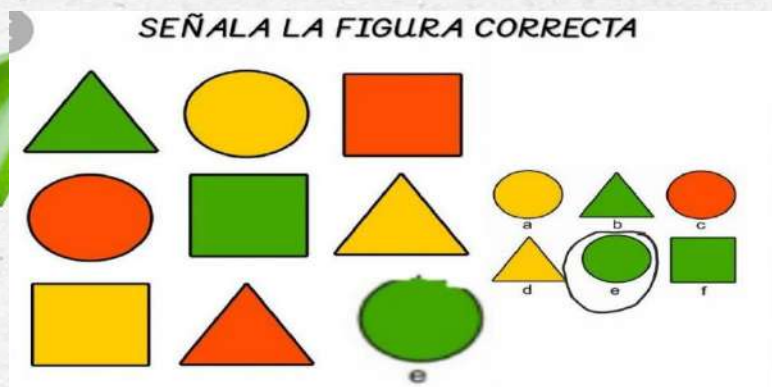
Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con diferentes figuras geométricas.

Procedimiento:

El facilitador presenta una serie de tarjetas con diferentes figuras geométricas (por ejemplo, círculos, cuadrados, triángulos). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que señale una figura específica, como un círculo. Una vez que el niño haya identificado correctamente la figura, el facilitador introduce más figuras y le pide al niño que señale una figura más compleja, como un triángulo equilátero. Finalmente, el facilitador le pide al niño que seleccione una figura que cumpla con ciertas características, como "señala una figura que tenga cuatro lados iguales". El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las características de las figuras que seleccionó.



Marca con una cruz la casilla donde está la figura correcta.				
Indica cuál de estas figuras es un triángulo.				
				
☐	☐	☐	☐	☐
Indica cuál de estas figuras es un círculo.				
				
☐	☐	☐	☐	☐

SESION 9

OBJETIVO GENERAL: Fortalecer habilidades de clasificación y resolución de problemas a través de actividades, que involucren la manipulación de objetos.

Actividad 1

EMPAREJAR DIBUJOS QUE GUARDAN RELACIÓN

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con dibujos que guardan una relación lógica (por ejemplo, una manzana y un árbol, un pez y un acuario)

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con dibujos que guardan una relación lógica (por ejemplo, una manzana y un árbol, un pez y un acuario). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que empareje dos dibujos que tengan una relación simple, como un pájaro y un nido. Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador introduce tarjetas con relaciones más complejas, como un lápiz y un escritorio. Finalmente, el facilitador le pide al niño que explique por qué eligió cada pareja de dibujos, reforzando la comprensión de las relaciones entre los objetos.

Empareja con el mismo número los dibujos de cada columna que guarden relación

	1	☐	
	2	☐	
	3	☐	
	4	☐	

Empareja con el mismo número los dibujos de cada columna que guarden relación

	1	☐	
	2	☐	
	3	☐	
	4	☐	

Actividad 2

TANGRAM

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Un Tangram

Procedimiento: El facilitador le presenta al niño un conjunto de tangram, que son siete piezas geométricas que pueden formar diferentes figuras. Inicialmente, el facilitador le pide al niño que forme una figura simple, como un cuadrado, utilizando todas las piezas. Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador le pide que forme una figura más compleja, como un triángulo o un pájaro. Finalmente, el facilitador le pide al niño que forme una figura más desafiante, como un barco o un gato, aumentando la dificultad. El facilitador elogia al niño por su creatividad y le pregunta sobre las formas geométricas que utilizó para formar cada figura.



Actividad 3:

¿QUÉ VALE CADA FIGURA?

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con figuras geométricas

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con figuras geométricas (por ejemplo, círculos, cuadrados, triángulos) y le asigna un valor numérico a cada figura (por ejemplo, un círculo vale 1, un cuadrado vale 2, un triángulo vale 3). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que identifique el valor de una figura simple, como un círculo. Una vez que el niño haya identificado correctamente el valor, el facilitador introduce combinaciones de figuras y le pide al niño que calcule el valor total de la combinación, como un círculo y un cuadrado ($1 + 2 = 3$). Finalmente, el facilitador le pide al niño que forme una combinación de figuras que sume un valor específico, como 5. El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las estrategias que utilizó para calcular los valores.

Calcula el Valor del triángulo

$$\begin{aligned} \bigcirc + \bigcirc &= 10 \\ \bigcirc \times \square + \square &= 12 \\ \bigcirc \times \square - \triangle \times \bigcirc &= \bigcirc \\ \triangle &= ? \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Figura 1} + \text{Figura 1} + \text{Figura 1} &= 45 \\ \text{Figura 2} + \text{Figura 2} + \text{Figura 1} &= 23 \\ \text{Figura 2} + \text{Figura 3} + \text{Figura 3} &= 10 \\ \text{Figura 3} + \text{Figura 2} + \text{Figura 2} \times \text{Figura 1} &= ?? \end{aligned}$$

SESION 10

OBJETIVO GENERAL: Estimular el razonamiento lógico, capacidad de identificación y secuenciación de patrones, y habilidades de clasificación.

Actividad 1

ORDENA LAS IMÁGENES

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con imágenes que forman una secuencia lógica

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con imágenes que forman una secuencia lógica (por ejemplo, las etapas del crecimiento de una planta, los pasos para hacer un sándwich). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que ordene tres imágenes en una secuencia simple. Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador introduce una secuencia más larga, con cinco imágenes. Finalmente, el facilitador le pide al niño que ordene una secuencia más compleja, con siete imágenes y más detalles. El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre la lógica detrás de la secuencia que eligió.

ORDENA LA SECUENCIA DE FORMA CORRECTA

		RECORTA Y PEGA
		
		

1
2
3

ORDENA LA SECUENCIA DE FORMA CORRECTA

		RECORTA Y PEGA
		
		

1
2
3

Actividad 2

PATRONES DE PENSAMIENTOS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con patrones de pensamiento (por ejemplo, secuencias numéricas, patrones de formas geométricas).

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con patrones de pensamiento (por ejemplo, secuencias numéricas, patrones de formas geométricas). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que identifique el patrón en una secuencia simple, como 1, 2, 3, __. Una vez que el niño haya identificado correctamente el patrón, el facilitador introduce secuencias más complejas, como 2, 4, 6, __. Finalmente, el facilitador le pide al niño que complete un patrón con múltiples variables, como un patrón de formas geométricas que cambia de tamaño y color. El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las estrategias que utilizó para identificar los patrones.

Colorea todos los números. Recorta los recuadros de abajo y pégalos donde corresponda.

1		3		
6		8		10
4	9	2	5	7

	1	2	3			
21				5		
20				6		
18				8		
17				9		
	15	14		12	11	

Actividad 3:

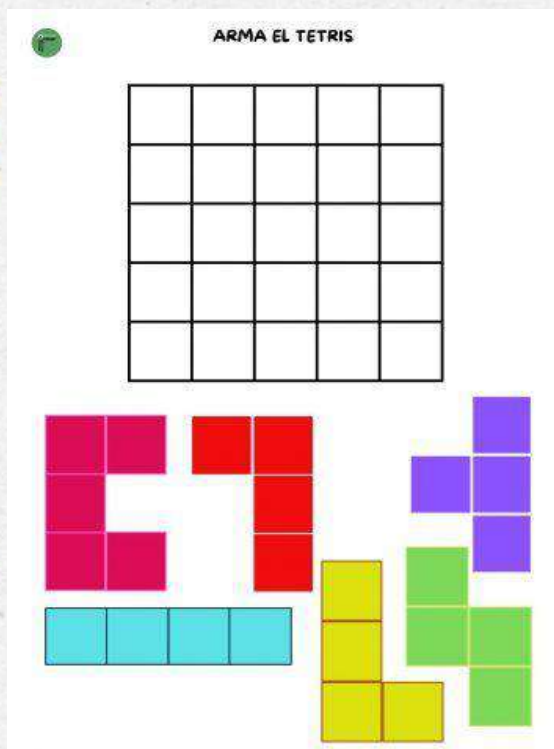
TETRIS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Bloques de piezas de Tetris

Procedimiento: El facilitador introduce al niño al juego de Tetris en un nivel muy básico, donde el niño coloca los bloques de piezas uno a uno, donde tiene tiempo para decidir dónde colocarlas. Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador aumenta la dificultad aumentando más piezas a la vez. El facilitador elogia al niño por su habilidad y le pregunta sobre las estrategias que utilizó para completar las filas.



SESION 11

OBJETIVO GENERAL: Fortalecer las habilidades de razonamiento lógico, capacidad de identificación, asociación de conceptos, y habilidades de comprensión.

Actividad 1

JENGA

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Un Juego de Jenga

Procedimiento: El facilitador le presenta al niño un juego de Jenga, explicándole las reglas básicas del juego. Inicialmente, el facilitador le pide al niño que saque una pieza de la torre sin derribarla, comenzando con piezas fáciles de alcanzar. Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador aumenta la dificultad pidiéndole que saque piezas de niveles más bajos o de lugares más desafiantes. Finalmente, el facilitador introduce una variante donde cada pieza tiene una pregunta o una tarea escrita, y el niño debe responder o completar la tarea antes de colocar la pieza en la parte superior de la torre. El facilitador elogia al niño por su precisión y estrategia, y le pregunta sobre las decisiones que tomó durante el juego.



Actividad 2

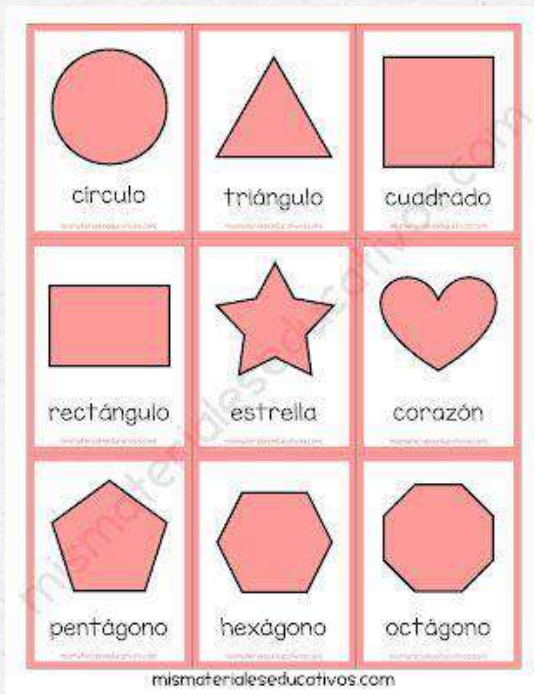
SEÑALA LA FIGURA CORRECTA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con diferentes figuras geométricas

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con diferentes figuras geométricas (por ejemplo, círculos, cuadrados, triángulos) y le pide al niño que señale una figura específica, como un círculo. Una vez que el niño haya identificado correctamente la figura, el facilitador introduce más figuras y le pide al niño que señale una figura más compleja, como un triángulo equilátero. Finalmente, el facilitador le pide al niño que seleccione una figura que cumpla con ciertas características, como "señala una figura que tenga cuatro lados iguales". El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las características de las figuras que seleccionó.



Actividad 3:

SEÑALA EL DIBUJO QUE HACE REFERENCIA A LA FRASE

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con dibujos que corresponden a diferentes frases

Procedimiento: El facilitador presenta una serie de tarjetas con dibujos que corresponden a diferentes frases (por ejemplo, "un gato durmiendo en una caja", "un niño comiendo una manzana"). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que señale el dibujo que corresponde a una frase simple, como "un perro corriendo en el parque". Una vez que el niño haya identificado correctamente el dibujo, el facilitador introduce frases más complejas, como "una niña leyendo un libro bajo un árbol". Finalmente, el facilitador le pide al niño que señale el dibujo que corresponde a una frase con múltiples acciones o elementos, como "un grupo de amigos jugando al fútbol en el parque". El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las razones de su selección.

Señala el dibujo que hace referencia a la frase:		
Están sentados.		
		
Están jugando al baloncesto.		
		
Tiene un coche rojo.		
		

Maria Olivero para Aulas21

Observa el dibujo y elige la frase más adecuada.	
	El niño ha pescado un pez.
	En el lago hay un pez.
	El gato tiene bigotes.
	El gato es muy dormilón.
	La bañera está llena de agua.
	Papá baña al bebé.
	El superhéroe ha capturado al ladrón.
	El ladrón lleva un saco.

“ÁREA DE LENGUAJE”



SESION 12

OBJETIVO GENERAL: Estimular la comprensión, asociación de conceptos y el lenguaje.

Actividad: 1

RODEA LAS PALABRAS QUE GUARDAN

RELACIÓN CON EL DIBUJO

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Hoja con un dibujo en el centro

Procedimiento: El facilitador presenta una hoja con un dibujo grande en el centro y varias palabras escritas alrededor (por ejemplo, un dibujo de un árbol con palabras como "hoja", "raíz", "fruta", "cielo", "agua"). Inicialmente, el facilitador le pide al niño que rodee las palabras que tienen una relación directa con el dibujo, como "hoja" y "raíz". Una vez que el niño haya completado esta tarea con éxito, el facilitador introduce palabras más abstractas o menos obvias, como "sombra" o "estación". Finalmente, el facilitador le pide al niño que explique por qué eligió cada palabra, reforzando la comprensión de las relaciones entre las palabras y el dibujo. El facilitador elogia al niño por su precisión y le pregunta sobre las razones de su selección.

Empareja cada palabra con el dibujo que tenga relación:

espina

pétalo

masa

volante



Lee cada palabra y señala la que corresponde al dibujo.



paso
pelo
pata



gorra
goma
gota



mota
mono
mano



noche
coche
café



marco
banco
barco



piza
pifa
nifa



meta
misa
mesa



nave
lave
ruice

Actividad 2

JUEGO DE PISTAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Objetos, frutas, figuras, etc.

Procedimiento: El facilitador le presenta al niño un juego de pistas, donde cada pista conduce a un objeto o concepto específico (por ejemplo, "Soy redondo y puedes rodar sobre mí. ¿Qué soy?"). Inicialmente, el facilitador le da al niño pistas simples y directas, como "Soy algo que comes y soy rojo". Una vez que el niño haya identificado correctamente el objeto (una manzana), el facilitador introduce pistas más complejas, como "Soy algo que puedes montar y tengo dos ruedas". Finalmente, el facilitador le da al niño un conjunto de pistas que requieren más deducción, como "Soy algo que puedes encontrar en el cielo por la noche y brillo en la oscuridad". El facilitador elogia al niño por su capacidad de deducción y le pregunta sobre las pistas que lo llevaron a la respuesta correcta.

Juego de pistas
MÁS FONOAUDIOLOGÍA

1. Es un animal
2. Vive en la selva
3. Le gusta saltar
4. Se rasca la cabeza
5. Come bananas

¿Quién es? 

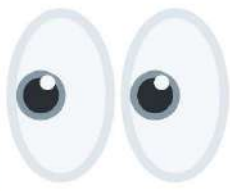


Mono

Juego de pistas
MÁS FONOAUDIOLOGÍA

1. Parte del cuerpo
2. Tenemos dos
3. Separados por la nariz
4. Sirven para ver
5. Comienza con "O"

¿Quién es? 



Ojos

Actividad 3:

ADIVINA DE QUÉ SE TRATA A PARTIR DE LAS PISTAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

-Una hoja con pistas.

Procedimiento: El facilitador le da al niño una serie de pistas escritas o verbales que describen un objeto, un animal o un concepto (por ejemplo, "Soy grande, vivo en el agua y tengo un largo hocico"). Inicialmente, el facilitador le da al niño pistas simples y directas, como "Soy un animal que vuela y tengo plumas". Una vez que el niño haya identificado correctamente el animal (un pájaro), el facilitador introduce pistas más complejas, como "Soy un animal que vive en el mar y tengo dientes grandes". Finalmente, el facilitador le da al niño un conjunto de pistas que requieren más deducción, como "Soy un lugar donde puedes encontrar muchos libros y puedes pedirlos prestados". El facilitador elogia al niño por su capacidad de deducción y le pregunta sobre las pistas que lo llevaron a la respuesta correcta.



Lee cada frase y escribe el número correspondiente.

1. Se utiliza para lavar los dientes → ☐
2. Se utiliza para barrer → ☐
3. Se utiliza para peinar → ☐
4. Se utiliza para lavar la ropa → ☐
5. Se utiliza para recortar → ☐
6. Se utiliza para comer → ☐
7. Se utiliza para ver las estrellas → ☐
8. Se utiliza para cambiar los canales de la televisión → ☐
9. Se utiliza para abrir las puertas → ☐
10. Se utilizan para ver mejor → ☐
11. Se utiliza para saber la hora → ☐
12. Se utiliza para medir objetos → ☐

11. Más Opciones para niños

SESION 13

OBJETIVO GENERAL: “Mejorar la capacidad de memoria y retención de información en niños autistas a través de actividades adaptadas y significativas.

Actividad 1

TANGRAM

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Fichas de colores
- 5 triángulos, 1 cuadrado y 1 rectángulo
- Hojas de papel
- Lapiceras
- Colores

Procedimiento: El facilitador muestra al niño las piezas del tangram, una a una explicándole el nombre de cada figura geométrica y sus características, posteriormente se le pide que toque las piezas con sus manos para que se familiaricen con la textura y el tamaño de cada una.

Comienza con la figura más sencilla como el cuadrado colocando el tangram en la mesa para que el niño reproduzca la misma figura.

Posteriormente se trabaja la memoria visual, muestra una figura formada con las piezas del tangram durante unos segundos y luego retírala. Se pedirá al niño que la recuerde y la reproduzcan. Para finalizar la actividad se animará al niño a crear sus propias figuras utilizando todas las piezas del tangram.



Actividad 2

ORDENA LAS PELOTAS POR COLORES

Tiempo: 15 min

Materiales:

- 5 pelotas azul, 5 pelotas rojas, 5 pelotas amarillas.
- Caja
- 3 cajas forradas uno con azul, rojo, amarillo

Procedimiento: El facilitador comenzara familiarizando al niño con los colores de las pelotas, para posteriormente juntar las pelotas en la caja mezcladas mencionando al niño que debe de poner las pelotas en la cajita que corresponda según su color, cada que el niño realice la actividad correctamente se alentara con palabras positivas de que lo está haciendo como “muy bien”, “lo estás haciendo muy bien”.



Actividad 3:

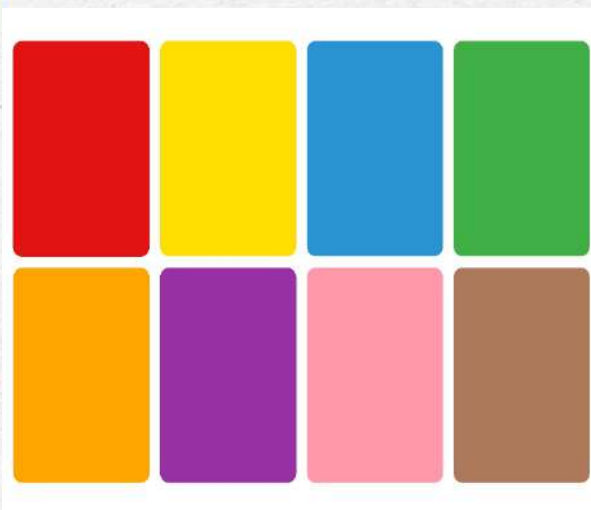
RECUERDA LOS COLORES

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas de colores (azul, rojo, verde, amarillo)

Procedimiento: El facilitador enunciara “vamos a mirar estos colores, después los voy a esconder y tú me dirás cuales recuerdas.” Se nombrará los colores en voz alta señalando una a una. Posteriormente se ocultará la imagen y el niño deberá repetir los colores si los hace correctamente se premiará al niño con halagos, pasado la primera prueba se ira poniendo un orden del cual el niño deberá repetir en ese mismo orden así sucesivamente se irá aumentando la dificultad.



Actividad 4:

BUSCA LAS PALABRAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con palabras escritas (pelota, mesa, gato)
- Objetos (pelota, mesa, gato)

Procedimiento: El facilitador explicará al niño que se le mostrará un objeto y que el deberá reconocer en las fichas con la palabra del objeto. Por ejemplo, se sacará una pelota y las palabras estarán en la mesa, el niño deberá reconocer el objeto y leer las tarjetas mostrando cual es la correcta de esta manera se ira mostrando objetos más complicados.



SESION 14

OBJETIVO GENERAL: Trabajar el lenguaje y la lectura.

Actividad 1

OBSERVAR LA IMAGEN Y PINTA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Imágenes sencillas sin color (animales, trabajo, objetos del hogar.)
- Imágenes coloreadas (animales, trabajo, objetos del hogar.)
- Colores

Procedimiento: El facilitador muestra la imagen al niño desde la más fácil (como ser un gato de un solo color), posteriormente se le quita la imagen y permite al niño que empiece a pintar recordando el color de los ojos las orejas y el cuerpo, animando y alentando al niño. En caso de que el niño tenga dificultades se le volverá mostrar la imagen como ayuda memoria, posteriormente se va dificultando la imagen con más colores y detalles.



Actividad 2

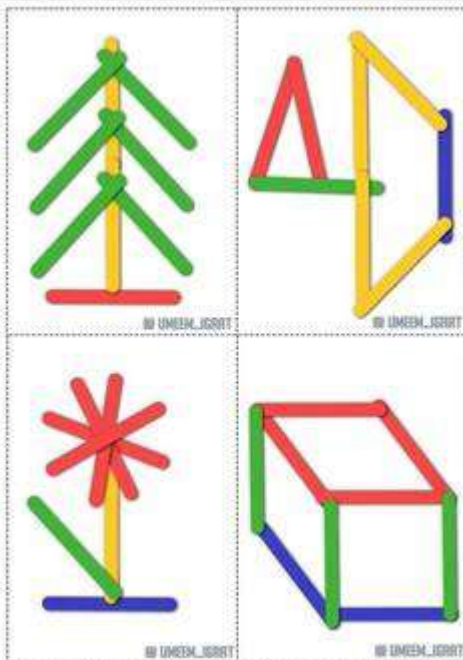
PATRONES DE PALETAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Paletas de colores
- Tarjetas con patrones impresos o dibujados (rojo, azul, amarillo, verde, naranja, lila)

Procedimiento: El facilitador procede a realizar una figura con las paletas pidiendo posteriormente al niño que ordene y realice el mismo patrón, al inicio se realizara con los colores mezclados y específicos. Una vez realizado el patrón se le seguirá mostrando diferentes patrones y tomando en cuenta el color específico para cada patrón y el orden al iniciar y terminar con el patrón, si se tuviera dificultad se le volverá a repetir al niño el patrón, posteriormente se les mostrara las tarjetas armadas de patrones para que el niño repita el patrón con los colores específicos aumentando la dificultad.



Actividad 3:

BUSCA LAS PALABRAS

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Sopa de letras con letras grandes
- Lista de palabras a encontrar
- Lápiz o colores
- Dibujos de las palabras a encontrar

Procedimiento: El facilitador procederá a mostrar algunas imágenes sencillas al niño mencionando que deberá buscarlas en el sopa de letras una vez encontrado las palabras de cada imagen se mostrara otro sopa de letras con la lista de letras a buscar , se motivara y alentara al niño a seguir buscando las palabras, en caso de que le sea de impacto esta actividad se llevara otro sopa de letras más complicado para que el niño pueda encontrar las palabras y mejorar el reconocimiento de letras y palabras.

FRUTAS JUGOSAS

Busca las palabras en la sopa de letras.

M	A	N	Z	P	I	R	A	N	E	L	L	A	H	G
O	F	L	A	E	G	R	O	S	I	K	I	W	I	A
C	R	I	E	R	F	U	M	B	U	E	S	O	A	G
I	A	G	U	A	C	A	T	E	L	C	O	V	O	R
R	M	E	N	G	I	E	H	L	I	Á	P	E	R	O
U	B	N	O	U	S	Á	P	O	M	C	U	V	A	S
E	U	A	K	I	V	U	R	T	O	E	D	M	G	E
L	E	R	O	N	M	E	L	O	N	R	I	A	U	L
A	S	A	N	D	J	U	P	C	I	E	R	N	E	L
S	A	N	D	I	A	E	L	O	U	Z	L	G	C	A
L	I	J	M	O	A	R	Á	N	D	A	N	O	E	C
C	N	A	O	A	G	U	T	A	C	S	T	E	I	E
O	A	D	R	F	N	I	A	E	R	K	Á	L	T	Z
C	I	M	A	N	Z	A	N	A	N	F	R	E	S	A
O	F	B	I	M	E	L	O	C	O	T	O	N	P	E

Ahora escribe las palabras.

1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

LIVEWORKSHEETS

SOPA DE LETRAS: FRUTAS

LIMÓN	NARANJA	CEREZAS	PLÁTANO
-------	---------	---------	---------

S	A	N	D	I	A	Q	W	F	R
B	N	J	K	L	O	I	U	R	T
P	S	G	J	C	L	H	U	E	M
L	K	U	R	E	F	V	B	S	N
A	B	N	A	R	A	N	J	A	D
T	L	V	J	E	D	F	U	O	U
A	I	J	K	Z	N	V	R	Y	V
N	M	V	M	A	N	Z	A	N	A
O	O	F	U	S	L	G	T	C	S
M	N	H	P	O	H	I	H	D	G

UVAS	MANZANA	FRESA	SANDÍA
------	---------	-------	--------

LIVEWORKSHEETS

SESION 15

OBJETIVO GENERAL: Estimular el lenguaje y reconocimiento de figuras.

Actividad 1

MEMORIZA Y REPITELO

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Imágenes de objetos sencillos
- Tarjetas de imágenes
- Lápiz y lapicera
- Hojas

Procedimiento: El facilitador prepara los materiales para posteriormente mostrarle las imágenes al niño desde la más sencilla a la más difíciles una a una, mostrando cada imagen unos 10 segundos para que este repita en la hoja brindada, si el niño no logra recordar la imagen se le vuelve a mostrarla imagen, durante toda la actividad se le va alentando al niño lo bien que está realizando los dibujos como también se le dará pistas específicas y divertidas como por ejemplo un gato (miau, miau, miau....) para que el niño repita y recuerde la imagen.



Actividad 2

¿QUE FIGURA FALTA?

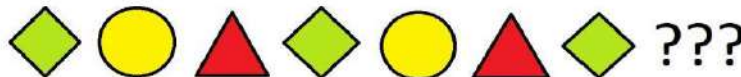
Tiempo: 20 min

Materiales:

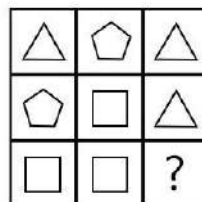
- Tarjetas con figuras formadas completas (geométricas, objetos, colores)
- Tarjetas sueltas con figuras para elegir la que falta
- Stickers con estrellitas

Procedimiento: El facilitador Explicara con claridad: “Vamos a ver figuras. Una está escondida. Tú vas a adivinar cuál falta.”

Se mostrar una tarjeta con las figuras completas durante 5 segundos, posteriormente se le presentará las otras tarjetas faltando un a figura en la cual el niño deberá responder o señalar la figura que falta en la tarjeta. Posteriormente se le presentara solo las tarjetas donde falte una figura a completar para que el niño logre desarrollar la percepción visual, la memoria secuencial. De esta manera sucesivamente se irá incrementando el grado de dificultad para encontrar las figuras, no olvidar que por cada acierto se le ira regalando una estrellita de motivación.



¿Qué figura falta?



a



b



c



d



Actividad 3:

ENCUENTRA LAS VOCALES

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Tarjetas con letras grandes (mezclar las vocales y consonantes)
- Sopa de letras adaptadas con letras grandes
- Letras de goma Eva
- Tarjetas con imágenes simples que empiecen con las vocales

Procedimiento: El facilitador comenzara explicando cuales son las vocales (A-E-I-O-U) empezaremos con algunas tarjetas de vocales y consonantes donde se las presentara mezcladas pediremos al niño que separe las vocales de las consonantes se lo elogiara al niño al terminar de separar las vocales “muy bien”, “excelente”, “lo realizaste muy bien”. Se continuará con la sopa de letras donde ellos deberán pintar las vocales mencionando que la A es de color rojo, la E se color azul, la I de color verde, la O de color amarillo y la U de color rosado, luego se mostrara un montón de letras realizadas con goma eva y el niño deberá reconocer las vocales y mencionar una palabra que empiece por cada vocal. Se alentará que el niño lo está haciendo muy bien para finalizar se sacara las imágenes en las cuales el niño deberá decir que vocales están en la imagen por ejemplo se mostrara un A-V-I-Ó-N el niño deberá mencionar que esta la A, I, O de esta manera se ira mostrando más imágenes.



SESION 16

OBJETIVO GENERAL: Trabajando la conciencia fonoaudiológica.

Actividad 1

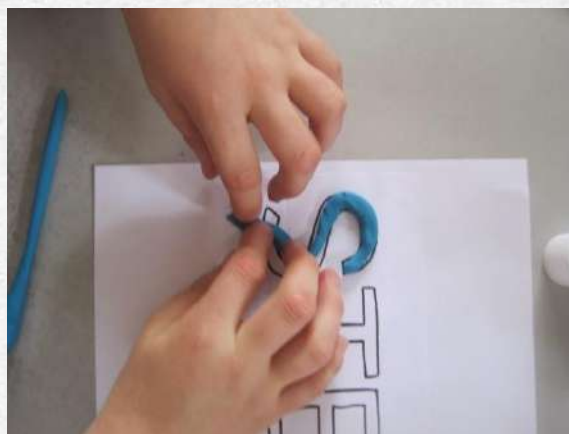
JUGANDO CON LAS LETRAS

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Letras de plastilina
- Papeles y lápices
- Imágenes de palabras sencillas “sol, perro, gato, agua”

Procedimiento: El facilitador formara una palabra sencilla con las letras y luego mostrara al niño. Por ejemplo: "Vamos a formar la palabra 'sol'. Mira cómo lo hago: S-O-L". Se animará al niño que forme la misma palabra. Por ejemplo: "Ahora tú puedes realizarla. Forma la palabra 'sol' con las letras". Divide la actividad en pasos sencillos. Por ejemplo: "Primero, busca la letra S. Luego, la letra O. Y finalmente, la letra L". posteriormente el facilitador procede a mostrar las imágenes con las palabras formadas para que el niño logre repetirlas correctamente, el facilitador elogia los esfuerzos del niño constantemente. Por ejemplo: "¡Muy bien! Lo hiciste genial formando la palabra 'sol'". De esta manera se irá aumentando el grado de dificultad en las palabras.



Actividad 2

LA BOCA DICE BLA-BLA-BLA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Una marioneta
- Tarjetas con silabas
- Espejo

Procedimiento: el facilitador empezara diciendo “vamos a jugar con la boca, la boca dice sonidos divertidos bla bla bla y tu repetirás conmigo”. Presentaremos a pepito quien es la marioneta, vamos a repetir a pepito, el facilitador empezara con algunos sonidos de animales o sonidos graciosos, posteriormente se le entregara al niño un espejo donde el deberá verse al espejo mientras repite a pepito, pepito ira sacando las tarjetas con las silabas y diciéndolas fuerte y claro así sucesivamente hasta culminar con la actividad, no olvidar motivar al niño a seguir adelante y que está realizando la actividad muy bien.



Actividad 3:

APRENDIENDO PALABRAS

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes y palabras
- Objetos reales
- Pizarra
- Marcador

Procedimiento: el facilitador empezara mostrando unas imágenes al niño el cual nos deberá decir que es lo que está en la imagen iremos mostrando y repitiendo los nombres de las imágenes pidiendo al niño que escriba en la pizarra el nombre de la imagen, se ira mostrando imágenes desde las más sencillas a las más complicadas, cuando el niño no reconozca la imagen se le apoyara mencionando el nombre de la imagen y para qué sirve de esta manera se podrá ayudar al niño a reconocer asociar las imágenes con las palabras.



Actividad 4:

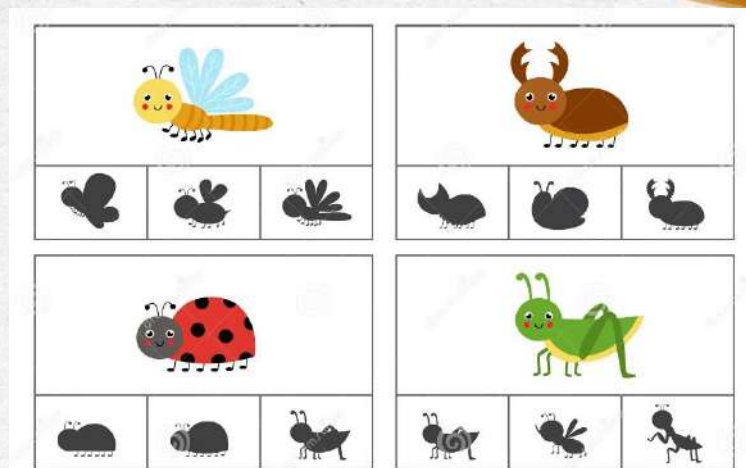
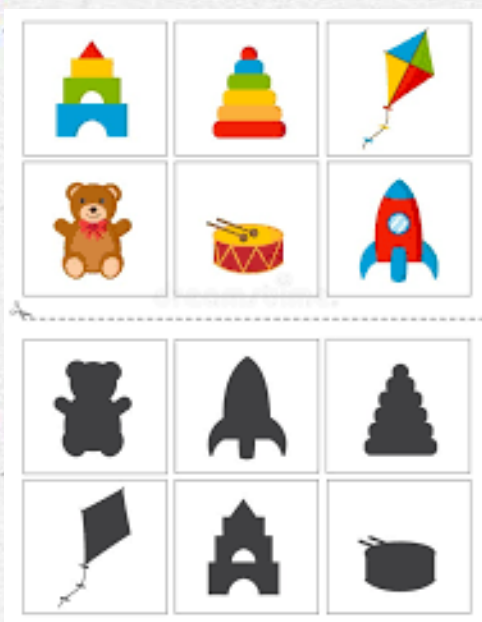
LA LINEA CORRECTA

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas de imágenes a color y sus sombras
- Tarjetas de imágenes con palabras
- Tarjeta de imagen de objeto y color

Procedimiento: Se iniciara mostrando al niño la primera tarje donde el niño deberá señalar a cual animal corresponde la sobra, continuaremos mostrando la siguiente tarjeta donde el niño debe señalar la imagen con la palabra se finalizara con una tercera tarjeta donde se debe relacionar el objeto que está en blanco y negro con el color se ira motivando al niño cada que valla acertando en la dirección correcta como también si se equivoca se corregirá de manera amable haciendo ver la equivocación.



SESION 17

OBJETIVO GENERAL: Estimulando el lenguaje y razonamiento.

Actividad 1

COMPLETO PALABRAS

Tiempo: 15 min.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes
- Tarjetas con palabras
- Pizarra
- Lapiceras

Procedimiento:

El facilitador coloca las tarjetas con imágenes en una fila y las tarjetas con palabras en otra fila separada. Se le pide al niño que mire las imágenes y las nombre en voz alta. Esto ayuda a reforzar su vocabulario. Posteriormente se guía al niño para que busque la tarjeta con la palabra que corresponde a cada imagen. Por ejemplo, si hay una imagen de un perro, debe encontrar la tarjeta con la palabra "perro". Completar palabras: Si el niño tiene dificultades para leer, puedes escribir la palabra en pizarra, pero omitir una o varias letras. Luego, pide al niño que complete la palabra con las letras faltantes. Repite el proceso con diferentes imágenes y palabras. Puedes aumentar la dificultad progresivamente, utilizando palabras más largas o conceptos más complejos.

blanco	azul	rojo
gris	violeta	naranja
negro	rosa	amarillo
	marrón	verde



Actividad 2

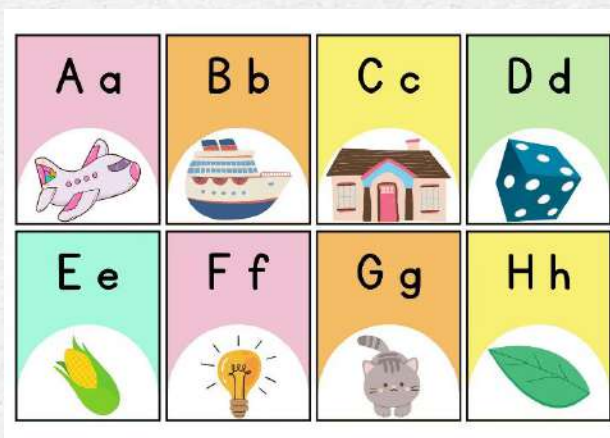
EL JUEGO DEL DELETREO

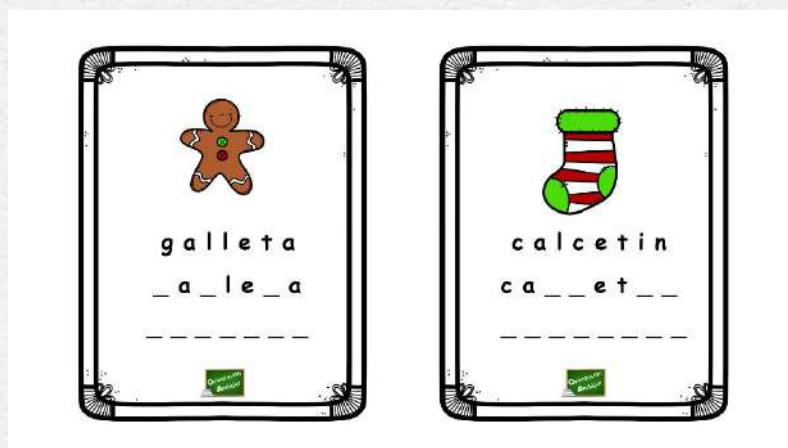
Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Tarjetas con letras del alfabeto
- Tarjetas con imágenes más palabras escritas (dibujo de un sol y la palabra S-O-L)
- Refuerzos motivadores

Procedimiento: el facilitador empezara mostrando las tarjetas con letras del alfabeto preguntando al niño si las conoce y cuales son, de esta manera al reconocer la letra se ira formando palabras con las letras donde el niño deberá deletrear y adjuntar la palabra completa por ejemplo P-E-R-R-O (PERRO), se pedirá al niño también de proporcionar palabras para armarlas con el alfabeto para hacer la actividad más divertida, se continuara mostrando las imágenes para que el niño deletree la palabra, regalándole una estrellita por cada acierto.





Actividad 3:

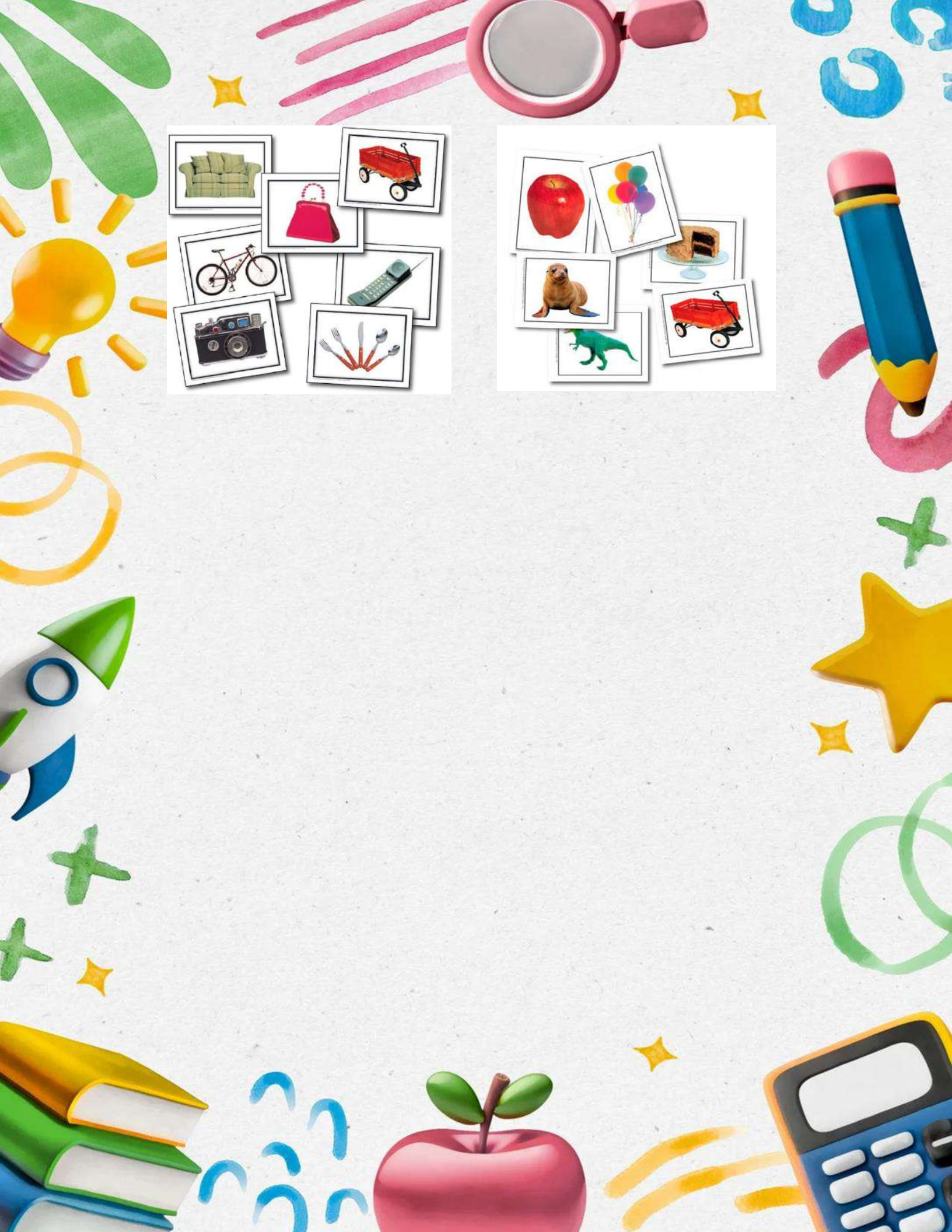
VEO.. VEO..

Tiempo: 25 min

Materiales:

- Tarjetas con objetos comunes
- Objetos reales

Procedimiento: El facilitador menciona al niño yo voy a decir: ‘Veo, veo...’ y tú tienes que adivinar qué objeto estoy mirando.” Te voy a dar algunas pistas ya sea el color o la forma, como también el niño podrá decir la frase donde el facilitador deberá adivinar qué es lo que ve, se iniciara solo con las imágenes para posteriormente continuar con los objetos en físico y culminar con algún objeto o color del espacio o ambiente donde se encuentren.



“ÁREA DE MEMORIA”



SESION 18

OBJETIVO GENERAL: Trabajar la atención y concentración del niño.

Actividad 1:

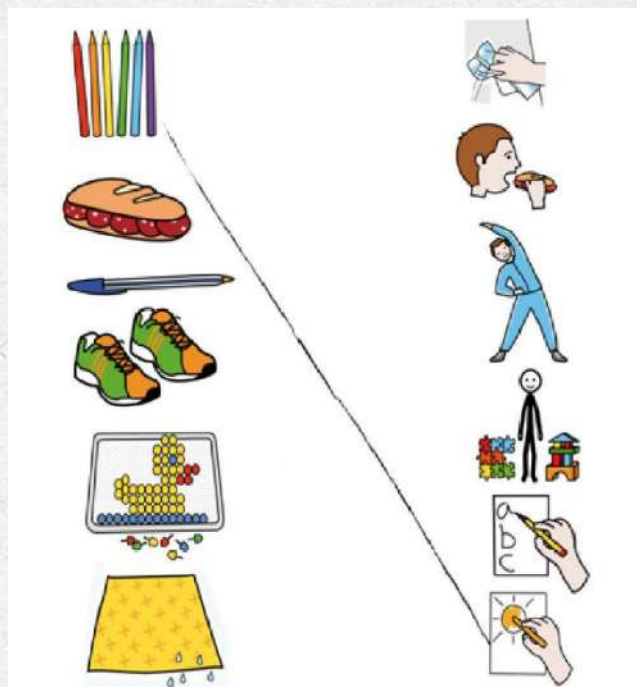
RELACIONA LA IMAGEN CON EL OBJETO

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Imágenes impresas de objetos cotidianos (pelota, cuchara, cepillo, vaso, etc.)
- Objetos (pelota, cuchara, cepillo, vaso, oso, etc.)

Procedimiento: El facilitador mostrara al niño los objetos y las imágenes uno a uno, se le dará un ejemplo con la imagen de la pelota y se buscara la pelota en físico, posteriormente se seguirá mostrando las imágenes al niño para que el encuentre los objetos que corresponde, se ira mostrando imágenes más complejas.



Actividad 2:

BURBUJAS

Tiempo: 10 min

Materiales:

- Burbujas

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador entregará al niño las burbujas mencionándole que debe hacer muchas burbujas, se procede a enseñar como debe realizarlo, soplando fuerte una y otra vez hasta que salga la última burbuja, esta actividad es libre en la cual puede divertirse.

Para los niños que tiene dificultades en lenguaje les ayudara mucho ya que muchas veces tienen dificultades hasta para soplar.



Actividad 3:

INSERTAR LOS COLORES

Tiempo: 25 min

Materiales:

- Tapitas, bolitas de colores
- Tarjetas de colores
- Cajas de colores

Procedimiento: El facilitador presentara al niño las cajitas de colores adjunto a los objetos de colores, se irán por orden primero las bolitas de colores, las tapitas y luego las tarjetas de colores se pedirá al niño que coloquen los objetos del color que corresponda en cada cajita de color, por cada acierto se le ira dando una estrellita.



SESION 19

OBJETIVO GENERAL: Trabajando la memoria y concentración.

Actividad 1:

ENCUENTRA LA PAREJA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Tarjetas con imágenes de animales
- Tarjetas con imágenes de objetos comunes
- Tarjetas con imágenes de números

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador presentara al niño tarjetas con diferentes dibujos las cuales tienen una pareja idéntica el facilitador tendrá que explicar al niño que debe encontrar cartas iguales o similares sin equivocarse, el facilitador mostrara un ejemplo de como realizarlo. Si el niño presenta dificultad para encontrar las cartas el facilitador debe darle pistas para que no se frustre y el niño siga con la actividad el facilitador siempre debe alentar al niño al encontrar las parejas o si se equivoca para que siga alentado a a continuar con la actividad.





Actividad 2:

DIFERENCIA ENTRE IMAGENES

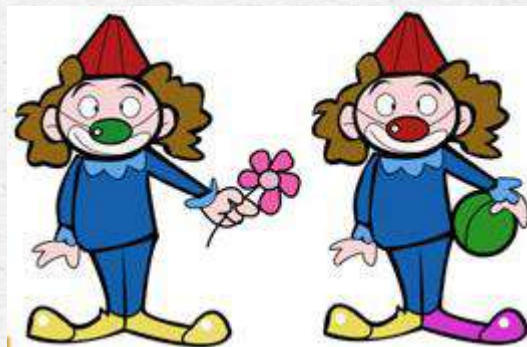
Tiempo: 15 min

Materiales:

- Láminas con dibujos
- Lápices de colores

Procedimiento: El facilitador presentara al niño en la mesa unas laminas con dibujos que son parecidos, pero tienes diferencias en alguna parte de su cuerpo u objeto. El niño debe encontrar las diferencias entre ambas imágenes y encerrarlas en un círculo con los lápices de colores todas las diferencias que llegue a encontrar.

El niño empezara trabajando con las láminas más fáciles y se aumentara poco a poco la dificultad.





Actividad 3:

EMPAREJAR Y MEMORIZAR

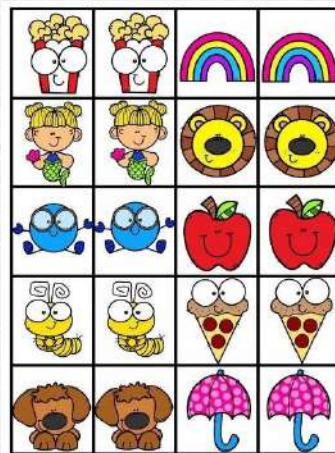
Tiempo: 15min

Materiales:

- Tarjetas de dibujos repetidos

Procedimiento: En esta actividad el facilitador le mostrara al niño con diferentes tarjetas con dibujos repetidos en la cual le explica el objetivo de la actividad que es de encontrar las parejas y memorizar los lugares en los que se ubica. Para esto el facilitador pondrá todas las tarjetas en la mesa y pedirá al niño que memorice bien las imágenes y los lugares en las que se encuentran cada una de ellas para después proceder a poner las cartas boca abajo.

El niño debe escoger una carta al azar y darle la vuelta con el dibujo que le salió el niño debe recordar donde esta la otra carta igual a la que tiene en su mano y proceder alzar una carta de la mesa y comprobar si es la misma imagen, si no encuentra el par se debe voltear otra vez las cartas boca abajo hasta encontrar las cartas iguales.



Actividad 4:

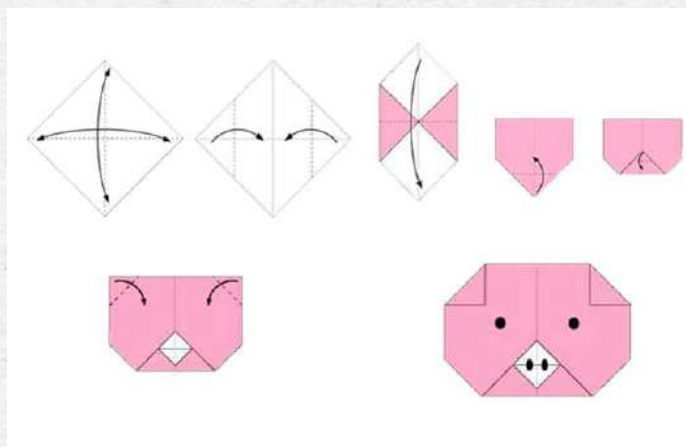
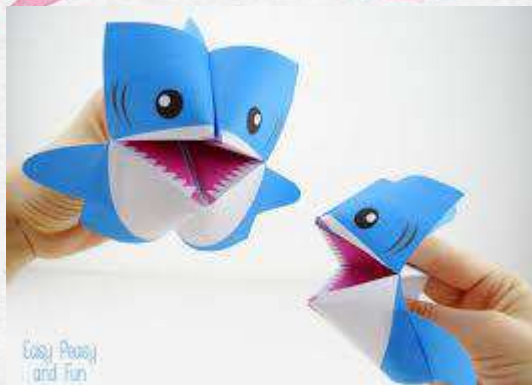
ORIGAMI

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Laminas de colores
- Laminas con dibujos

Procedimiento: El facilitador para esta actividad le mostrara al niño diversas laminas con dibujos, donde el niño podrá escoger el dibujo que mas le guste para recrearlo con las hojas de colores. En las láminas con dibujos tendrán paso a paso como se deben doblar las hojas de colores para formar las figuras que tenga. El facilitador primero guiara al niño mostrando algunos ejemplos de como realizarlo y después el niño tendrá que reproducirlas el solo los diferentes dibujos que se le presentara.



SESION 20

OBJETIVO GENERAL: Trabajando la memoria, atención y concentración.

Actividad 1:

ENCUENTRA LA FIGURA

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Láminas con imágenes que contienen objetos escondidos (por ejemplo, imágenes de paisajes, escenas cotidianas, etc.)
- Un lápiz o marcador para señalar los objetos encontrados.

Procedimiento: El facilitador presenta la lámina con la imagen al niño, se explica la tarea: "¿Puedes encontrar los objetos escondidos en esta imagen?" en la parte superior de la imagen estarán los dibujos que debe encontrar en la lámina.

Se debe animar al niño a buscar y encontrar los objetos.

Puede agregar un desafío adicional, como "¿Puedes encontrar todos los objetos en 5 minutos?" o "¿Puedes encontrar los objetos sin ayuda?"

Asegúrate de proporcionar un ambiente tranquilo y sin distracciones excesivas para que los niños puedan enfocarse en la tarea.

Puedes ofrecer opciones de búsqueda, como "¿Quieres buscar en la parte superior o inferior de la imagen?".



Actividad 2:

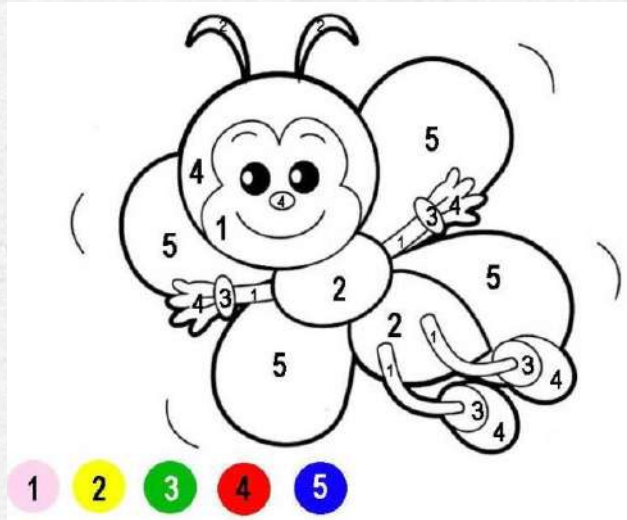
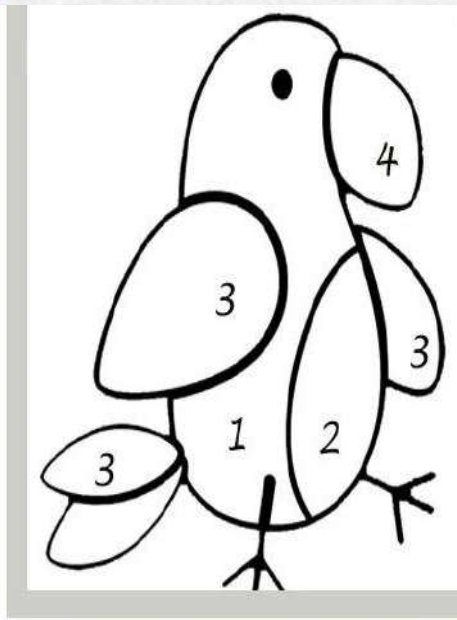
PINTA DEL COLOR QUE CORRESPONDE

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Láminas con dibujos
- Colores

Procedimiento: El facilitador presentará al niño unas laminas en blanco y negro con algunas imágenes sin pintar con algunos números en su cuerpo, pero en la parte baja de la imagen tendrá algunos números con colores específicos para pintar. Ejemplo el número 1 es color amarillo, entonces el niño debe pintar todas las partes del dibujo que contengan tal número de color amarillo así sucesivamente los siguientes números que tengan los dibujos se empieza con las imágenes con poco detalle y se va aumentando la dificultad con las imágenes con mas detalles que pintar. En toda la actividad se va animando al niño.



Actividad 3:

PELOTAS DE COLORES

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Pelotas de colores
- Cajas forradas de diferentes colores

Procedimiento: El facilitador presentara al niño las cajitas de colores adjunto a las pelotas y se explicara que será una actividad dinámica donde tendrá que correr para ordenar las pelotas de colores en cada caja que corresponda de acuerdo al color que corresponda.

Para esto el facilitador le mostrará como debe realizar la actividad y dará aviso que cuenta con un tiempo limitado para ordenarlas.

Si el niño mete una pelota en la caja equivocada debe volver a empezar la actividad.



Actividad 4:

ROMPECABEZAS DE ABECEDARIO

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Varios rompecabezas de abecedarios

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador mostrara al niño diversos rompecabezas de abecedarios donde serán de distintos tamaños y colores, el niño debe escoger el que le llame la atención antes de empezar a armarlos, habrá rompecabezas con piezas grandes así también con las piezas mas pequeñas para que trabajen con más dificultad.

El facilitador debe lograr que el niño arme todos los rompecabezas hasta la más difícil.



SESION 21

OBJETIVO GENERAL: Trabajando la memoria visual y la concentración.

Actividad 1

LABERINTO DE CARTON GIGANTE

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Canicas
- Laberinto de cartón grande

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador mostrará al niño un laberinto hecho de cartón con unas canicas, para que el niño al poner la canica en el laberinto deba encontrar una salida, pero ahora ya no será en las laminas si no que ahora será manual ya que el ´podrá mover el laberinto con sus manos para dirigir los movimientos de la canica hasta llegar a la salida sin toparse con las paredes sin salida. Para aumentar la dificultad también jugará a

buscar la salida con dos canicas al mismo tiempo en el laberinto sin caer entre las diferentes trampas que hay.



Actividad 2:

TRABAJAMOS LAS VOCALES

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Tarjetas con vocales en letras grandes y claras
- Imágenes u objetos que comiencen con cada vocal
- Un espejo

Procedimiento: El facilitador mostrara las tarjetas con las vocales al niño y explicara que van a aprender a reconocer y pronunciar cada uno de ellas, comienza con la vocal A y muestra una tarjeta con la imagen correspondiente se pronuncia la vocal de manera clara y enfatizada, se pide al niño que repita la vocal y que pronuncie de manera correcta continuando así con las demás vocales.

Se utiliza el espejo para que el niño observe la pronunciación y así ayudarlo a mejorar su articulación.



Actividad 3:

ROMPECABEZAS DE NUMEROS

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Rompecabezas de números del 1 al 10
- Rompecabezas de números mas grandes

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador mostrar rompecabezas de números al niño y le explicara que debe unir las piezas en orden numérico, comienza con el numero pequeño de piezas y va aumentando la complejidad a medida que el niño se sienta mas cómodo.

Se anima al niño a trabajar de manera independiente, se puede proporcionar pistas o ayudas si el niño se bloquea o necesita orientación. Se debe proporcionar un ambiente tranquilo y sin distracciones excesivas. El facilitador debe asegurarse de proporcionar retroalimentación positiva y apoyo al niño mientras trabaja en la actividad.



SESION 22

OBJETIVO GENERAL: Trabajar la atención, el reconocimiento de figuras y la memoria.

Actividad 1:

PATRONES DE FIGURAS

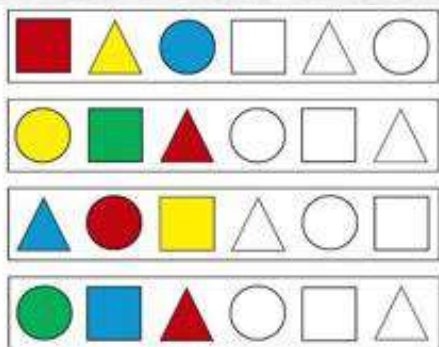
Tiempo: 20 min

Materiales:

- Conjunto de figuras geométricas (cuadrados, círculos, triángulos)
- Tarjetas con patrones de figuras

Procedimiento: En esta actividad se mostrará las figuras geométricas al niño y se le explicara que van a crear patrones visuales. La actividad comienza con un patrón simple como por ejemplo cuadrado rojo, círculo azul, se pide al niño que continúe el patrón agregando figuras geométricas en el orden correcto.

Se puede aumentar la complejidad a medida que el niño vaya trabajando, se anima al niño a crear sus propios patrones y a describirlos verbalmente, se pueden utilizar figuras que sean grandes y también pequeñas o figuras con colores y texturas que le sean familiares.



Actividad 2:

ENCUENTRA LAS IMÁGENES DE LAS FIGURAS

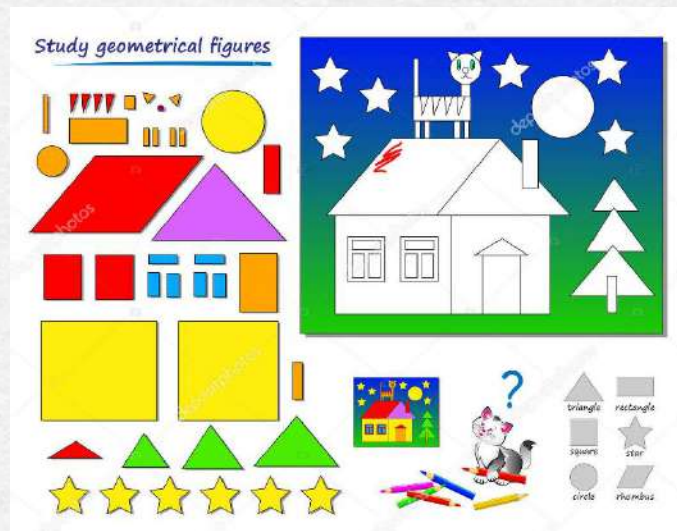
Tiempo: 20 min

Materiales:

- Laminas con varias imágenes
- Marcadores de color
- Lista de figuras geométricas para buscar

Procedimiento: En esta actividad el facilitador mostrara las laminas al niño al igual que la lista de figuras que debe buscar, se debe dar un ejemplo de cómo encontrar las figuras y encerrarlas en un círculo con los marcadores de color.

Para esta actividad se agrega un componente de tiempo donde el niño debe encontrar las figuras en un tiempo determinado durante toda la actividad se debe proporcionar retroalimentación positiva y apoyo al niño mientras trabaja la actividad. Cuando el niño tenga dificultades el facilitador debe darle pistas para que pueda seguir con la actividad y encontrar todas las figuras de la lista.



Actividad 3:

LISTA DE COMPRA DE ROPA

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Imágenes de ropa
- Una lista de prendas a comprar
- Billetes de papel

Procedimiento: El facilitador pondrá las diferentes imágenes de prendas de ropa en las mesas de manera ordenada, así también entregará al niño una cantidad de billetes de papel para que pueda pagar sus compras.

También se entregará una lista de prendas que debe comprar, el facilitador dará un ejemplo de como se puede realizar las compras y como debe pagarlas así también no debe equivocarse al comprar de acuerdo a la lista asignada. La actividad se empieza con pocas prendas a comprar y se va aumentando el nivel de dificultad poco a poco aumentando mas prendas si

el niño tiene dificultad se va repitiendo las anteriores compras para que pueda memorizarlas todas.



SESION 23

OBJETIVO GENERAL: Mejorar la atención visual y memoria.

Actividad 1:

MEMOGRAMAS

Tiempo: 20 min

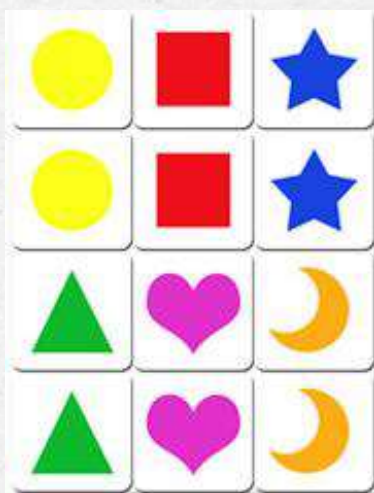
Materiales:

- Tarjetas con imágenes de animales, sombras, figuras, etc.
- Tablero

Procedimiento: En esta actividad no solo participara el niño sino también lo hará el facilitador, para esto se pondrán las tarjetas boca arriba todas mezcladas formando una tabla

con filas y columnas, se pedirá al niño que observe con atención las diferentes tarjetas y que las memorice lo mas que pueda seguidamente se procede a poner las tarjetas boca abajo.

Cada jugador se turnará para dar la vuelta a dos tarjetas, si las tarjetas coinciden entonces ya tiene una pareja que retiran del juego y las pone en su tablero, este jugador tiene entonces un segundo turno para conseguir otra pareja si consigue una segunda pareja igual sigue hasta que ya no coincida, los jugadores continúan este proceso hasta que todas las tarjetas hallan sido emparejadas el que tenga más tarjetas emparejadas gana.



Actividad 2:

ARMA LA SECUENCIA DE LOS DIBUJOS

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Tarjetas con dibujos o imágenes que representa una secuencia lógica (una historia, un cuento)
- Tablero

Procedimiento: En esta actividad el facilitador mostrara los dibujos o imágenes al niño, mezclara los dibujos y le pedirá al niño que los ordene de acuerdo a una secuencia lógica de acciones ejemplo una imagen de un niño despertando, la siguiente imagen de un niño cepillándose los dientes, otra imagen de un niño desayunando, una imagen de un niño alistándose para la escuela y por ultimo la imagen del niño en la escuela.

El niño debe seguir el ejemplo con las demás imágenes de secuencias si llega a tener dificultades el facilitador proporcionara pistas o ayudara orientándolo, una vez que el niño haya ordenado los dibujos pide que explique la secuencia lógica que a creado como facilitador se debe proporcionar positiva y apoyo al niño mientras trabaja en la actividad.



Actividad 3

LA GRAN BUSQUEDA

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Objetos para observar (ejemplo juguetes, frutas, lápices).

Procedimiento: Para esta actividad se traen diferentes objetos para mostrara al niño, los objetos se pondrán sobre la mesa en n respectivo orden empezando con pocos objetos.

Se pedirá al niño que observe con atención los objetos sobre la mesa y que los memorice pasado unos minutos se tapa con un mantel los objetos de la mesa y se quita 1 objeto. Cuando el facilitador quita el mantel de la mesa el niño debe observar con atención los objetos en la mesa y debe mencionar que objeto falta, para esta actividad se empieza con pocos objetos, poco a poco se van aumentando mas objetos y de igual manera se van quitando varios objetos para aumentar su dificultad, todo dependerá de la capacidad del niño. Si el niño tiene mucha dificultad se le dan algunas pistas para ayudarlo a recordar que objeto falta.



SESION 24

OBJETIVO: Estimular el proceso de concentración, atención y memoria.

Actividad 1:

“SIMON DICE”

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Ninguno

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador será quien dictara las instrucciones rápidas y el niño debe seguirlas solo si las instrucciones que dicta el facilitador empiezan con ‘Simón dice’ por ejemplo Simón dice tocarse la nariz, entonces el niño debe tocarse la nariz o ‘Simón dice saltar en un pie’, el niño debe saltar en un pie. El niño debe estar atento para seguir las instrucciones y no equivocarse en lo que pide el facilitador. Para facilitar la actividad al niño se deben mostrar ejemplos de lo que se podría pedir y el niño debe realizar.

Si el niño se equivoca de manera seguida el facilitador cuando de las instrucciones también debe realizarlas para que el niño pueda imitarlas y así después el niño podrá hacerlos solo sin tener que imitar al facilitador.



Actividad 2

CARRERA DE CONSTRUCCION

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Bloques o legos
- Tarjetas con modelos de referencia

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador le mostrara los legos al niño y los podrá en la mesa, le pedirá al niño que arme un modelo en específico que se mostrara en un dibujo de referencia.

El niño debe copiar la figura que se muestra en la tarjeta, se empezara con un modelo lo mas sencillo posible para que el niño pueda copiar el modelo y reproducirlos con los legos o bloques que tiene en la mesa. Para ir aumentando un poco la dificultad en la concentración y atención del niño se van mostrando tarjetas con modelos más difíciles para que el niño pueda armar las mismas figuras con los legos, si tiene muchas dificultades el facilitador debe guiar al niño para el armado de las figuras. En toda la actividad se debe dar aliento al niño para que no se rinda en la actividad.



Actividad 3:

SIGUE EL MOVIMIENTO

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Vasos
- Canicas

Procedimiento: El facilitador en esta actividad mostrara los materiales al niño para trabajar su atención y concentración, le pedirá al niño que vea con atención bajo que vaso pone la primera canica, para eso estarán dos vasos volteados boca abajo y una canica adentro un vaso, se moverán los vasos de un lado a otro y el niño debe observar en que vaso esta la canica.

Poco a poco se aumentará la dificultad con mas vasos y mas canicas, el niño debe encontrar en que vaso se encuentran las canicas, si el niño tiene dificultades se reducen los vasos para seguir trabajando y tratar de poner mas dificultad.



“ÁREA DE RAZONAMIENTO”



SESION 25

OBJETIVO: Fomentando la atencion, concentracion y discriminacion visual.

Actividad 1:

ARMA LAS SOMBRAS

Tiempo: 20 min

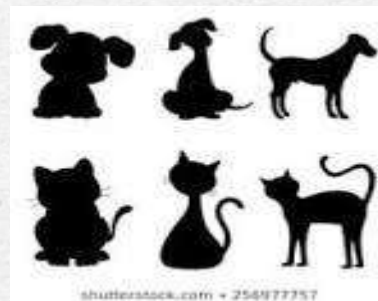
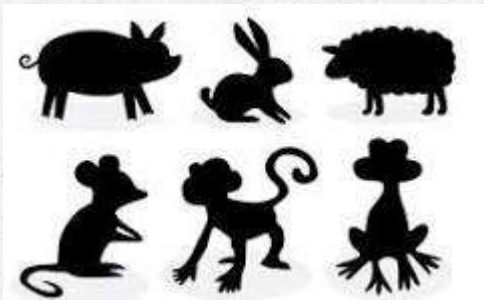
Materiales:

- Laminas con sombras partidas en dos o mas.
- Tablero

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador pondra en la mesa diferentes laminas de sombras de animales , objetos.

Se pedira al niño que observe con atencion las figuras y las armen uniendo con las partes correctas de cada figura, una vez que complete una figura, debe poner la imagen ene el tablero separando la imagen de las demas. Poco a poco debe ir armando todas las imágenes y poniendolas en el tablero.

Una vez que encuentre todas las laminas el niño debe reconocer a que animal u objeto pertenecen las sombras de las laminas.



Actividad 2:

ARMANDO LA FIGURA CON EL CUBO

Tiempo: 15 min

Materiales:

- Cubo grande con figuras en cada uno de sus lados
- Figuras triangulares grandes y de colores.

Procedimiento: El facilitador para esta actividad mostrara al niño unas figuras triangulares y rectangulares de varios colores para después mostrar un cubo mediano, en cada una de sus caras del cubo hay unas figuras específicas que el niño al botar el dado al suelo quedara una figura arriba, al salir esta figura debe reproducirla con las figuras rectangulares que tiene fijándose en que lugar va cada pieza para poder armara la figura del cubo. Cuando el niño tenga dificultada el facilitador debe guiar al niño en el armado de la imagen.



Actividad 3:

ENCUENTRA LAS FIGURAS

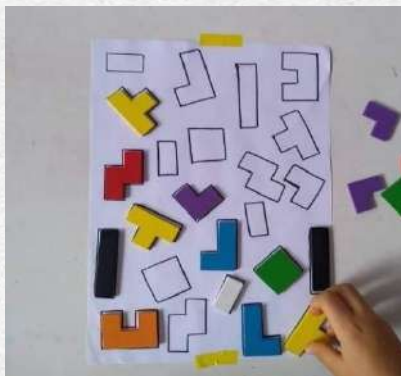
Tiempo: 20 min

Materiales:

- Láminas con figuras dibujadas
- Figuras triangulas, cuadradas, rectángulas

Procedimiento: en esta actividad se mostrará primero las láminas con figuras dibujadas al niño, después se procede a mostrarle unas figuras de cartón o madera.

Se indicará al niño que debe buscar donde corresponde cada figura, una vez encuentre que figura encaja en la imagen debe ponerla encima la imagen para verificar si es la figura correcta, para esta actividad se empieza con pocas piezas para que el niño vaya asimilando las figuras e imágenes, poco a poco se van poniendo en la mesa las imágenes con mas figuras para que el niño trabaje mas al buscar las figuras.



SESION 26

OBJETIVO: Trabajemos la concentracion sostenida y atencion.

ATRAPA LA TAPA

Tiempo: 20 min

Actividad 1:

- Vasos descartables
- Hojas de colores
- Una pequeña tapa

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador trabajara junto al niño frente a frente en la mesa. Pondrán las tarjetas de colores en el lado de la mesa del niño y de igual manera las pondrán en el mismo orden de colores en el lado de la mesa del facilitador.

Al medio de la mesa en un pequeño cuadrado se pondrá la pequeña tapa, el facilitador empezara explicando en que consiste la actividad cada uno con el vaso van poniendo depende el color que diga el facilitador ejemplo rojo y ambos deben poner los vasos en las tarjetas rojas, azul y deben hacer lo mismo. Entonces cuando el facilitador diga tapa el niño debe poner su vaso encima la tapa que se encuentra en el centro de la mesa si no logra ponerla pierde y vuelve a empezar la actividad de nuevo, esta actividad ayudara a trabajar la atención y concentración del niño.



Actividad 2:

TATETI DE COLORES

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Tableros
- Pelotitas de colores
- Cuaderno grande

Procedimiento: El facilitador aramara dos juegos de tateti con cinta adhesiva en la mesa una para el niño y otra para el, para esto el niño debe observar con atencion cada paso que realice el facilitador.

Se le mostrara al niño unas pequeñas pelotas de colores donde el facilitador pondra unas cuantas en su tabla de tateti el niño debe observar unos segundos y luego se pone el cuderno en medio de la mesa tapando el tablero del facilitador, el niño debe recordar donde estaba cada pelota de color y poerlas en el mismo orden en sus tablero, esta actividad se repiten varias veces hasta que el niño no se equivoque en poner las pelotitas de colores donde corresponden.



SESION 27

OBJETIVO: Desarrollar habilidades de reconocimiento, clasificación, concentración y atención.

Actividad 1:

PINTEMOS CON LOS DEDOS

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Hojas con dibujos y laberintos
- Pinturas varias
- Pinceles

Procedimiento: Para esta actividad se mostrará al niño las imágenes en las hojas y se le pedirá que elija una imagen que le guste seguidamente se le entrega la pintura y se le explica que debe pintar la imagen solo con los dedos y debe pintar de manera cuidadosa.

Se observa como pinta el niño y si requiere ayuda se la brinda en caso que para el niño sea difícil o no quiera pintar con los dedos se le entrega un pincel para que continúe con la actividad.

Para agregar más emoción se entrega los laberintos y el niño debe encontrar el camino correcto pintando con el dedo sin equivocarse.



Actividad 2:

BUSCA EL INTRUSO

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Imágenes de animales, objetos, lugares.
- Objetos lápices, libros, etc.

Procedimiento: Esta actividad llamada busca el intruso consiste en presentar al niño una serie de imágenes u objetos que tiene características similares, pero incluye una imagen u objeto que no encaja con el resto. El objetivo es que el niño logre identificar el objeto o imagen que no pertenezca al grupo.

Primero se pondrá una serie de imágenes en mesa que empiecen con los animales ejemplo un perro, un gato, un pájaro, y un auto, entonces se pide al niño que observe atentamente las imágenes y se le pregunta ¿Qué objeto no encaja con los demás? Se anima al niño a explicar porque cree que la imagen que escogió es el intruso.

El niño debe reconocer la imagen y sacarlo de la mesa, se va agregando dificultad aumentando más objetos o imágenes así también se utilizan la selección de colores para aumentar dificultad.



Actividad 3:

RECORDAR COLORES

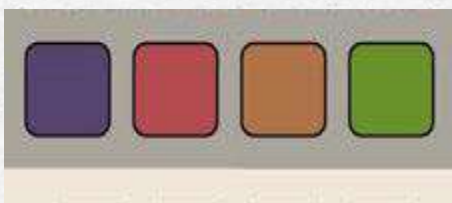
Tiempo: 20 min

Materiales:

- Fichas de colores
- Objetos de colores

Procedimiento: Esta actividad consiste en recordar una secuencia de colores que se muestran de forma progresiva y aleatoria.

Primero se muestra al niño unos colores se le pide que observe con atención cada uno de los colores que el debe repetirlos de igual manera tras observar la secuencia, poco a poco se irán aumentando más fichas de colores hasta llegar a el número más grande que el niño pueda repetir. Si el niño tiene dificultades entonces se reduce el número de fichas para volver a empezar la actividad. Durante toda la actividad el facilitador siempre debe animar al niño en cada movimiento que realice.



SESION 28

OBJETIVO: Mejorar la concentración y coordinación motora.

Actividad 1:

ENSARTANDO LAS FIGURAS DE COLORES

Tiempo: 20 min

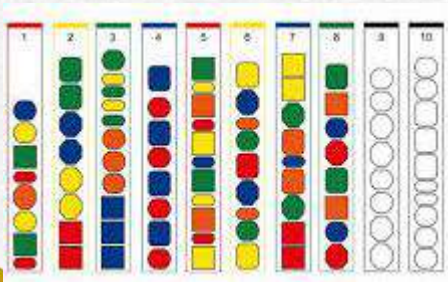
Materiales:

- Figuras de colores
- Fichas con secuencias
- Hilo para ensartar las figuras

Procedimiento: Para esta actividad se entregará al niño las diferentes figuras de colores y el hilo. Se explica al niño que debe insertar las figuras en el hilo dependiendo el color con la figura que se le indique.

Se puede pedir que lo clasifique dependiendo los colores o figuras, se empezaran con pocas figuras para ir poco a poco aumentando más la dificultad, así también se realizara la actividad con tiempos junto a un temporizador para medir cuanto tarda el niño en realizar la actividad, durante toda la actividad se anima al niño a enfocarse en la tarea y a insertar las figuras de colores correctamente.

Esta actividad se puede adaptar dependiendo como trabaja el niño.



Actividad 2:

ENCONTREMOS EL CAMINO

Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Palitos de colores
- Cartón

Procedimiento: Para esta actividad se entregará el cartón que tendrá dibujado diferentes caminos entrecruzados de diferentes colores mezclados, a cada camino se colocará un punto tras otro punto, al mismo tiempo se entregará los palitos de colores.

Se explica al niño que debe poner cada palito en los puntos de acuerdo al color que corresponde sin equivocarse. El niño debe completar el camino de acuerdo a los colores que hay en el camino. Durante toda la actividad se alienta al niño guiándolo cuando no pueda con la actividad hasta que complete los caminos.



Actividad 3

COMPLETA LA IMAGEN

Tiempo: 20 min

Materiales:

- Laminas con dibujos incompletos
- Recortes de imágenes

Procedimiento: Para esta actividad el facilitador entregará las láminas con las imágenes incompletas al niño, seguidamente entrega los recortes de imágenes.

Se le pide al niño que observé bien cada una de las imágenes y con los recortes que se le entrego, logre completar las imágenes.

El niño debe observar cada una de las imágenes y unir con los pedazos que tiene, una vez complete la primera lámina, se aumentan más imágenes y la dificultad con imágenes similares para que sea más difícil completarlas. Si el niño presenta dificultades se debe guiarlo para que encuentre todas las imágenes.



SESION 29

OBJETIVO: Mejorar el proceso de concentracion.

Actividad 1

¿QUÉ DIBUJOS SON IDÉNTICOS AL MODELO?

Tiempo: 20 min.

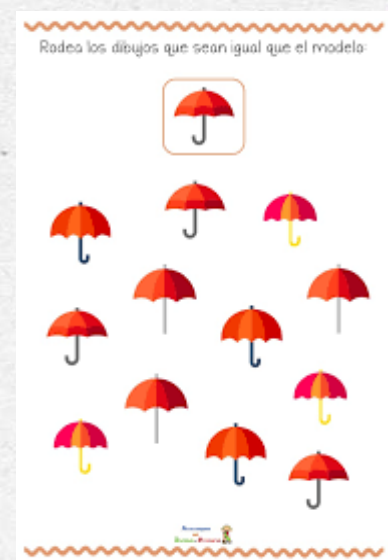
Materiales:

- Laminas con dibujos similares
- Marcadores

Procedimiento: Para esta actividad se entregará al niño una lámina con dibujos similares y los marcadores. Se pedirá al niño que observe con atención imágenes y encierre en un círculo la imagen correcta que se parece al modelo inicial de la lámina.

Esta actividad se empieza con una lámina que contenga pocos dibujos, poco a poco mientras el niño va avanzando en la actividad se le van dando entregando laminas con los dibujos para aumentan su complejidad hasta donde el niño pueda.

El facilitador debe orientar al niño cuando encuentre dificultad en la actividad para que no pierda interés.



Actividad 2

IDENTIFICA Y UBICA LAS FIGURAS

Tiempo: 20 min.

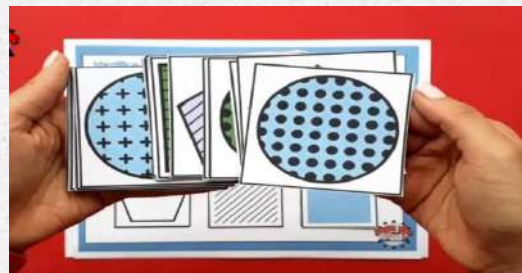
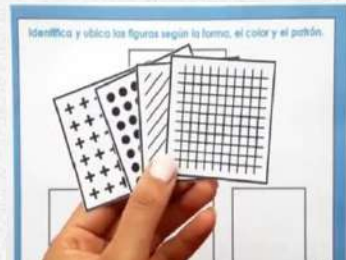
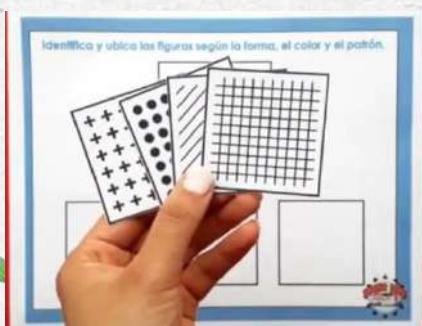
Materiales:

- Tarjetas con diferentes formas, colores y patrones.
- Tarjetas de solo colores
- Tarjetas de solo patrones
- Tarjetas de formas.
- Un tablero

Procedimiento: Para esta actividad se pondrá el tablero en la mesa y un modelo de tarjeta que contenga forma color y patrón la parte superior del tablero.

Se indica al niño que deberá analizar qué forma, que patrón, que color tiene y ubicarlas en la parte de abajo del tablero. También se puede realizar al contrario primero ubicamos las 3 características en la parte de abajo y el niño debe buscar cuál es la figura que corresponde.

Toda la actividad el facilitador guía al niño cuando tenga dificultades para realizarla, siempre alentándolo.



Actividad 3

UBICA LOS ANIMALES DE ACUERDO AL TAMAÑO

Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Tablero de animales y objetos
- Fichas de animales u objetos en diferentes tamaños

Procedimiento: Para esta actividad se ponen el tablero con los dibujos en la mesa al igual que las fichas con diferentes tamaños.

Se pide al niño que observe con atención el tablero y vea que tamaño corresponde en cada cuadro, que escoja una figura y ponga en el lugar que pertenece cada tamaño de las figuras. Para agregar dificultad el tablero se hará más grande para poner figuras del mismo tamaño en diversos lugares y hacerlo más confuso.



SESION 30

OBJETIVO: Trabajar la concentración y memoria mediante figuras.

Actividad 1

SIGUE LAS INSTRUCCIONES Y UBICA CADA ANIMAL DONDE CORRESPONDE

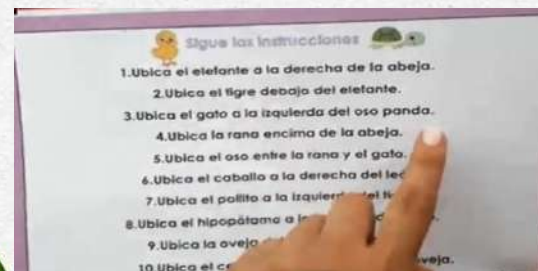
Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Cuadro con diferentes animales
- Fichas con figuras de animales
- Una lista de instrucciones
-

Procedimiento: Para esta actividad se pone el cuadro con diferentes animales en el centro de la mesa. Se pide al niño que ubique cada uno de los animales según indica las instrucciones, aquí el niño debe seguir paso a paso las instrucciones cuando se equivoque debe volver a empezar la actividad.

Durante toda la actividad si el niño no puede seguir las instrucciones o no las entiende el facilitador debe guiarlo para que continúe con la actividad evitando que el niño ya no quiera continuar con la actividad.



Actividad 2

CONCÉNTRATE Y ENCUENTRA LAS FIGURAS CORRECTAS

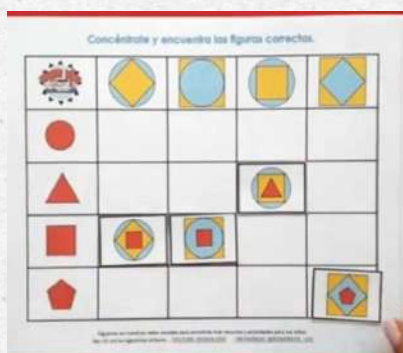
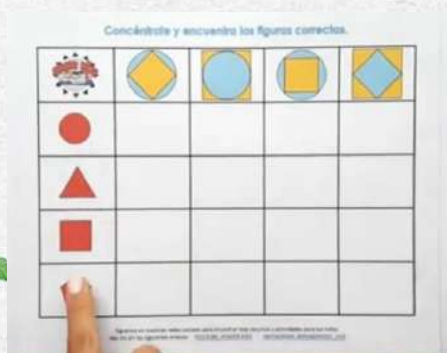
Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Tablero con diferentes figuras
- Tarjetas con figuras

Procedimiento: En esta actividad se pone los tableros con diferentes figuras en la mesa para que el niño pueda observarlas bien después se entregan las fichas con figuras para que de igual manera las vea a detalle.

Se pide al niño que observe con atención las figuras del tablero y las figuras que tiene en la mano, el niño debe analizar las figuras de las filas y las columnas. Debe organizar los datos que se cruzan el niño debe analizar y poner en su lugar la figura que le corresponde en cada uno de los cuadros. Si el niño tiene dificultad al entender la actividad el facilitador debe guiarlo cómo trabajar y ejemplificar para que el niño pueda entender cómo debe trabajar.



Actividad 3

SECUENCIA DE COLORES

Tiempo: 20 min.

Materiales:

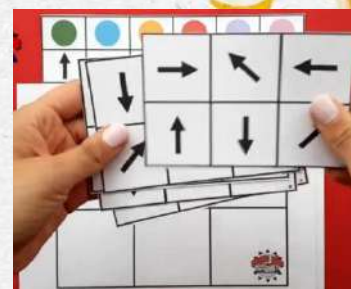
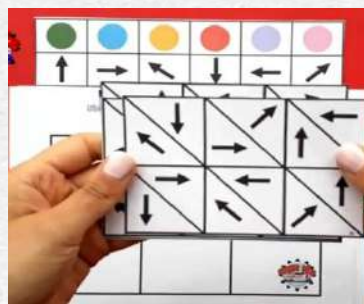
- Tablero con figuras y direcciones
- Fichas de diferentes figuras

Procedimiento: Para esta actividad se muestran las figuras al niño al igual que se le explica las direcciones que hay en el tablero que se trabajará.

Se explica al niño que debe observar en qué dirección apunta la flecha entonces la figura que corresponda. A la fila debe ponerla en la misma dirección después sigue de igual manera con las demás figuras todas deben estar en la dirección que apuntan las flechas.

Con esta actividad no solo se trabaja la atención, concentración si no también los colores y direcciones.

Esta actividad se trabaja con dos niveles de dificultad con otra plantilla con doble dirección para aumentar el grado de dificultad.



SESION 31

OBJETIVO: Trabajamos la concentracion y atencion visual.

Actividad 1:

¿Cuántos hay?

Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Laminas con dibujos
- Marcadores

Procedimiento: Para esta actividad se entregan las laminas en la mesa junto a los marcadores. Se indica al niño que debe observar muy bien la imagen y debe encerrar en un circulo la imagen que se le pide, debe encerrar una por una las imágenes ejemplo , se le pide que encierre en un circulo los arboles que no tienen manzana debe buscar en la lamina esas imagenes, etc. Se le dara diferentes instrucciones para las diferentes laminas.

Al final se debe contar la cantiodada de diobujos que encerro en un circulo y anotar el numero.



Actividad 2:

ESCRIBE EL NUMERO CORRESPONDIENTE

Tiempo: 20 min.

Materiales:

- Láminas con diferentes dibujos y números
- Lápices

Procedimiento: Para esta actividad se mostrará al niño unas laminas que contienen figuras y números al mismo tiempo. Cada figura tiene un valor ejemplo un auto vale el numero 2, una estrella un 5, y así sucesivamente con las demás figuras entonces se mostrará al niño las láminas con figuras en la parte de arriba mostrando el valor de cada una y en la parte de abajo solo las figuras. El niño debe poner el valor correcto a cada figura que se encuentra en la lámina. Para aumentar la dificultad se entregará otra lamina ya sin la guía den los valores de los objetos solo los objetos y el niño debe recordar los valores y ponerlas en cada figura.

ESCRIBE EL NÚMERO QUE CORRESPONDE A CADA FRUTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

	+		=	10
	+		=	7
	-		=	4
	+		=	?