

Educación Especial

Actividades para el

A P R E N D I Z A J E
E N C A S A



Generando cerebros en acción

ACTIVIDADES NEUROPSICOPEDAGÓGICAS

SEGE- Departamento de Educación Especial

Lic. Laura Ivette Mirabal Saucedo y Coord. Equipo
Técnico

Presentación

Actualmente las investigaciones acerca del cerebro proveen una evidencia pseudocientífica importante para apoyar los fines generales del aprendizaje. Según la OCDE (2009) el estudio de las neurociencias fortifica el apoyo a los beneficios generales de la educación, ya que la neurociencia hoy en día presenta una serie de investigaciones e informes detallado de cómo responden los seres humanos frente a diferentes experiencias de aprendizaje y sobre por qué reaccionan de la forma que lo hacen. Esta comprensión es importante para el proceso de aprendizaje que se vive en los diferentes contextos escolar y familiar.

La neuropsicopedagogía es un campo del conocimiento que se afianza como una de las neurociencias que da la posibilidad para abordar diferentes procesos del ser humano, especialmente en estudiantes, de una manera integral y diversa, la cual llegado a proporcionar desde su campo de estudio el desarrollo de las funciones cognitivas (habilidades motoras, lenguaje, habilidades viso-espaciales, memoria, funciones ejecutivas), las cuales permiten comprender y poder generar intervenciones más completas sobre todos los procesos y funciones que permiten el desarrollo de competencias como la lectura y la escritura, el pensamiento matemático entre muchas otras más que son trabajadas en las escuelas desde sus diferentes niveles.

Todo lo anterior permite desde el planteamiento de la neuropsicopedagogía generar la presente propuesta para trabajar a través de diferentes actividades, procesos neuropsicológicos que sostienen el aprendizaje con un tinte pedagógico-didáctico, pretendiendo no sólo favorecer en el ámbito del centro escolar, sino también en casa, con la familia, atendiendo a la adaptación de la situación que apremie.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Algunas pautas importantes para abordar las actividades:..... | 5 |
| “Activando mis sentidos, mi atención y mi memoria” | 6 |
| “Veo-veo” | 7 |
| “Un juego para activarnos” | 8 |
| “Palabras encadenadas” | 9 |
| “Dictado de gráficos” | 10 |
| “Mis viejos recuerdos” | 11 |
| “Mis objetos favoritos” | 12 |
| “Analogías” | 13 |
| “Hagamos grupos” | 14 |
| Memorama “causa – efecto” | 15 |
| “Armemos la casa” | 16 |
| “Más que, menos que e igual que...” | 17 |
| “Cuento que no es cuento” | 18 |
| “¿Adivina quien?” | 19 |
| “El relato cambiado” | 20 |
| “Cuento con acción” | 21 |
| “Hablando diferente” | 22 |
| “¿Cómo sería si...?” | 23 |

Algunas pautas importantes para abordar las actividades:

Permítele conocer al niño conocer, de forma práctica, lo que se pretende que logre y/o realice, así tendrá una meta fija de hacia dónde vamos con la actividad.

Procura trabajar las actividades con paciencia y sin agobio, muchas de ellas están diseñadas como un juego. Si observas rechazo hacia la actividad intenta otra o bien intentalo más tarde.

Las actividades tienen pasos y reglas, puedes ayudarle al niño a conocerles a través de ejemplos. También puedes pedirle al niño que te comparta lo que entendió o bien que pueda darte un ejemplo para cerciorarte que ha comprendido la instrucción.

Refuerza su autoestima celebrando sus logros, transmite aceptación y cariño.

Animarles a hacer preguntas les permite tener la certeza de que es bueno preguntar, dar opinión y que a veces no todo lo sabemos y está bien tener dudas.

Permítele cometer errores, los niños aprenden también a afrontar las situaciones de la forma en la que nos observan, enséñale cómo hacerlo para que transiten cada situación con curiosidad y alegría.

Recuerda que el trabajo con niños debe ser divertido para ti y para ellos. Aprenderán sin darse cuenta y cada lección será como un juego. Ponerle creatividad y emoción en la actividad, también les genera emociones que les permiten afianzar procesos diversos y aprendizajes.

¡Que sea una gran experiencia y si se te ocurren mas actividades es tiempo de ponerlas en práctica!

“Activando mis sentidos, mi atención y mi memoria”

Objetivo: Obtener información a través de uno o más sentidos.

Habilidades a trabajar: Atención focalizada, sostenida y memoria sensorial.

Material:

- 1.-Dibujos exactamente iguales con algunas diferencias y similitudes.
- 2.-Alimentos (dulce, salado, agrio, picante).
- 3.-Antifaces o pañuelos para tapar los ojos.

Procedimiento:

La actividad se llevara a cabo en 3 tiempos, las actividades 1 y 2 se resolverán de manera individual y la 3 se resolverá de manera grupal (familiar)

- **Actividad #1:** Se le presentara al niño un par de dibujos, estos deberán ser iguales con algunas diferencias (se pueden buscar las imágenes en internet) para que el alumno busque las cosas en que difieren y las semejanzas que tienen entre si las imágenes.
- **Actividad #2:** Al niño se le darán una serie de alimentos para que identifique el sabor de cada uno e identifique cual es el alimento y cómo lo puede consumir o en qué comidas lo puede encontrar.
- **Actividad #3:** Se les taparan los ojos al niño, posteriormente se pasara al frente a una persona para que por medio del tacto identifique quien es. Luego se pasara al frente otra persona, el niño identificara por medio del olfato el olor de la persona e identifique quien es. Para finalizar se pasara a otro participante, este empezara a hablar y el alumno por medio del oído identificara quien es la persona que esta hablando.

“Veo-veo”

Objetivo: Que el niño realice cierre auditivo e identificación de objetos en el entorno.

Habilidades a trabajar: Atención selectiva, dividida y sostenida y uso de vocabulario.

Procedimiento:

Juego de veo-veo:

- Veo-veo.
- ¿Qué ves?
- Una cosita.
- ¿Y que cosita es?
- Empieza por la (vocal o consonante). Con ello se pretende que el niño busque objetos, animales o cosas que empiecen por esa letra, para trabajar los tres tipos de atención.

***Variación:** Esta actividad también favorece el lenguaje, la discriminación auditiva y la focalización con respecto al punto y modo de articulación si segmentamos las palabras encontradas en sílabas y las repetimos con el niño varias veces (utilizando palmadas, golpecitos con los pies en cada segmento de sílaba) enfatizando la correcta articulación. Cabe mencionar que la actividad no debe ser exhaustiva ni perfecta, sino a modo de juego.

“Un juego para activarnos”

Objetivo: activar en el alumno su viso-motricidad y que logre la ejecución de las instrucciones.

Habilidades a trabajar: Atención sostenida, habilidades visomotoras

Procedimiento:

Se comenzará con la imitación de gestos que realiza quien está dirigiendo.

El segundo nivel puede ser que realicen una acción inversa a la que se indica. Por ejemplo:

- a.- Sí yo pongo el brazo hacia adelante, tú lo pones hacia atrás.
- b.-Sí yo lo pongo hacia atrás, tú lo pones hacia adelante.
- c.- Si yo pongo los brazos abajo tu los pones arriba, si yo pongo los brazos arriba tu los pones abajo.
- d. Si yo salto tu aplaudes, si yo aplaudo tu saltas.
- Entre otras indicaciones que se te ocurran.

“Palabras encadenadas”

Objetivo: Que el alumno logre evocar palabras en función al sonido-sílaba escuchada.

Habilidades a trabajar: Atención selectiva

Procedimiento:

- El juego que se explica a continuación se llama Palabras encadenadas, en el cual pueden participar dos o más personas.
- Se trata de decir palabras que empiecen por la sílaba que acabó la última palabra que se dijo.

Por ejemplo: casa - sapo - pozo - zócalo - lobo - bola.

“Dictado de gráficos”

Objetivo: Que el alumno logre focalizar atención, comprender instrucciones y ejecutar la actividad.

Habilidades a trabajar: Atención selectiva, viso-motricidad y comprensión auditiva.

Materiales:

- Hoja de maquina (para los más grandes)
- Hoja cuadriculada (para los más pequeños)
- Lápiz

Procedimiento:

Consiste en dar instrucciones al alumno/a para poder realizar un listado, como por ejemplo: cuando dé un golpe dibujarás un círculo, cuando dé dos palmadas dibujarás un cuadrado y para tres palmadas dibujarás una raya.

También se pueden agregar más instrucciones, por ejemplo: Cuando de un golpe con el pie en el piso dibujarás una estrella, cuando chifle dibujarás una flecha.

Toma en cuenta la edad del (los) niños y las instrucciones que pueden seguir para evitar frustrar la actividad. Puedes ir incrementando instrucciones en el dictado conforme vayan avanzando y/u observes habilidad para hacerlo.

“Mis viejos recuerdos”

Objetivo: Que el alumno ejercite la habilidad cognitiva de “recordar” por medio de preguntas que requieren concentración y traer al presente actividades y/o personas del pasado para estimular y reforzar dicha habilidad.

Habilidades a trabajar: Memoria en proceso de evocación

Procedimiento:

- Se le pide situarse en una postura cómoda.
- Se le cuestionan ciertos aspectos o acontecimientos pasados. Por ejemplo:
 - Recuerda los nombres de maestros de la 1ª infancia.
 - Recuerda la última vez que tomaste un helado
 - Recuerda que hiciste ayer por la mañana
 - Recuerda tu juguete favorito
 - Recuerda que te regalaron la navidad pasada

Se pueden agregar más cuestiones o bien se pueden cambiar en función a la edad del alumno.

“Mis objetos favoritos”

Objetivo: que el alumno ordene la información más significativa por medio de un conjunto de objetos para llevar a cabo la “jerarquización” de dicha información.

Habilidades a trabajar: Estrategias para favorecer las Habilidades de organización de la información.

Material:

7 plantillas con dibujos diferentes:

- Una pelota
- Una cama
- Una hamburguesa
- Un juego de mesa
- Una muñeca
- Frutas
- Perro/ gato

Procedimiento:

Ordenar las figuras de acuerdo a sus preferencias.

- Empezar por elegir la figura que más le guste y la que menos le guste y que las coloque en lados contrarios. La que más le gusta a la derecha y la que menos le gusta a la izquierda.
- A continuación entre las cinco figuras restantes, elija la que más le agrade y la que menos le agrade y de igual forma las ponga de cada lado a un costado de la figura anterior.
- Y de las tres que quedan elija de nuevo la que prefiere y la que menos le guste y las acomode de igual manera.

“Analogías”

Objetivo.– Que el alumno logre establecer una síntesis comparativa medio de un juego de analogías para que llegue a la reestructuración del modelo actual presentado, de manera lógica y habitual.

Habilidad a trabajar: Comparación, análisis–síntesis.

Material (opcional en función a la edad del educando)

- Plantillas con las imágenes de las analogías.

Procedimiento.

- Se le establece la analogía ejemplificando la “comparación”.

Pájaro – Canto

Perro– Ladrado

*Contextualiza: “El pájaro canta, el perro Ladra”

Se le establecen las analogías para completar con la palabra correspondiente.

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| • Zapato – _____ (pie) | • Coser– _____(aguja) |
| • Sombrero – cabeza | • Dibujar– Lápiz |
| • Naranja – árbol | • Cuero– Zapatos |
| • Perro– _____ (animal) | • Tela– _____ (vestido) |
| • Piel – _____ (hombre) | • Nariz– Oler |
| • Plumas– Ave | • Ojos– _____(ver) |
| | • Octubre– Noviembre |
| | • Jueves– _____ (viernes) |

“Hagamos grupos”

Objetivo: Que el alumno realice la clasificación de los conceptos por medio de dividir la información en diferentes campos para llegar a la organización de las palabras/imágenes.

Habilidades a trabajar: Organización de la información, clasificación

Materiales:

- Listado de palabras clasificadas en “campos semánticos” (opcional en función a la edad; colores, animales, comida, ropa, nacionalidades, asignaturas (elementos de las mismas) etc.
- Plantillas con imágenes de los conceptos (opcional según la edad).

Procedimiento

Se le muestran los conceptos al alumno en forma desordenada (en plantillas o de forma escrita).

Se le solicita que ponga junto lo que va junto.

- ¿De qué otra forma lo puedes agrupar? ¿Qué otro grupo de campo semántico puedes formar?
- Pon juntos los que se te parecen del mismo grupo.

Memorama “causa – efecto”

Objetivo: que el alumno logre hábitos de comportamiento ordenado y de actitudes favorables hacia el orden, siempre están presentes en la escuela.

Habilidad a trabajar: Lógica, memoria y asociación visual.

Tiempo destinado: 20 minutos

Materiales: láminas donde se observen causa–efecto de las actividades cotidianas que realizan los niños, en casa y en la escuela; ejemplo

Lamina 1: baño

Lamina 2: niño aseado

Procedimiento:

Este es un juego, el cual se realiza como normalmente se juega un memorama, esta vez la variante será, que las figuras o laminillas, no serán iguales sino lo que se entiende como causa–efecto, esto dará pie a que el alumno adquiera hábitos en su entorno educativo, y familiar para después, aplicarlo, en su vida cotidiana, además de que el alumno se dará cuenta, que existe una secuencia.

“Armemos la casa”

Objetivo: que el estudiante reconozca y articule las partes que constituyen un todo.

Habilidad a trabajar: Análisis e identificación de atributos y componentes

Tiempo destinado: 30 minutos

Materiales:

- Esquema de una casa del tamaño de una hoja de máquina, Tijeras, Resistol, Folletos de inmuebles artículos para el hogar, etc.

Procedimiento:

En esta actividad el alumno deberá de “equipar” su casa, pondrá lo que desee en ella, la consigna será, que pongan ordenadamente lo que necesitan, o quieren que su casa tenga, esto lo realizara; cortando y pegando lo que tiene en los folletos para luego “equipar su casa”

“Más que, menos que e igual que…”

Objetivo: que el alumno logre identificar, que existen variantes que pueden ser causales, jerárquicas, temporales, espaciales etc.

Habilidades a trabajar: identificación de relaciones y patrones

Tiempo destinado: 20 minutos

Materiales: láminas donde se observen actividades de la vida diaria.

Procedimiento:

En esta actividad se le pedirá al alumno que observe las actividades que están expuestas y que mencione si las actividades observables le agradan más que… menos que….. O igual que…

Esto le permitirá al alumno jerarquizar las actividades que realiza. Y tener conciencia de lo que se realiza en cada actividad es fundamental e irremplazable.

“Cuento que no es cuento”

Objetivo: involucrar al alumno a detectar errores en cuentos que ya hayan escuchado previamente.

Habilidades a trabajar: atención auditiva, comprensión auditiva, memoria de evocación.

Tiempo destinado: 20 minutos

Materiales: cuentos clásicos

Procedimiento:

Se procederá a contar el cuento clásico con ciertas variantes o errores. Se le pedirá al alumno identificar en qué momento se ha cambiado la historia, que elementos del cuento se han agregado o quitado y qué comparativo hay con respecto al cuento original.

“¿Adivina quien?”

OBJETIVO: *La verificación* formal o experimental, en el notar que algo no tiene sentido y no checa con los que se menciona o de la situación que se vive.

Habilidades a trabajar: análisis e inferencias, comunicación oral, manejo de turnos.

Material:

- Tarjetas de los personajes que integran el tablero (pueden ser por ejemplo de Historia pueden ser los personajes de la independencia, o de otros elementos, las partes de la célula, entre otros)
- Cinta maskin.

Procedimiento:

Los participantes se sentaran de frente uno al otro, uno tomará el papel del preguntón y el otro del descriptor. Quien es el descriptor deberá tomar una tarjeta y deberá pegarla en la frente del preguntón sin que éste la pueda ver. Para esto el preguntón es quien adivinará el personaje u objeto que tiene la tarjeta.

Quien es el descriptor deberá darle pistas al preguntón para que pueda adivinar y el preguntón a su vez podrá hacer preguntas que le ayuden a saber qué o quién está en la tarjeta, basándose en: las características físicas, cualidades, adjetivos, etc.

Al momento de que el preguntón haya adivinado, se hace cambio de papeles y tomará turno el participante que describió para que realice lo mismo como preguntón.

“El relato cambiado”

OBJETIVO: Que los participantes reorganicen y reconsideren ideas.

Habilidades a trabajar:

Material:

- Hojas con frases

Procedimiento:

Se les reparte a cada participante una hoja de tiene escritas cuatro frases, los participantes tendrá que alterar el orden de las mismas, de modo que resulten varias historias diferentes

Por ejemplo:

Versión original: Era una mañana de primavera y una niña jugaba en su cuarto, jugó con un tren, con una pelota y con un rompecabezas, pero pronto se aburría de todo.

Versión modificada: Una niña jugaba en su cuarto pero pronto se aburría de todo era una mañana de primavera, cuando la alegría regreso a su vida, porque jugó con un tren, con una pelota y con un rompecabezas.

“Cuento con acción”

Objetivo: Que los alumnos al escuchar la historia, vayan realizando sonidos y acciones con su cuerpo para darle acción al cuento.

Habilidades a trabajar: atención selectiva, sostenida y dividida, comprensión auditiva y coordinación motriz.

Material: Historias

Procedimiento:

Se trata de contarle una pequeña historia, enfatizando y haciendo uso de la exageración en el discurso verbal para apoyar la comprensión del niño, y él a su vez tiene que hacer los gestos que le digamos a palabras concretas: cuando aparece “perro”, ladrar, cuando aparezca “comer”, el gesto de comer, etc. Las primeras veces sólo con unas 3 o 5 palabras con gestos y poco a poco se van aumentando.

También se pueden utilizar canciones.

“Hablando diferente”

Objetivo: Que los alumnos logren hacer uso de sus elementos del lenguaje de forma divergente y creativa.

Habilidades que se trabajan: Atención selectiva, lenguaje.

Procedimiento:

Consiste en contar las cosas como no son, pidiéndoles que en su narración creen historias cambiando los papeles de los personajes, cambiando lugares, etc. Hay que dejar que vuele su imaginación. Por ejemplo: Había una vez una mamá que todo el tiempo hacía berrinche, el hijo Manuel le regañaba de vez en cuando diciéndole “Mamita, eso no está bien”...

Si queremos hacer esta actividad diferente, también podemos proponer hablar con solo una vocal o poniendo una consonante en medio de cada sílaba que se diga, por ejemplo: con “i” “Ini misqui piridi in li pirid” (una mosca parada en la pared)

“¿Cómo sería si...?”

Objetivo: Desarrollar en el alumno la habilidad para establecer deducciones e inducciones a partir de sus conocimientos previos integrándolos a los nuevos.

Habilidades a trabajar: deducción–inducción, atención sostenida.

Material: Hojas de máquina

Procedimiento:

Se comienza por indagar con los alumnos sobre ¿Cómo es el lugar en donde viven? ¿Cómo es su clima? ¿Hay animales y plantas? ¿Cómo son?... posterior a los comentarios del alumno (s) se deberán brindar características generales de algún otro ecosistema (desierto, sabana, bosque, selva) e incluso del ecosistema fuera del planeta. A partir de ello se le (s) pide realizar un dibujo o un escrito sobre cómo sería si viviera en alguno de esos lugares. Por ejemplo:

–El desierto: Es una región extensa y seca con muy poquita gente y vegetación (plantas) debido a la carencia de agua, es decir, es un lugar que es muy seco y difícilmente llueve, hace mucho calor durante el día y frío en la noche. ¿Cómo sería si vivieras en el desierto?–

BIBLIOGRAFÍA

FERRÉ et al. (2014) Neuro-psico-pedagogía. Bases neuroofuncionales del aprendizaje cognitivo y emocional (Eds) Barcelona: Lebon S.L.

IBARROLA B. (2013) Neurociencia y neurodidáctica: Ciencia y pedagogía en sintonía; Atención Memoria y Motivación, el acorde perfecto en *Aprendizaje Emocionante. Neurociencia en el aula* (Pp. 103-127: 205-253) SM.

IBAROLA B. (2014) Inteligencias múltiples. De la teoría a la práctica inclusiva (Eds) Madrid: Innovación Educativa S.M.

PORTELLANO J. & García A. (2005). Cómo desarrollar la Inteligencia: Entrenamiento Neuropsicológico de las Funciones Ejecutivas y la Atención. Madrid: Somos Psicología

PORTELLANO J. & García A. (s/a) “Bases Neuroanatómicas de la atención” y “Aspectos conceptuales y modelos de funciones ejecutivas” en *Neuropsicología de la atención, de las funciones ejecutivas y la memoria* (Pp. 85-90 y 143-164). Editorial Síntesis: Madrid

OCDE (2009) Un ABC del cerebro en *La comprensión del cerebro. El nacimiento de una ciencia del aprendizaje* (Pp. 35-51) Paris: CERL.