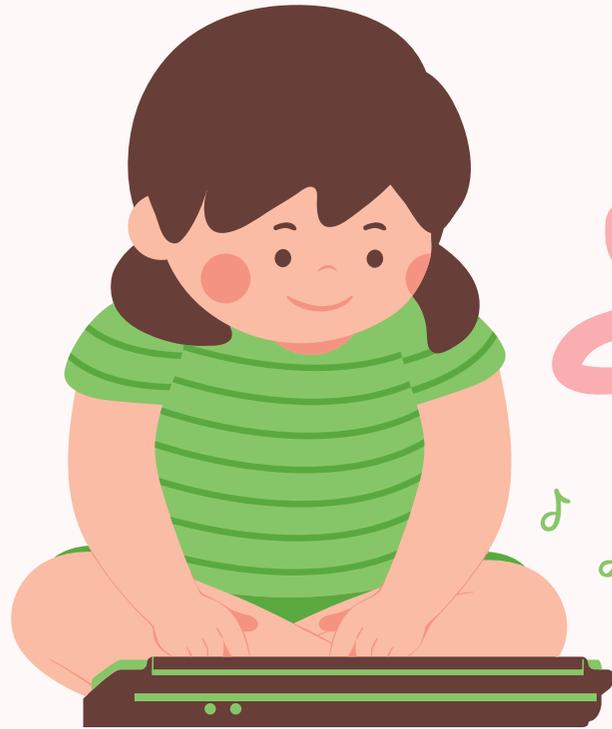


QUÉ SON Y CÓMO TRABAJARLAS

FUNCIONES EJECUTIVAS



ESTABLECIMIENTO DE METAS

PLANIFICACIÓN

AUTORREGULACIÓN Y MONITORIACIÓN

MEMORIA DE TRABAJO

TOMA DE DECISIONES

ANTICIPACIÓN

INICIO DE LA ACTIVIDAD

FLEXIBILIDAD

INHIBICIÓN

¿QUÉ SON?

- LAS FUNCIONES EJECUTIVAS SON UN CONJUNTO DE HABILIDADES COGNITIVAS QUE ESTÁN IMPLICADAS EN EL ABORDAJE CONSCIENTE DE LA REALIZACIÓN DE TAREAS Y ACTIVIDADES COTIDIANAS O EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.
- SE PONEN ESPECIALMENTE DE MANIFIESTO CUANDO SE TRATA DE ENFRENTARSE A SITUACIONES NOVEDOSAS.
- SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR ES CRUCIAL Y SU FUNCIONAMIENTO INADECUADO SUELE ESTAR PRESENTE EN LOS CASOS DE NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE, PROBLEMAS DE CONDUCTA, O EN ALGUNOS TRASTORNOS INFANTILES COMO EL TDAH O TEA.

ESTABLECIMIENTO DE METAS



CONSISTE EN LA CAPACIDAD DE ESTABLECER, FIJAR O SELECCIONAR OBJETIVOS PARA LA PROPIA ACCIÓN. EL ESTABLECIMIENTO DE METAS SUELE ESTAR RELACIONADO CON UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

POR EJEMPLO, CUANDO ALGUIEN SE DEJA LAS LLAVES DE CASA DENTRO LA META QUE SE ESTABLECE ES CÓMO VOLVER A ENTRAR EN CASA.

ANTICIPACIÓN



CONSISTE EN LA CAPACIDAD DE ANTICIPAR LAS CONSECUENCIAS DE DISTINTAS ACCIONES SIN NECESIDAD DE PONERLAS EN PRÁCTICA. POR EJEMPLO, PODEMOS ANTICIPAR LA REACCIÓN DE OTRA PERSONA SI ACTUAMOS DE UNA FORMA DETERMINADA O REALIZAMOS CIERTOS COMENTARIOS, SIN NECESIDAD DE LLEGAR A EJECUTARLOS.

PLANIFICACIÓN

LA PLANIFICACIÓN ES UNA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS QUE CONSISTE EN LA CAPACIDAD PARA DISEÑAR UN PLAN O DESARROLLAR ALGÚN TIPO DE ESTRATEGIA QUE SIRVA PARA ABORDAR Y RESOLVER ALGUNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA. LA PLANIFICACIÓN SE CONCRETA EN EL PRINCIPIO DE "PENSAR ANTES DE ACTUAR".



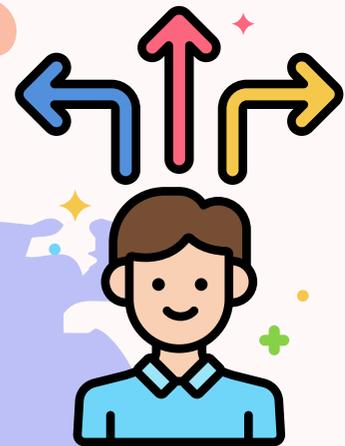
INICIO DE LA ACTIVIDAD O DE LAS OPERACIONES MENTALES

ESTA PODRÍA SER LA FUNCIÓN EJECUTIVA DE PUESTA EN MARCHA. ES LA QUE PERMITE PASAR A LA ACCIÓN O COMENZAR A ACTUAR. POR EJEMPLO, UN NIÑO SABE LO QUE TIENE QUE HACER, SABE CÓMO LO VA A HACER, HASTA QUE FINALMENTE SE PONE HACERLO.

AUTORREGULACIÓN Y MONITORIZACIÓN

CAPACIDAD DE AUTORREGULARSE, SELECCIONAR LAS CONDUCTAS ADECUADAS Y MONITORIZAR LA PROPIA ACCIÓN AUTOEVALUANDO SU FORMA DE ACTUAR. ADEMÁS, LA AUTORREGULACIÓN PERMITE ADAPTAR LA PROPIA ACCIÓN A LOS RESULTADOS QUE SE VAN OBTENIENDO O A LAS NUEVAS DEMANDAS QUE SE VAN PRODUCIENDO.

FLEXIBILIDAD



LA FLEXIBILIDAD ES UNA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS MÁS IMPORTANTES, YA QUE PERMITE CAMBIAR EL FORMATO DE RESPUESTA ADAPTÁNDOLO A LAS CIRCUNSTANCIAS, O BUSCAR SOLUCIONES Y ACCIONES DIFERENTES CUANDO LOS RESULTADOS NO SON ADECUADOS.

MEMORIA DE TRABAJO



ES LA FUNCIÓN ENCARGADA DE ALMACENAR TEMPORALMENTE LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA RESOLVER UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA O UNA TAREA. ES SIMILAR A LA MEMORIA RAM DE LOS EQUIPOS INFORMÁTICOS. LA MEMORIA DE TRABAJO SUELE DIVIDIRSE EN MEMORIA AUDITIVA, LLAMADA TÉCNICAMENTE BUCLE FONOLÓGICO; Y MEMORIA VISUOESPACIAL, DENOMINADA TÉCNICAMENTE AGENDA VISUOESPACIAL.

POR EJEMPLO, CUANDO REALIZAMOS UNA OPERACIÓN ARITMÉTICA MEDIANTE CÁLCULO MENTAL, PONEMOS EN JUEGO LA MEMORIA DE TRABAJO.

INHIBICIÓN



ES UNA FUNCIÓN EJECUTIVA RELACIONADA CON LA CAPACIDAD DE AUTOCONTROL.

SE MANIFIESTA DE DIFERENTES FORMAS

- **LA PRIMERA CONSISTE EN LA INHIBICIÓN DE UNA RESPUESTA PREPOTENTE. POR EJEMPLO EN LUGAR DE LEER UNA PALABRA, DECIR EL COLOR EN LA QUE ESTÁ ESCRITA.**
- **TAMBIÉN CONSISTE EN DETENER CONDUCTAS QUE YA ESTÁN EN MARCHA ANTE UNA ORDEN. POR EJEMPLO, DEJAR DE DAR PALMADAS CUANDO SE DEMANDA.**
- **Y POR ÚLTIMO TAMBIÉN SE MANIFIESTA EN LA CAPACIDAD DE MANTENER DETERMINADAS CONDUCTAS A PESAR DE LAS INTERFERENCIAS.**

TOMA DE DECISIONES



LA ÚLTIMA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS ES LA TOMA DE DECISIONES QUE CONSISTE EN ELEGIR UNA ALTERNATIVA DE ACCIÓN JUNTO CON LOS PROCESOS ANTERIORES, ES DECIR ESTABLECIMIENTO DE METAS MONITORIZACIÓN, FLEXIBILIDAD, ETC.

SI QUIERES SABER MÁS...

Taller práctico on line

MARTES 26 DE ABRIL A LAS 19:00



ACTIVIDADES PARA MEJORAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Jesús Jarque, Pedagogo

**FORMACIÓN
INFOSAL**

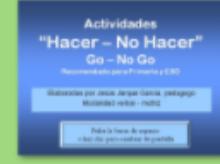


**Familia
y cole**

**FICHAS Y ACTIVIDADES
GRATUITAS
WWW.FAMILIAYCOLE.COM**



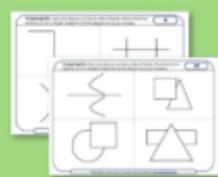
Go - No para
Educación Infantil



Go - No para
Educación primaria y ESO



Juego de Tangram



Percepción visual
y espacial



Razonamiento verbal



Fichas de atención
para Educación Infantil



Fichas de atención
para Primaria y Secundaria



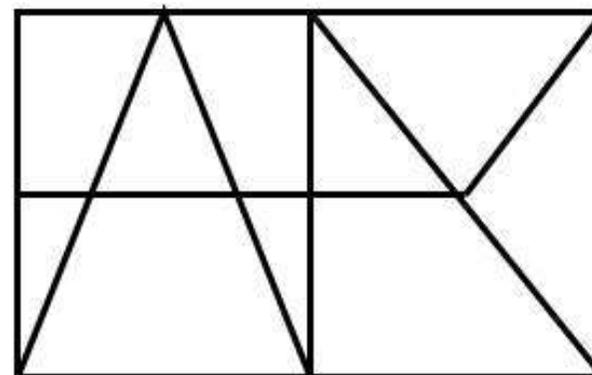
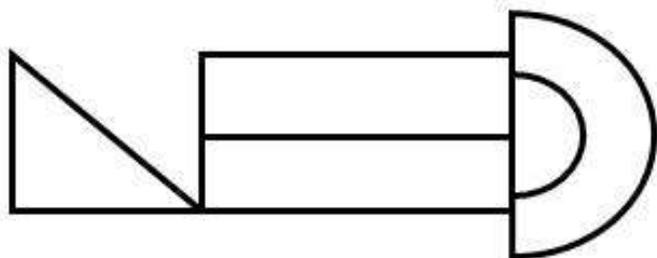
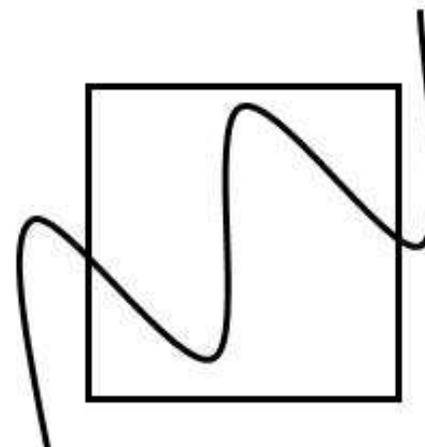
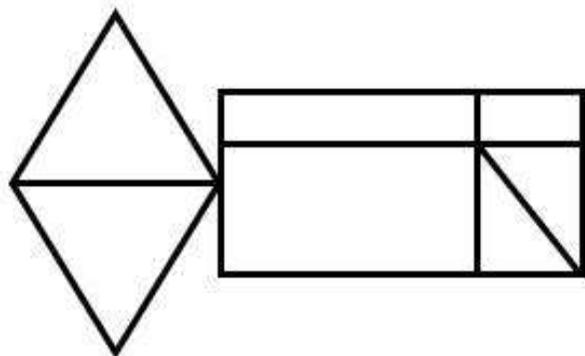
Actividades
funciones ejecutivas
Educación Infantil



Actividades
funciones ejecutivas
Primaria y Secundaria

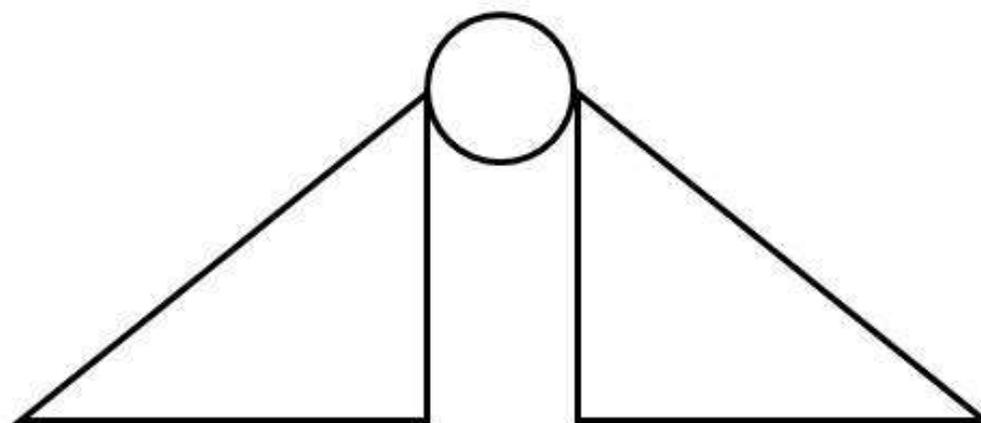
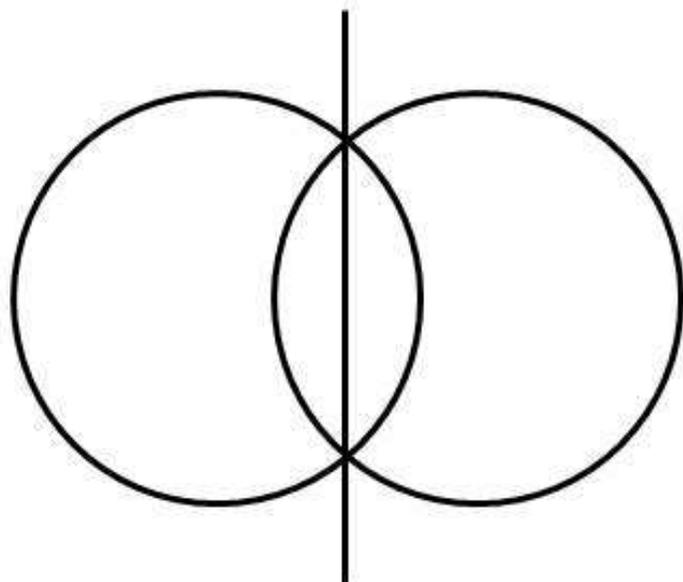
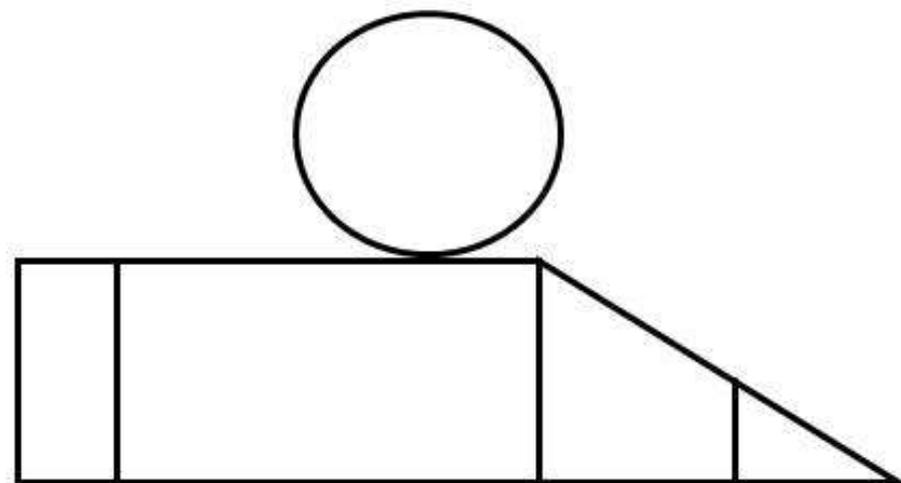
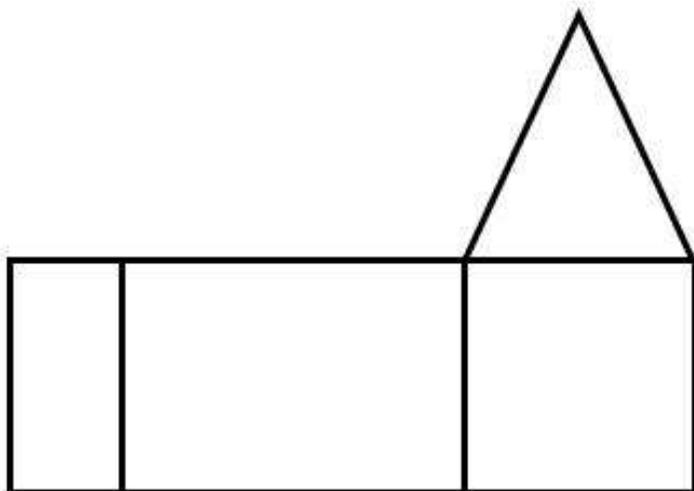
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

24



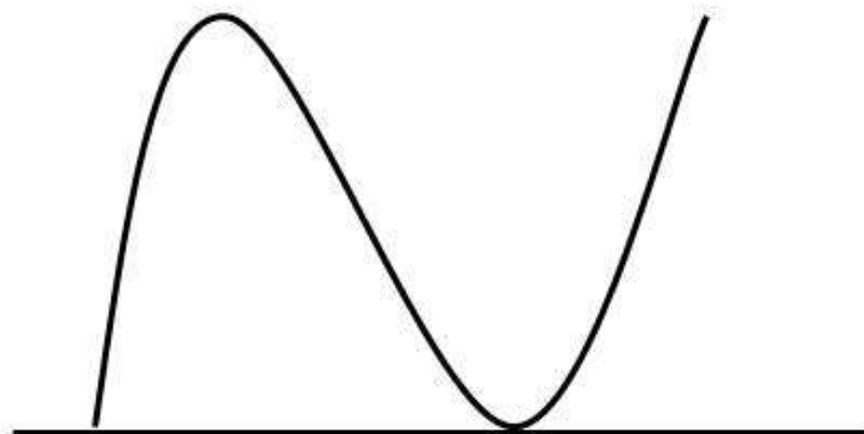
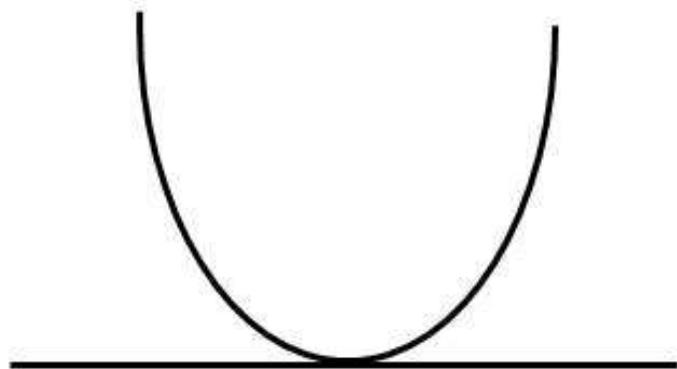
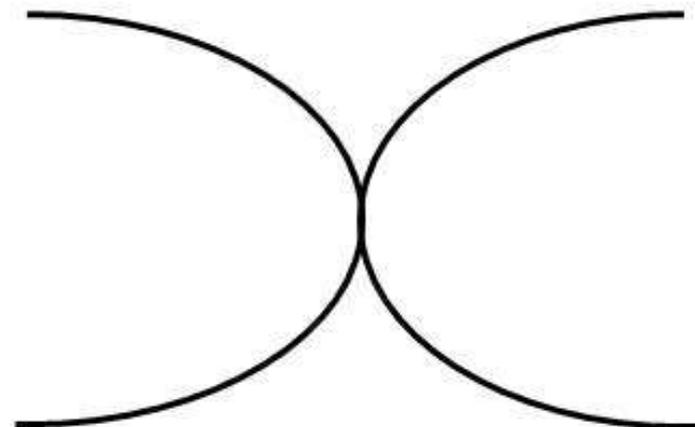
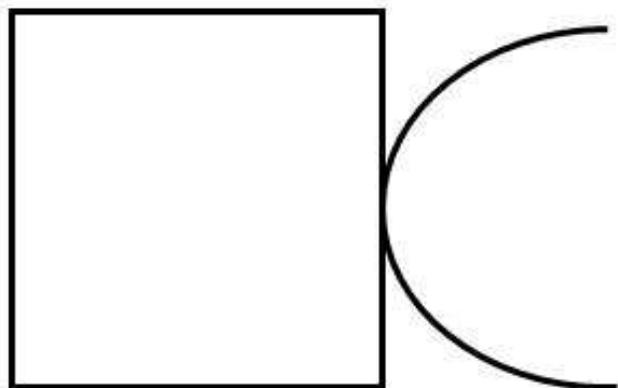
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

23

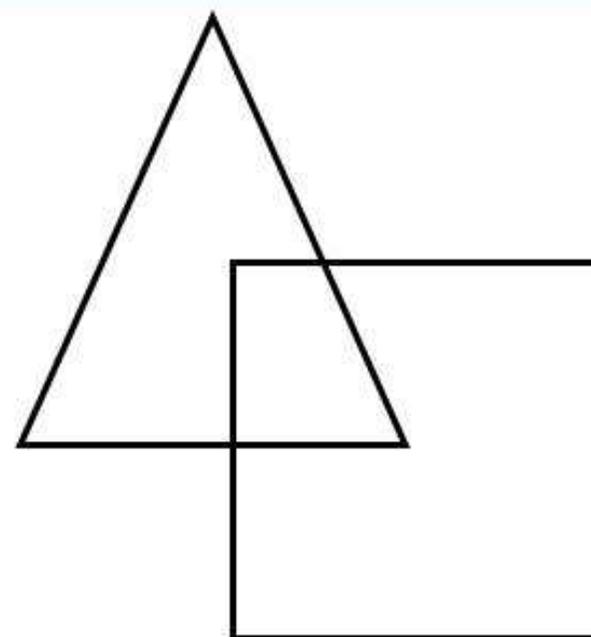
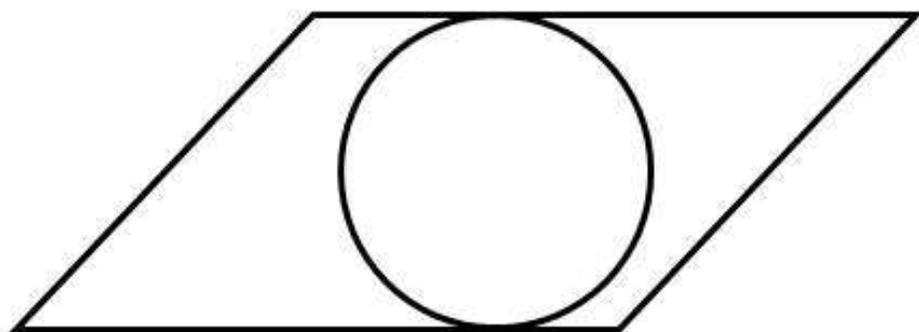
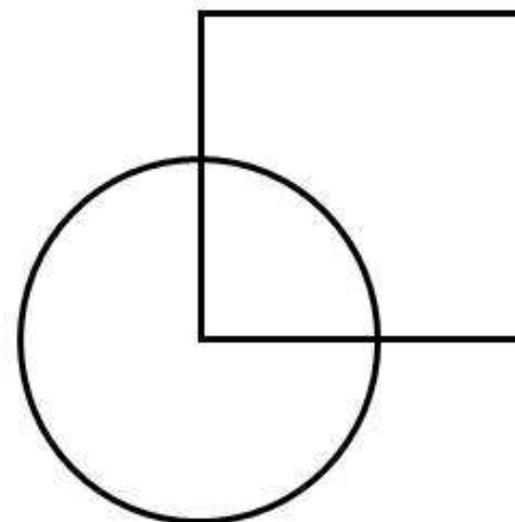
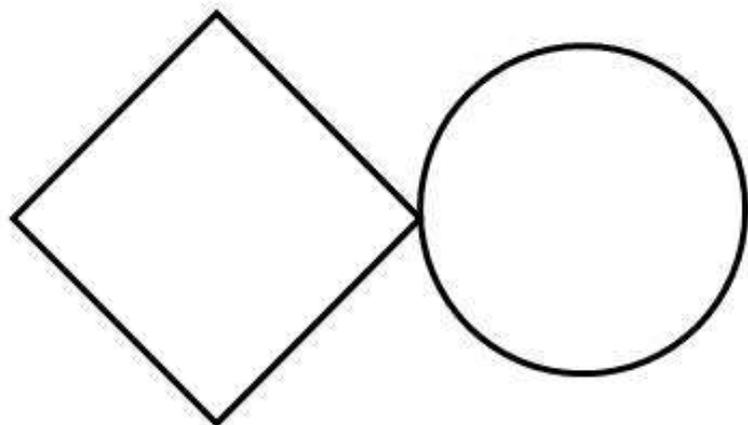


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

20

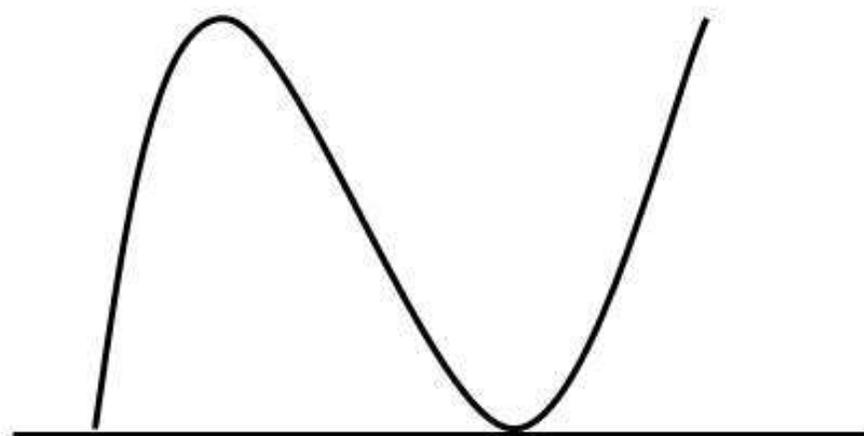
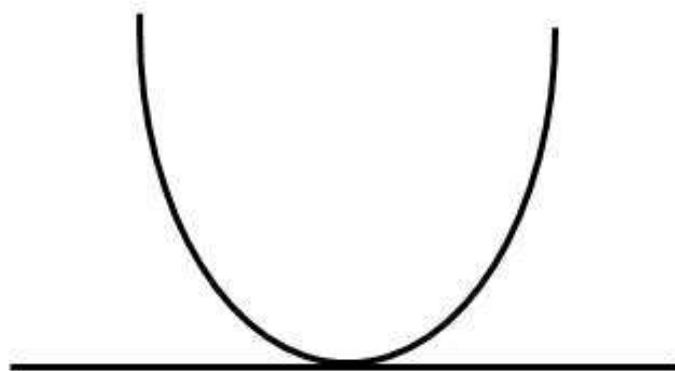
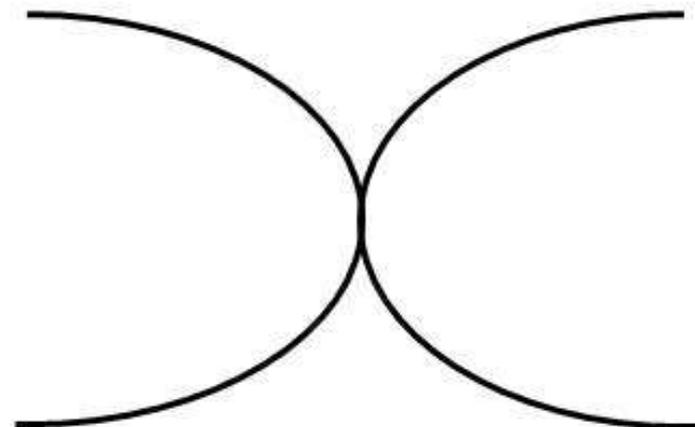
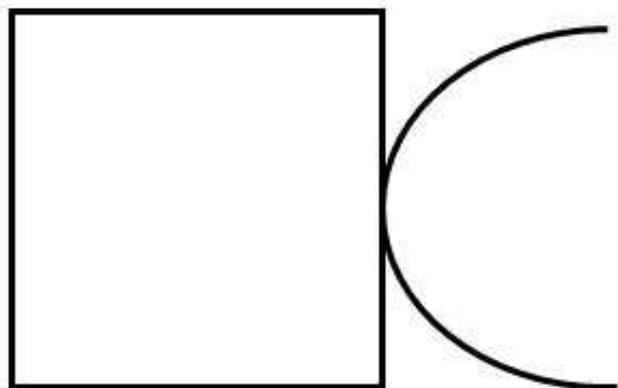


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

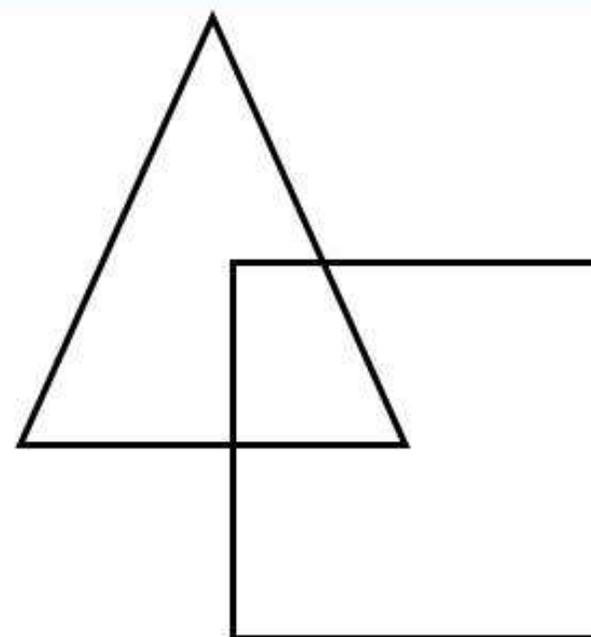
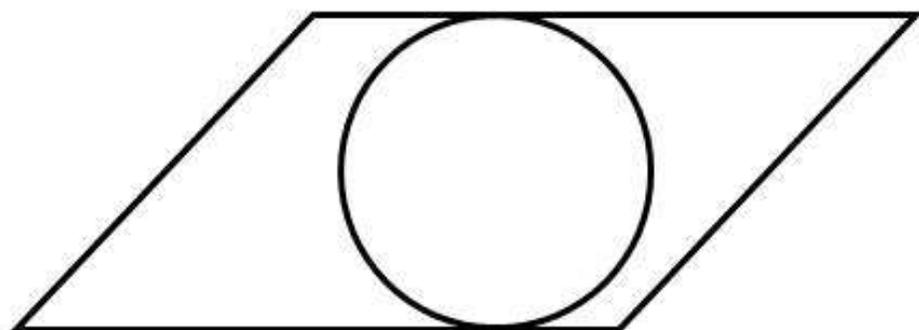
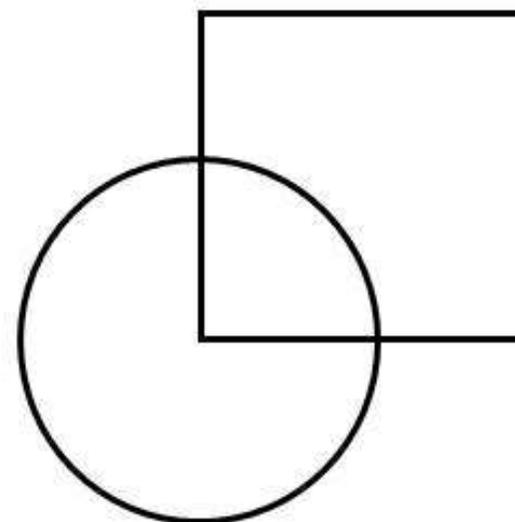
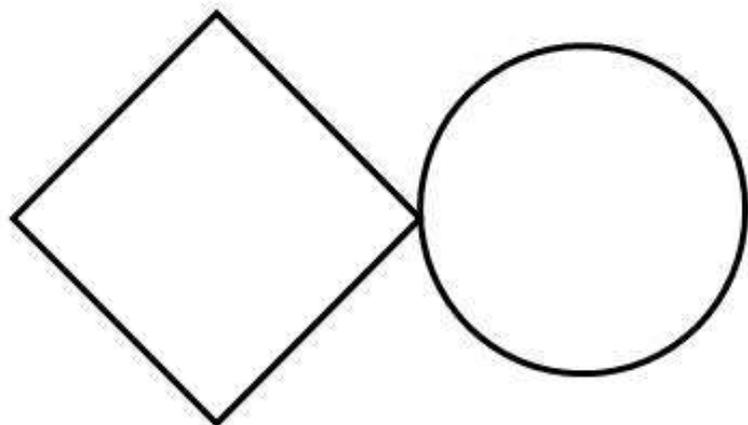


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

20

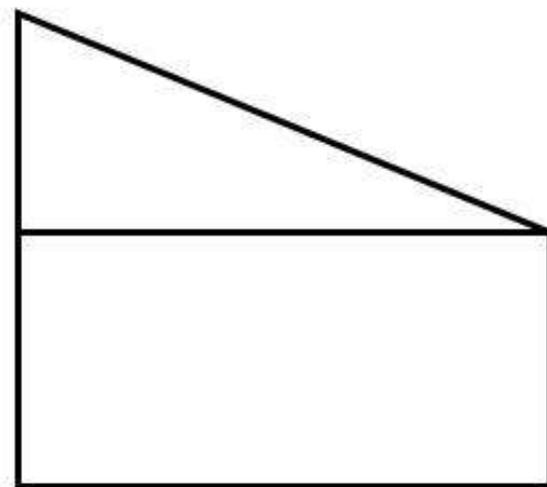
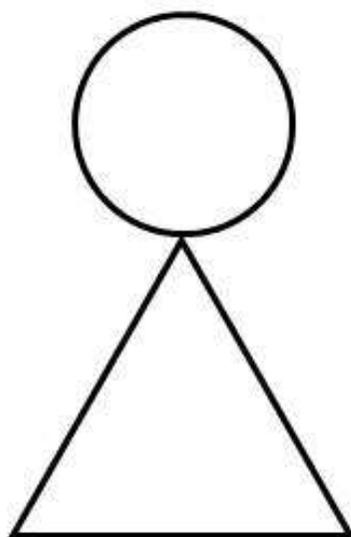
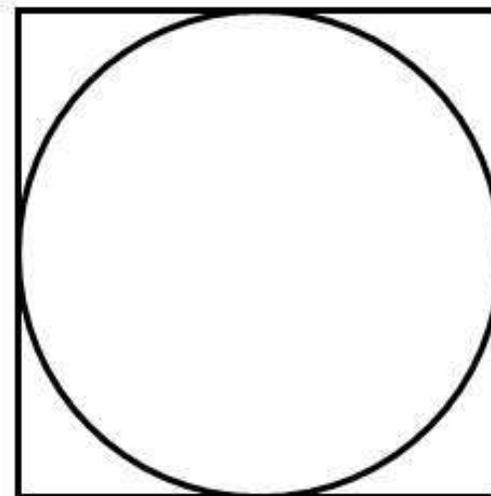
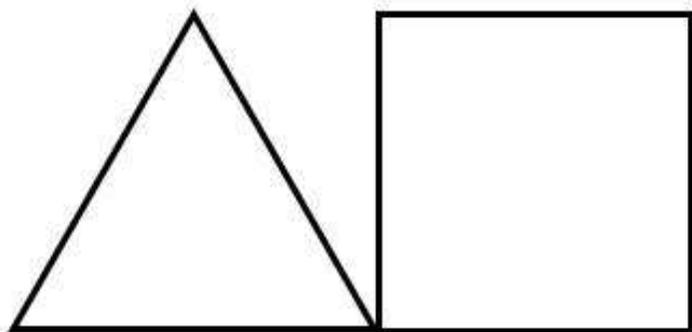


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.



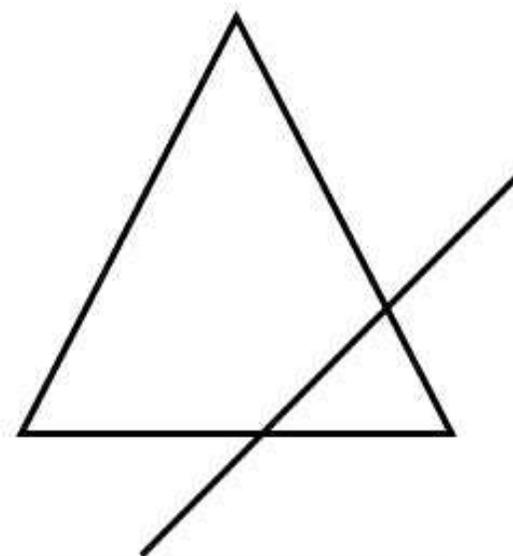
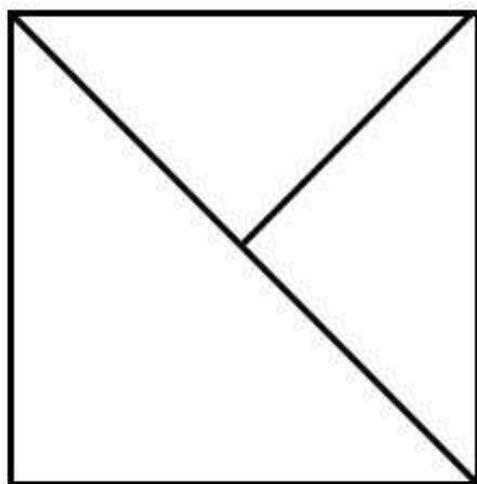
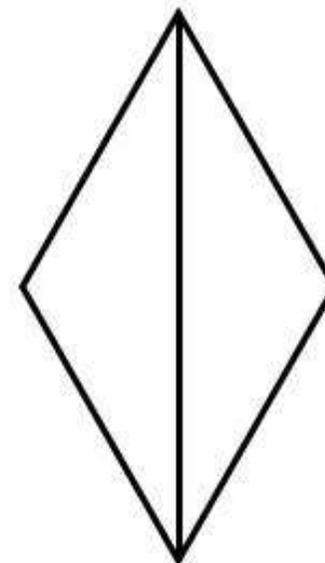
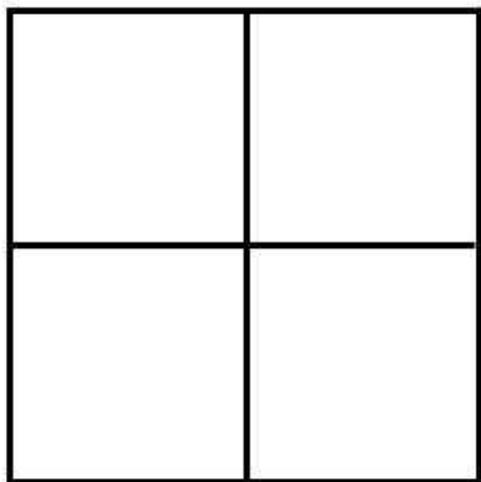
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

16



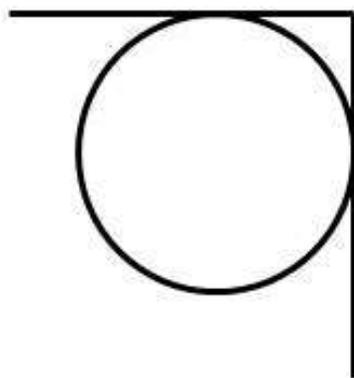
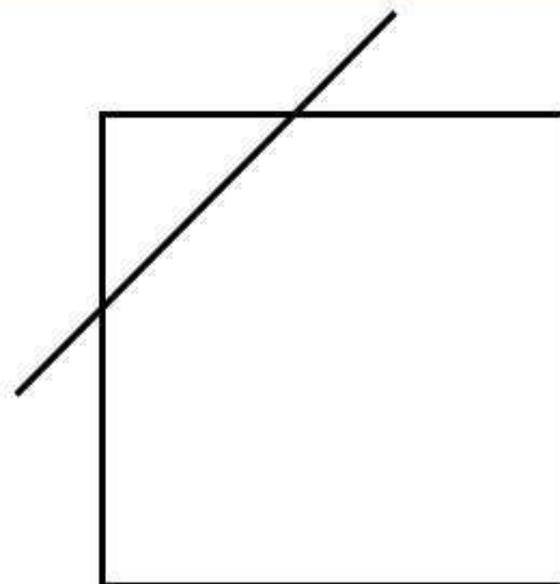
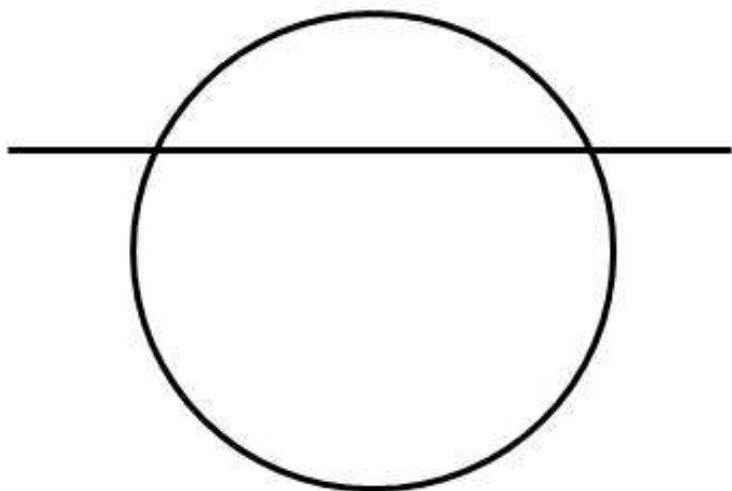
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

13

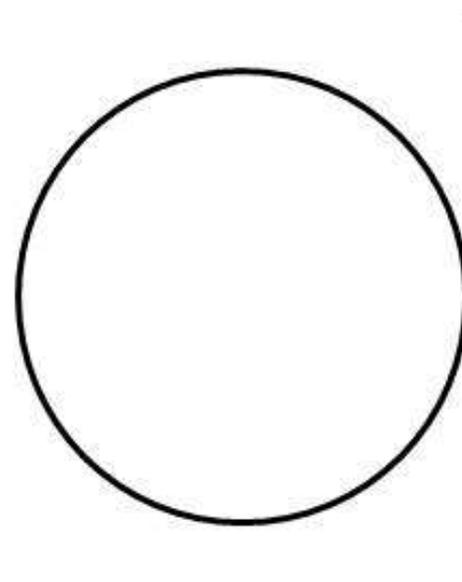
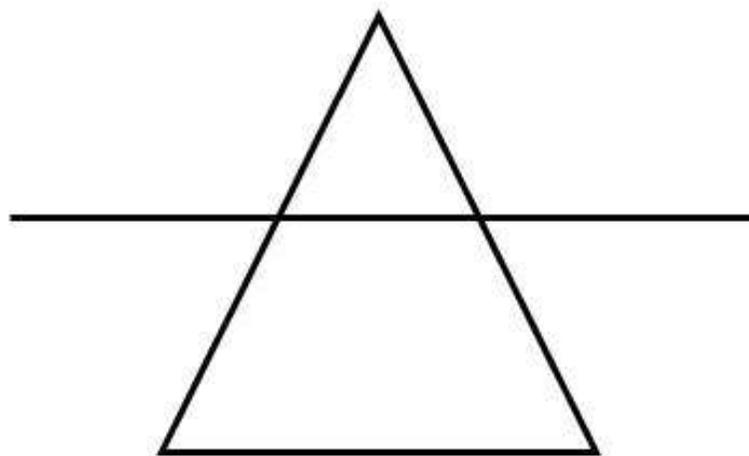
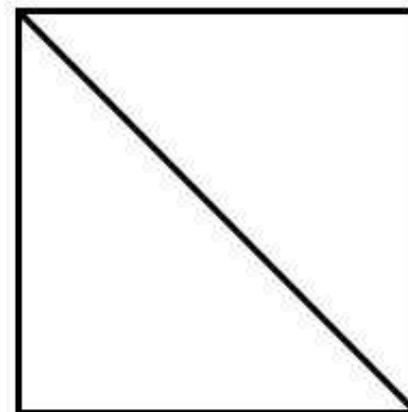
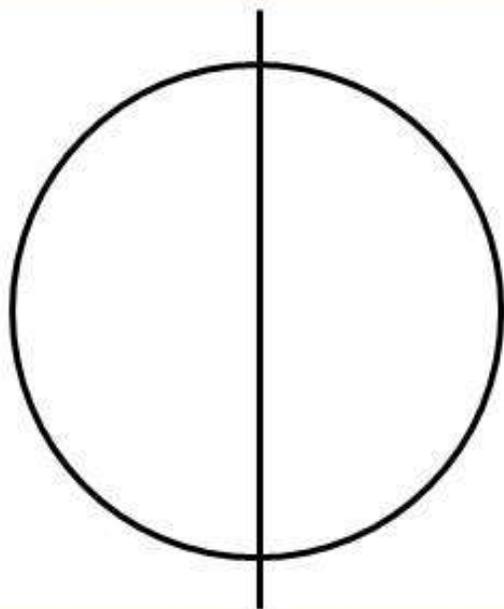


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

14

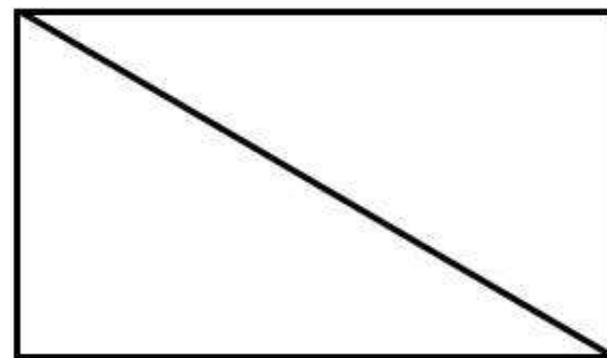
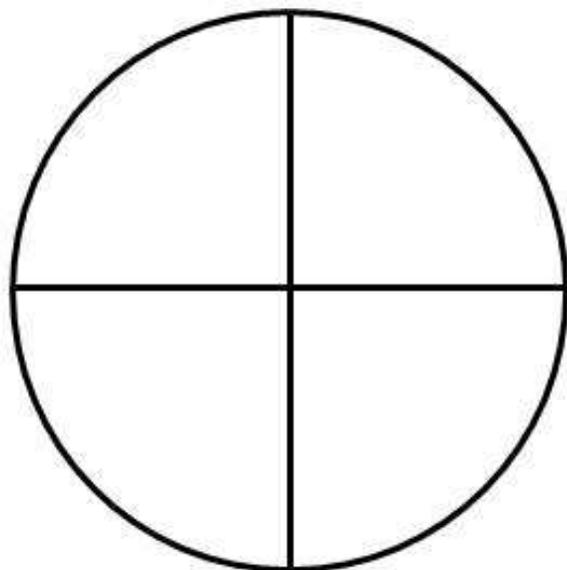
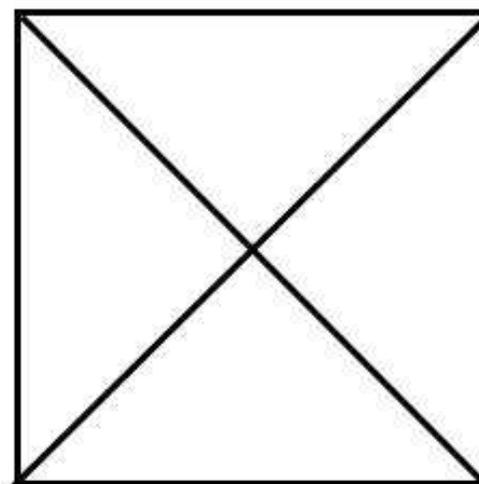
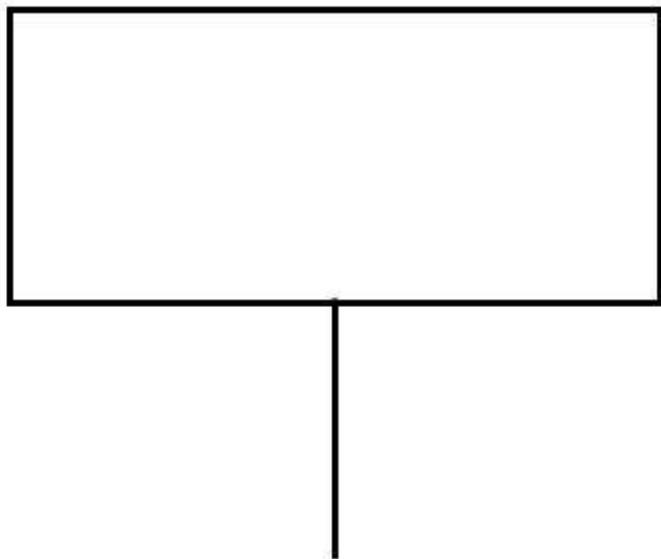


Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.



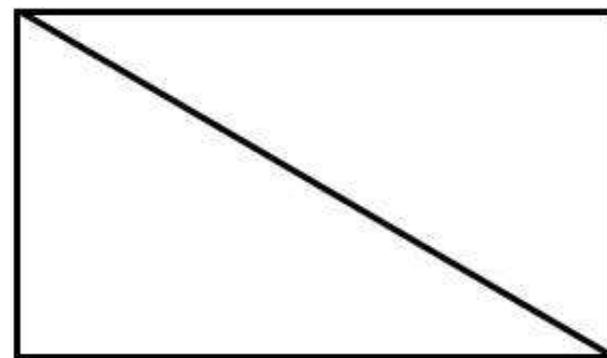
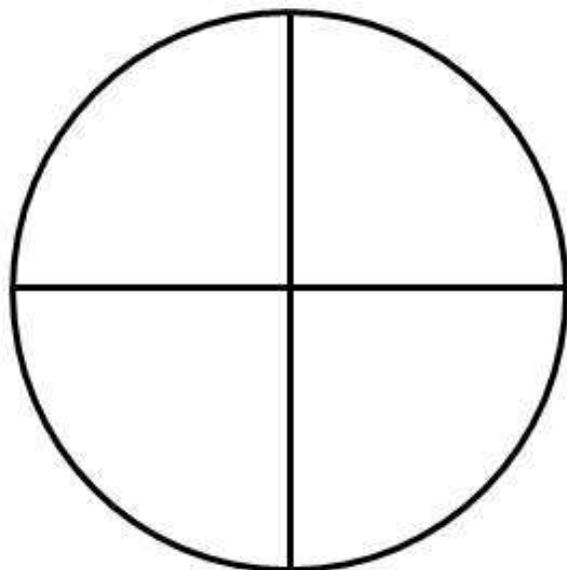
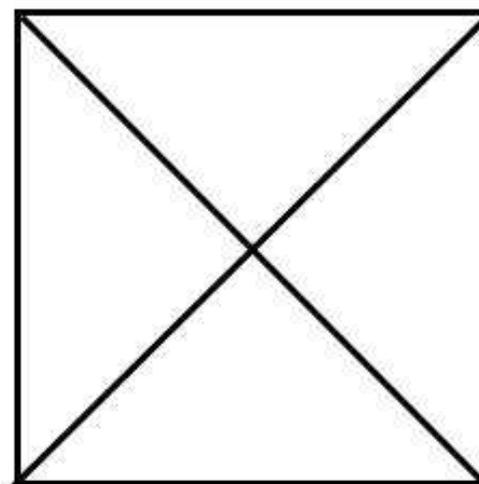
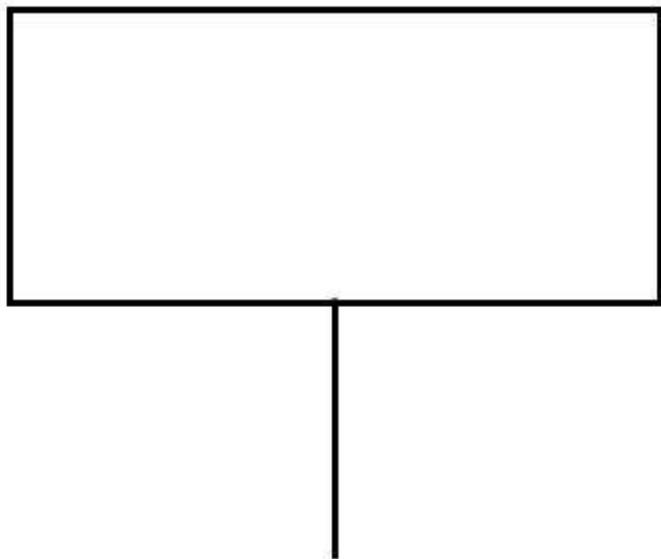
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

12



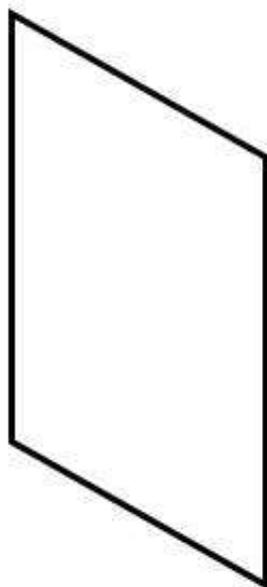
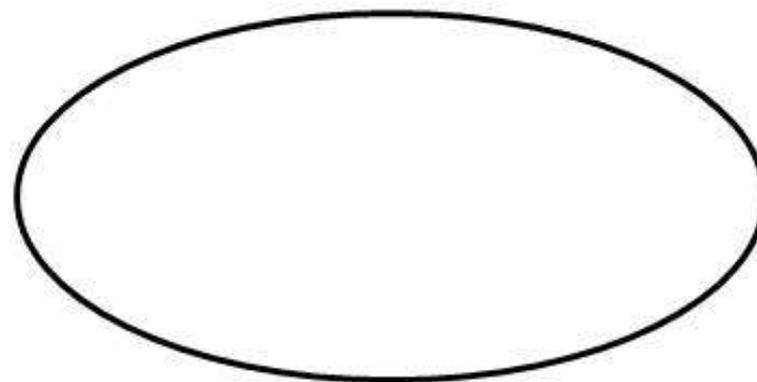
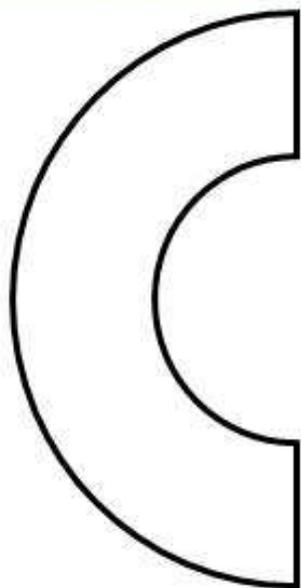
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

12



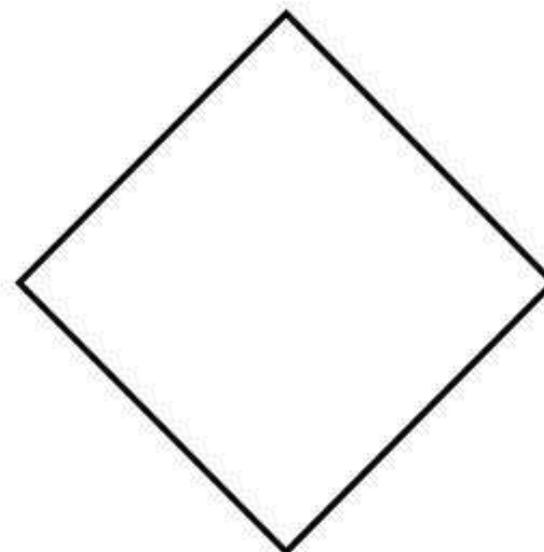
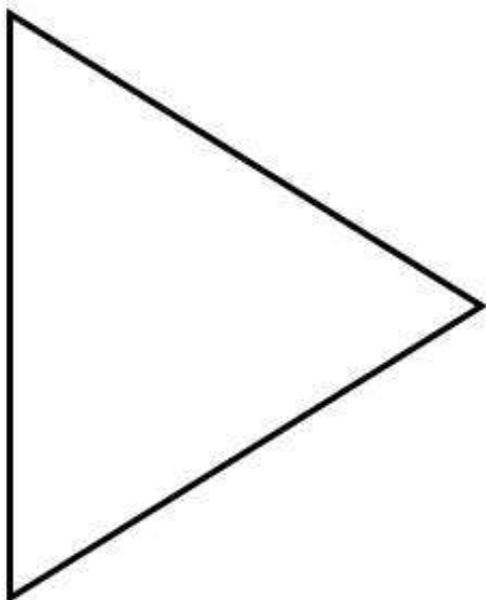
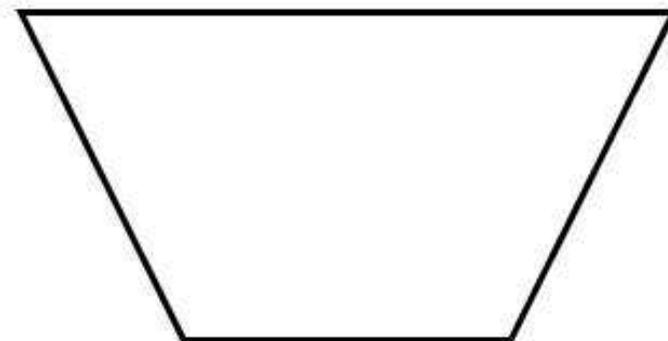
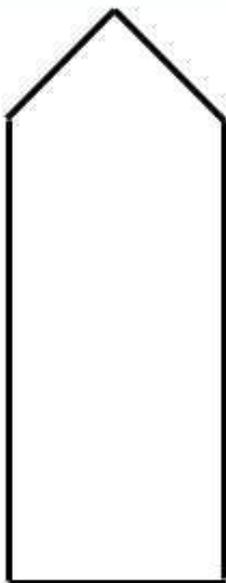
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

9



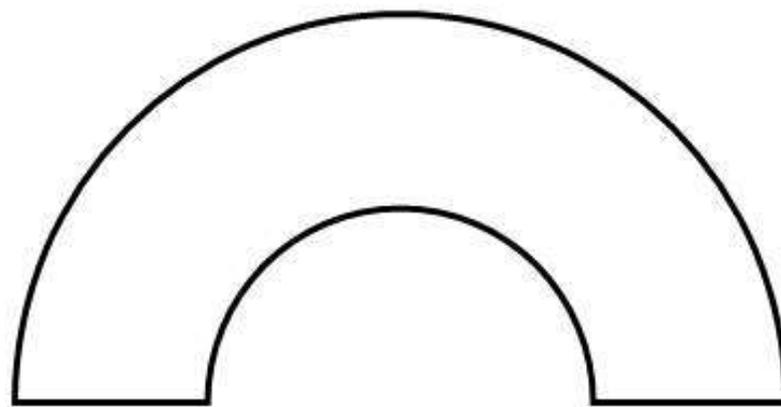
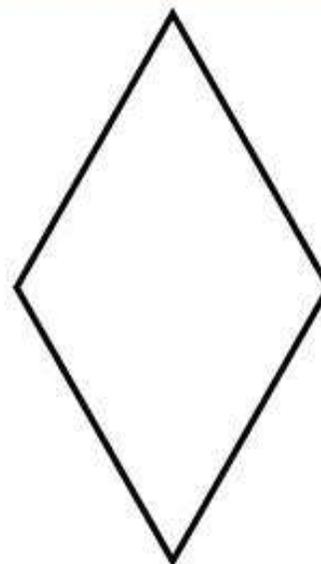
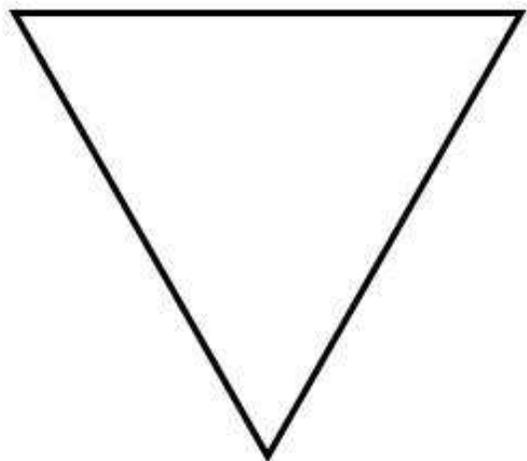
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

8



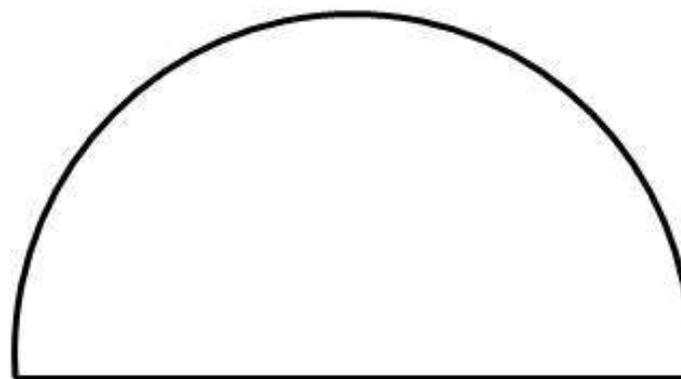
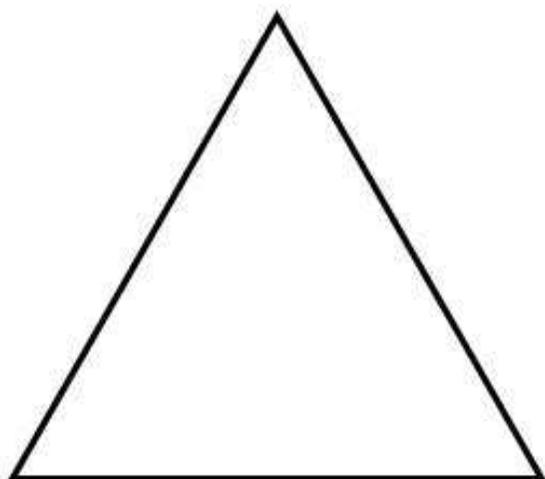
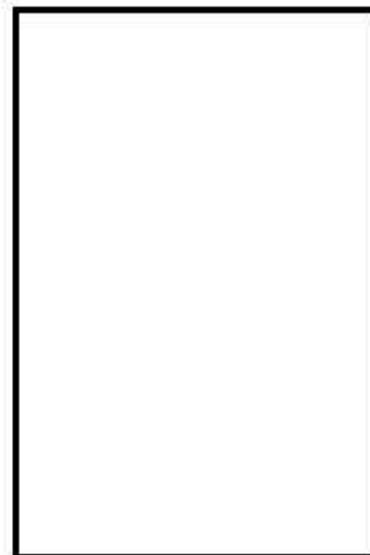
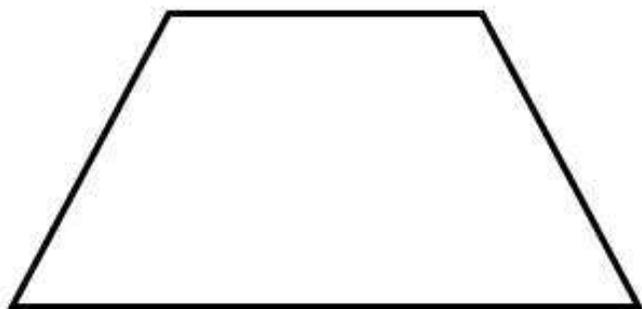
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

7



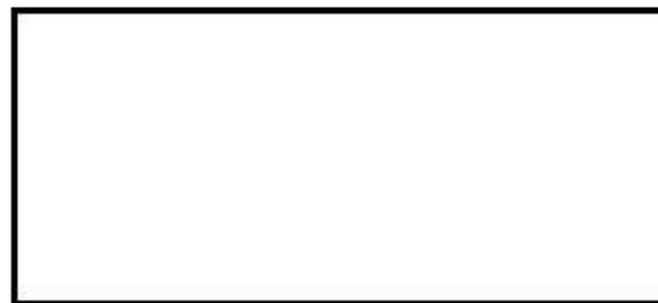
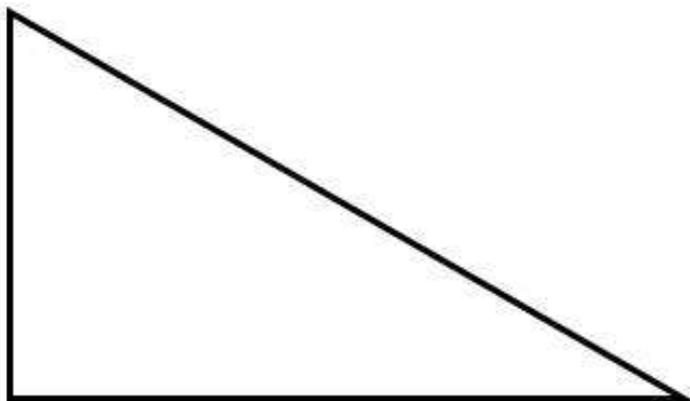
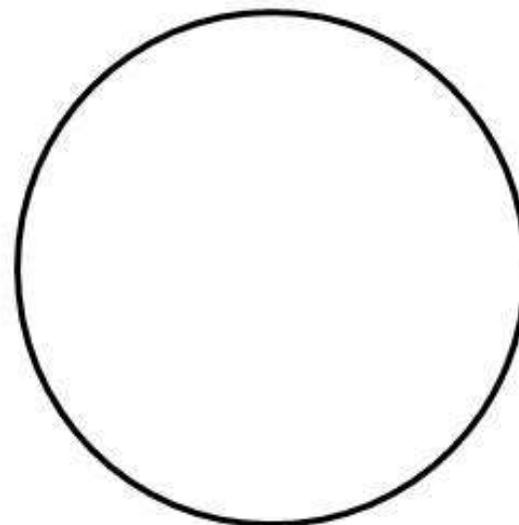
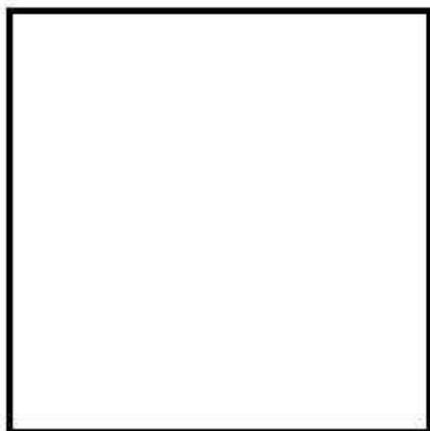
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

6



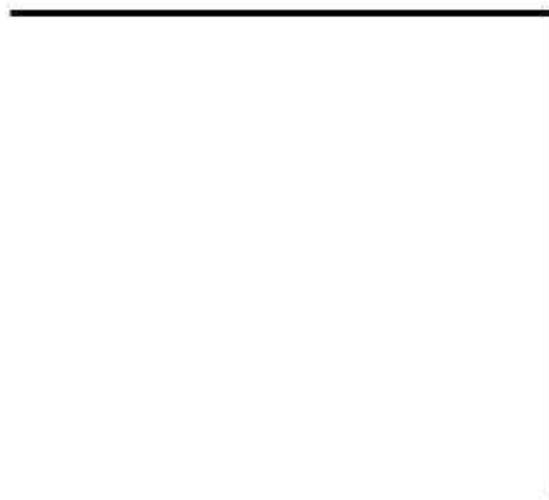
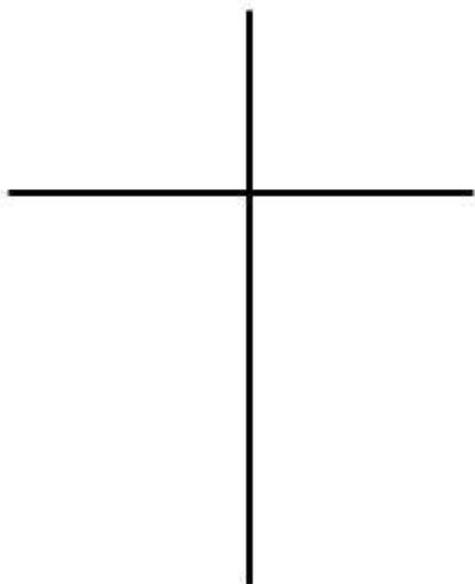
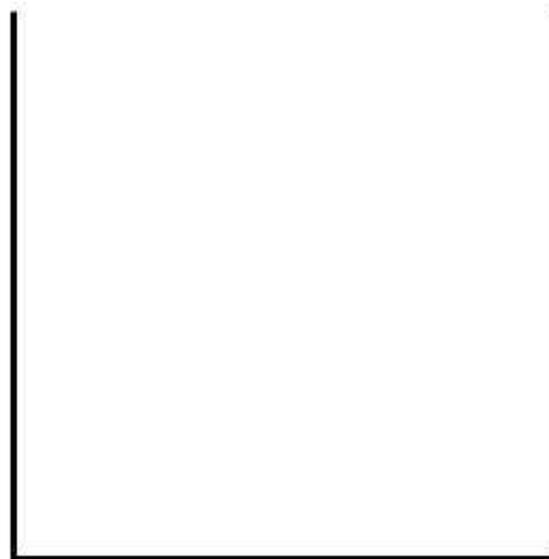
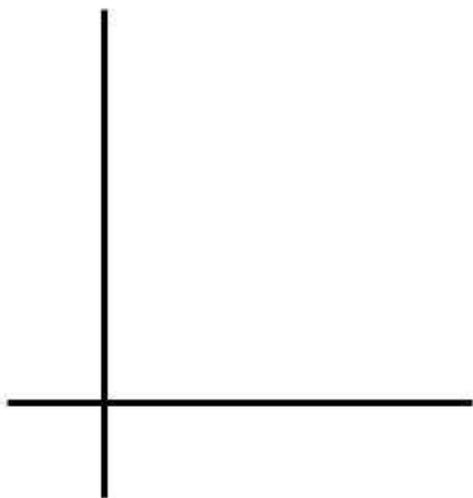
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

5



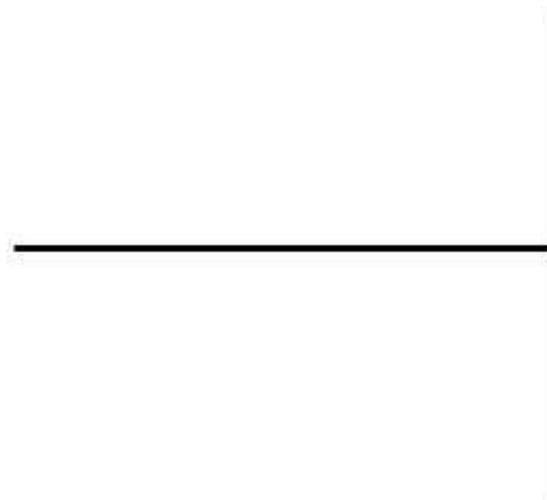
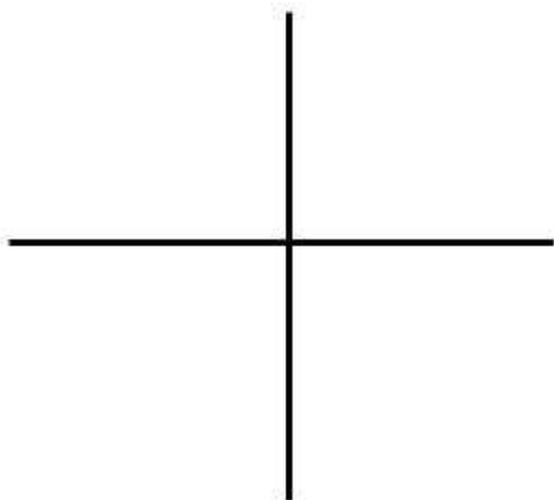
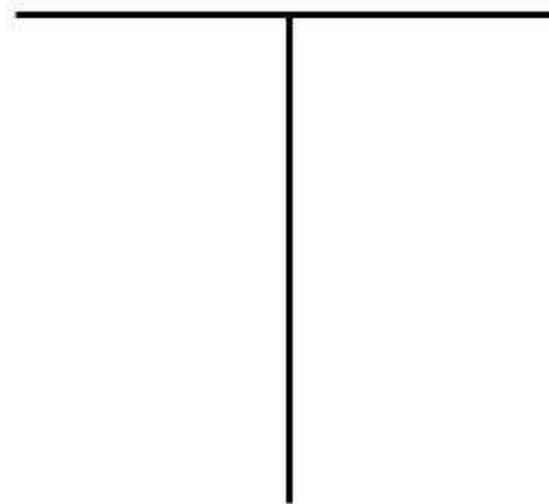
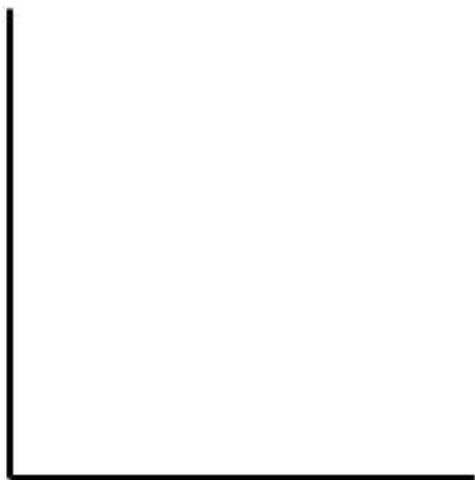
Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

2



Visiopercepción. Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo; finalmente intenta dibujarlo con los ojos vendados.

1



Escritura alternante. Se irán dictando las palabras, pero las letras se irán alternando mayúsculas o minúsculas según se indique

21

Escribe las palabras siguiendo en cada letra este orden:
Mayúscula, minúscula

Mamá
Libro
Tren
Bandera
Hermano
Diciembre

Escribe las palabras siguiendo en cada letra este orden:
minúscula - mayúscula

Gato
Otoño
Música
Bocadillo
Furgoneta
Gasolinera

Escribe las palabras siguiendo este orden:
ayúscula, mayúscula, minúscula

Maestro
Zapato
Tesoro
Lavadora
Astronauta
Vocabulario

Escribe las palabras siguiendo este orden:
Minúscula, minúscula, mayúscula

Libreta
Estómago
Teléfono
Semáforo
Ambulancia
Panadero

Escritura alternante. Se irán dictando las palabras, pero las letras se irán alternando mayúsculas o minúsculas según se indique

20

Escribe las palabras siguiendo en cada letra este orden:
Mayúscula, minúscula

Sol
Pelo
Nueve
Colegio
Cuaderno
Sacapuntas

Escribe las palabras siguiendo en cada letra este orden:
minúscula - mayúscula

Pan
Pera
Pastel
Galleta
Zapatos
Pescadería

Escribe las palabras siguiendo este orden:
ayúscula, mayúscula, minúscula

Dos
Café
Rueda
Tortuga
Cacerola
Rectángulo

Escribe las palabras siguiendo este orden:
Minúscula, minúscula, mayúscula

Sal
Nube
Cebra
Granja
Canguro
Noviembre

Escribir lo contrario. Deben escribir una palabra que signifique lo contrario de la que se dicta.

17

Corto
Mojarse
Ganar
Caliente
Despegar
Salir
Terminar
Suspender
Cerrar

Descansado
Mío
Fin
Negro
Viejo
Triste
Pobre
Ancho
Lejos

Malo
Volver
Quitar
Quedarse
Tarde
Delgado
Corto
Vacío
Blando

Callar
Poner
Morir
Menos
Vacío
Apagado
Arriba
Sucio
Ruido

Escribir lo contrario. Deben escribir una palabra que signifique lo contrario de la que se dicta.

16

Abierto
Frío
Quitar
Blanco
Mucho
Subir
Todo
Noche
Grande

Descansado
Mío
Fin
Negro
Viejo
Triste
Pobre
Ancho
Lejos

Oscuro
Nuevo
Borrar
Cerrar
Mojado
Ir
Lleno
Alegre
Nunca

Callar
Poner
Morir
Menos
Vacío
Apagado
Arriba
Sucio
Encender

Dictado. El educador irá dictando unos estímulos que los niños tendrán que escribir cumpliendo unas condiciones.

Escribe **la mitad** del número que se dicta.

Dictado	Solución
10	5
50	25
26	13
14	7
44	22
20	10
8	4
12	6
34	17
18	9
68	34
4	2
30	15
16	8
2	1
100	50

Escribir las **dos letras siguientes** del abecedario

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

Escribe según lo que se pide

NÚMERO
LETRA
NÚMERO
PAR
LETRA
IMPAR
NO VOCAL
NÚMERO
IMPAR
NO CONSONANTE
NÚMERO
PAR
LETRA
NO VOCAL
IMPAR
PAR
NO CONSONANTE

Dictado. El educador irá dictando unos estímulos que los niños tendrán que escribir cumpliendo unas condiciones.

Escribe **el doble** del número que se dicta.

Dictado	Solución
5	10
7	14
15	30
2	4
11	22
8	16
30	60
4	8
100	200
9	18
25	50
3	6
20	40
10	20
6	12
50	100

La **letra anterior** en el abecedario

Dictado	Solución
Z	Y
K	J
P	O
W	V
J	I
C	B
M	L
X	W
O	Ñ
S	R
R	Q
B	A
G	F
Q	P
F	E
Y	X

Escribe según lo que se pide

VOCAL
CONSONANTE
CONSONANTE
CONSONANTE
NÚMERO PAR
IMPAR
VOCAL
CONSONANTE
IMPAR
VOCAL
PAR
CONSONANTE
IMPAR
CONSONANTE
IMPAR
PAR
VOCAL

Dictado. El educador irá dictando unos estímulos que los niños tendrán que escribir cumpliendo unas condiciones.

Escribir la **letra anterior en el abecedario**

Dictado	Solución
M	L
B	A
W	V
G	F
L	K
Y	X
C	B
P	O
Z	Y
F	E
Q	P
D	C
S	R
J	I
E	D
K	J

El resultado de **sumar 4**

Dictado	Solución
20	24
15	19
32	36
3	7
41	45
17	21
38	42
59	63
5	9
21	25
39	43
63	67
7	11
49	53
25	29
12	16

Escribe según lo que se pide

Dictado
UN COLOR
NÚMERO
LETRA
ANIMAL
COLOR
NOMBRE DE NIÑO
FRUTA
COLOR
DOS NÚMEROS
NOMBRE DE NIÑA
DOS LETRAS
QUE PUEDE VOLAR
FORMA GEOMÉTRICA
PRENDA VESTIR
DE MADERA
UN COLOR

Dictado. El educador irá dictando unos estímulos que los niños tendrán que escribir cumpliendo unas condiciones.

Voy a dictar números, pero tendréis que escribir el resultado de **sumarle 5**. Por ejemplo, si digo 5, escribiréis 10

Dictado	Solución
12	17
5	10
4	9
76	81
35	40
24	29
62	67
18	23
11	16
14	19
27	32
34	39
42	47
59	64
87	92
31	36

Escribir el resultado de **restar 2**.

Dictado	Solución
8	6
10	8
15	13
24	22
11	9
40	8
7	5
25	23
30	28
23	21
6	4
27	25
21	19
29	27
3	1
20	18

Si se dice "vocal" o "consonante" se escribe una letra de ese tipo. Si se dice sumar, el signo de sumar, etc.

Dictado	Solución
Vocal	Letra vocal
Consonante	Letra conso.
Sumar	+
Mayúscula	Letra Mayús.
Igual	=
Vocal	
Igual	=
Minúscula	Letra minús.
Consonante	
Minúscula	
Mayúscula	
Vocal	
Vocal	
Consonante	
Restar	-
Vocal	

Dictado. El educador irá dictando unos estímulos que los niños tendrán que escribir cumpliendo unas condiciones.

Escribir la **letra anterior en el abecedario**

Dictado	Solución
M	L
B	A
W	V
G	F
L	K
Y	X
C	B
P	O
Z	Y
F	E
Q	P
D	C
S	R
J	I
E	D
K	J

El resultado de **sumar 4**

Dictado	Solución
20	24
15	19
32	36
3	7
41	45
17	21
38	42
59	63
5	9
21	25
39	43
63	67
7	11
49	53
25	29
12	16

Escribe según lo que se pide

Dictado
UN COLOR
NÚMERO
LETRA
ANIMAL
COLOR
NOMBRE DE NIÑO
FRUTA
COLOR
DOS NÚMEROS
NOMBRE DE NIÑA
DOS LETRAS
QUE PUEDE VOLAR
FORMA GEOMÉTRICA
PRENDA VESTIR
DE MADERA
UN COLOR

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

Si se dice un número que contiene un 2, se hará el gesto de saludar.
Si contiene un 5, se da una palmada.
El resto de números no hacen nada

214	13
50	34
63	21
127	45
42	681
15	200
18	28
27	506
34	364
500	518
298	82
12	19
53	324
32	95
35	426
88	9

Cuando se nombren dos colores seguidos, se dará una palmada en el segundo color. Por ejemplo, cuando se diga: azul, verde... se da la palmada al decir verde.

ROJO	ROJO
CÍRCULO	AMARILLO
BOTÓN	LANA
AMARILLO	NARANJA
VERDE	AZUL
HUMO	RISA
ROJO	VIOLETA
PATO	ROSA
AZUL	CUELLO
ROJO	AZUL
JARRA	GATO
NARANJA	VERDE
PIÑA	AZUL
BLANCO	MESA
NEGRO	VERDE
LIMÓN	NIEVE

Contiene la A = Gesto de saludar
Contiene la M = palmada
Resto de palabras = No hacer nada

PERA	NOCHE
MES	RELOJ
LECHE	JIRafa
MONO	MIEDO
NATA	NUEVE
SOPA	PLAZA
LUNES	FUENTE
FALDA	COMER
MINUTO	HUEVO
BODA	FIESTA
GORRA	PIERNA
AVIÓN	REMO
MUCHO	OCHO
FOCA	BOCA
RUEDA	TIZA
MOTO	ZUMO

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

Cada vez que se diga el nombre de un animal, se hace el gesto de saludar.
 Cuando se diga el nombre de una niña, se da una palmada. En el resto no se hace nada

MARTA	FLAN
TIGRE	PABLO
LAURA	LORENA
SOFÍA	LUIS
MARCOS	RUEDA
FOCA	MONO
PLAZA	CAROLINA
MARÍA	TAXI
PAÑUELO	SOPA
DELFÍN	TERESA
RATÓN	MARTES
DIEGO	MANUEL
JULIA	BALLENA
PATRICIA	PILAR
NARANJA	EVA
CAMELLO	SÁBADO

Algo que vuela = Gesto de saludar
 Sirve para escribir = palmada
 Resto de palabras = no hacer nada

LÁPIZ	SACAPUNTAS
PAPEL	BOLÍGRAFO
AVIÓN	MARIPOSA
GOMA	VASO
PALOMA	GAFAS
ÁGUILA	LÁPIZ
TIZA	MOSQUITO
SUBMARINO	CUADERNO
AVIONETA	GLOBO
TIJERAS	ESTUCHE
CERA	ROTULADOR
LIBRETA	COHETE
CIGÜEÑA	LIBRO
MOSCA	CANARIO
BARCO	GORRIÓN
ROTULADOR	PIZARRA

Número par = Gesto de saludar
 Número impar = palmada
 Resto de palabras = No hacer nada

5	F
6	Z
M	20
S	14
12	61
26	H
N	8
13	V
84	23
P	L
21	19
36	X
35	54
T	27
18	43
D	37

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

Si se dice un número que contiene un 2, se hará el gesto de saludar.
Si contiene un 5, se da una palmada.
El resto de números no hacen nada

214	13
50	34
63	21
127	45
42	681
15	200
18	28
27	506
34	364
500	518
298	82
12	19
53	324
32	95
35	426
88	9

Cuando se nombren dos colores seguidos, se dará una palmada en el segundo color. Por ejemplo, cuando se diga: azul, verde... se da la palmada al decir verde.

ROJO	ROJO
CÍRCULO	AMARILLO
BOTÓN	LANA
AMARILLO	NARANJA
VERDE	AZUL
HUMO	RISA
ROJO	VIOLETA
PATO	ROSA
AZUL	CUELLO
ROJO	AZUL
JARRA	GATO
NARANJA	VERDE
PIÑA	AZUL
BLANCO	MESA
NEGRO	VERDE
LIMÓN	NIEVE

Contiene la A = Gesto de saludar
Contiene la M = palmada
Resto de palabras = No hacer nada

PERA	NOCHE
MES	RELOJ
LECHE	JIRafa
MONO	MIEDO
NATA	NUEVE
SOPA	PLAZA
LUNES	FUENTE
FALDA	COMER
MINUTO	HUEVO
BODA	FIESTA
GORRA	PIERNA
AVIÓN	REMO
MUCHO	OCHO
FOCA	BOCA
RUEDA	TIZA
MOTO	ZUMO

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

Si se dice un número que contiene un 2, se hará el gesto de saludar.
Si contiene un 5, se da una palmada.
El resto de números no hacen nada

214	13
50	34
63	21
127	45
42	681
15	200
18	28
27	506
34	364
500	518
298	82
12	19
53	324
32	95
35	426
88	9

Cuando se nombren dos colores seguidos, se dará una palmada en el segundo color. Por ejemplo, cuando se diga: azul, verde... se da la palmada al decir verde.

ROJO	ROJO
CÍRCULO	AMARILLO
BOTÓN	LANA
AMARILLO	NARANJA
VERDE	AZUL
HUMO	RISA
ROJO	VIOLETA
PATO	ROSA
AZUL	CUELLO
ROJO	AZUL
JARRA	GATO
NARANJA	VERDE
PIÑA	AZUL
BLANCO	MESA
NEGRO	VERDE
LIMÓN	NIEVE

Contiene la A = Gesto de saludar
Contiene la M = palmada
Resto de palabras = No hacer nada

PERA	NOCHE
MES	RELOJ
LECHE	JIRafa
MONO	MIEDO
NATA	NUEVE
SOPA	PLAZA
LUNES	FUENTE
FALDA	COMER
MINUTO	HUEVO
BODA	FIESTA
GORRA	PIERNA
AVIÓN	REMO
MUCHO	OCHO
FOCA	BOCA
RUEDA	TIZA
MOTO	ZUMO

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

Cada vez que se diga el nombre de un animal, se hace el gesto de saludar.
 Cuando se diga el nombre de una niña, se da una palmada. En el resto no se hace nada

MARTA	FLAN
TIGRE	PABLO
LAURA	LORENA
SOFÍA	LUIS
MARCOS	RUEDA
FOCA	MONO
PLAZA	CAROLINA
MARÍA	TAXI
PAÑUELO	SOPA
DELFÍN	TERESA
RATÓN	MARTES
DIEGO	MANUEL
JULIA	BALLENA
PATRICIA	PILAR
NARANJA	EVA
CAMELLO	SÁBADO

Algo que vuela = Gesto de saludar
 Sirve para escribir = palmada
 Resto de palabras = no hacer nada

LÁPIZ	SACAPUNTAS
PAPEL	BOLÍGRAFO
AVIÓN	MARIPOSA
GOMA	VASO
PALOMA	GAFAS
ÁGUILA	LÁPIZ
TIZA	MOSQUITO
SUBMARINO	CUADERNO
AVIONETA	GLOBO
TIJERAS	ESTUCHE
CERA	ROTULADOR
LIBRETA	COHETE
CIGÜEÑA	LIBRO
MOSCA	CANARIO
BARCO	GORRIÓN
ROTULADOR	PIZARRA

Número par = Gesto de saludar
 Número impar = palmada
 Resto de palabras = No hacer nada

5	F
6	Z
M	20
S	14
12	61
26	H
N	8
13	V
84	23
P	L
21	19
36	X
35	54
T	27
18	43
D	37

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

6

Cada vez que se nombre un ANIMAL harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

MESA	MOTO
CABALLO	CUADERNO
LIBRO	GALLINA
PIANO	NARANJA
ROJO	MOSQUITO
COCHE	JIRAFÁ
TORTUGA	PERRO
LEÓN	GOMA
MELÓN	TAMBOR
AZUL	SILLA
PINGÜINO	TIGRE
GUIARRA	VERDE
CEBRA	OSO
MANZANA	PERA
LÁPIZ	MONO
ELEFANTE	DELFIN

Cada vez que se nombre una FRUTA harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

CAMIÓN	SILLA
MELÓN	ROSA
SALCHICHA	PIEDRA
NARANJA	FRESA
PLATO	LECHUGA
CABALLO	MESA
ROJO	CIRUELA
MANZANA	GATO
PERA	ÁRBOL
PAN	TAZA
PERRO	KIWI
CAMA	SANDÍA
PIÑA	MANZANA
TOMATE	PIMIENTO
PLÁTANO	CEREZA
MARGARITA	VASO

Cada vez que se nombre un INSTRUMENTO MUSICAL harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

CUADRADO	TAMBOR
PIANO	VASO
MESA	ALTA VOZ
GUIARRA	ÓRGANO
TROMPETA	RATÓN
CAMA	VIOLONCHELO
CÍRCULO	TRIÁNGULO
ÁRBOL	AMARILLO
VIOLÍN	SILLA
FLAUTA	MARACAS
CARPETA	BOMBILLA
SIETE	CUADERNO
RECTÁNGULO	XILÓFONO
PLATILLOS	LIBRO
NUBES	BATERÍA
BARCO	PILA

Fluidez Verbal. Se trata de que cada niño o niña diga o escriba en una hoja de su cuaderno el tipo de palabras que se indican, durante 1 minuto.

5

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE CONTENGAN 5 LETRAS.

2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE PUEDE HABER EN LA COCINA.

3º. Escribir durante un minuto COSAS QUE PUEDE HABER EN UNA FERRETERÍA.

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE NO CONTENGAN 5 LETRAS.

2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE SE PUEDEN COMPRAR EN UNA PAPELERÍA.

3º. Escribir durante un minuto palabras que VERBOS QUE TERMINEN EN “-IR”.

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE CONTENGAN 6 LETRAS

2º. Escribir durante un minuto PRENDAS DE VESTIR.

3º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TENGAN MÁS DE 7 LETRAS.

Escuchar. La actividad se realiza en gran grupo. Tendrán que hacer algún gesto cada vez que se nombre determinada palabra.

6

Cada vez que se nombre un ANIMAL harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

MESA	MOTO
CABALLO	CUADERNO
LIBRO	GALLINA
PIANO	NARANJA
ROJO	MOSQUITO
COCHE	JIRAFÁ
TORTUGA	PERRO
LEÓN	GOMA
MELÓN	TAMBOR
AZUL	SILLA
PINGÜINO	TIGRE
GUIARRA	VERDE
CEBRA	OSO
MANZANA	PERA
LÁPIZ	MONO
ELEFANTE	DELFIN

Cada vez que se nombre una FRUTA harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

CAMIÓN	SILLA
MELÓN	ROSA
SALCHICHA	PIEDRA
NARANJA	FRESA
PLATO	LECHUGA
CABALLO	MESA
ROJO	CIRUELA
MANZANA	GATO
PERA	ÁRBOL
PAN	TAZA
PERRO	KIWI
CAMA	SANDÍA
PIÑA	MANZANA
TOMATE	PIMIENTO
PLÁTANO	CEREZA
MARGARITA	VASO

Cada vez que se nombre un INSTRUMENTO MUSICAL harán el gesto de SALUDAR o dar una PALMADA, en el resto de palabras no hacen nada

CUADRADO	TAMBOR
PIANO	VASO
MESA	ALTA VOZ
GUIARRA	ÓRGANO
TROMPETA	RATÓN
CAMA	VIOLONCHELO
CÍRCULO	TRIÁNGULO
ÁRBOL	AMARILLO
VIOLÍN	SILLA
FLAUTA	MARACAS
CARPETA	BOMBILLA
SIETE	CUADERNO
RECTÁNGULO	XILÓFONO
PLATILLOS	LIBRO
NUBES	BATERÍA
BARCO	PILA

Fluidez Verbal. Se trata de que cada niño o niña diga o escriba en una hoja de su cuaderno el tipo de palabras que se indican, durante 1 minuto.

5

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE CONTENGAN 5 LETRAS.
- 2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE PUEDE HABER EN LA COCINA.
- 3º. Escribir durante un minuto COSAS QUE PUEDE HABER EN UNA FERRETERÍA.

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE NO CONTENGAN 5 LETRAS.
- 2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE SE PUEDEN COMPRAR EN UNA PAPELERÍA.
- 3º. Escribir durante un minuto palabras que VERBOS QUE TERMINEN EN “-IR”.

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE CONTENGAN 6 LETRAS
- 2º. Escribir durante un minuto PRENDAS DE VESTIR.
- 3º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TENGAN MÁS DE 7 LETRAS.

Fluidez Verbal. Se trata de que cada niño o niña diga o escriba en una hoja de su cuaderno el tipo de palabras que se indican, durante 1 minuto.

4

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TERMINEN EN LA LETRA “N”.

2º. Escribir durante un minuto NOMBRES DE ANIMALES.

3º. Escribir durante un minuto palabras que NO CONTENGAN LAS LETRAS “I” Y “S”

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TENGAN 4 LETRAS.

2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE SEAN CUADRADAS O RECTANGULARES.

3º. Escribir durante un minuto palabras que CONTENGAN MÁS DE 5 LETRAS.

1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TERMINEN EN LA LETRA “L”

2º. Escribir durante un minuto NOMBRES DE PAÍSES.

3º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE NO TERMINEN NI EN “O” NI EN “R”

Fluidez Verbal. Se trata de que cada niño o niña diga o escriba en una hoja de su cuaderno el tipo de palabras que se indican, durante 1 minuto.

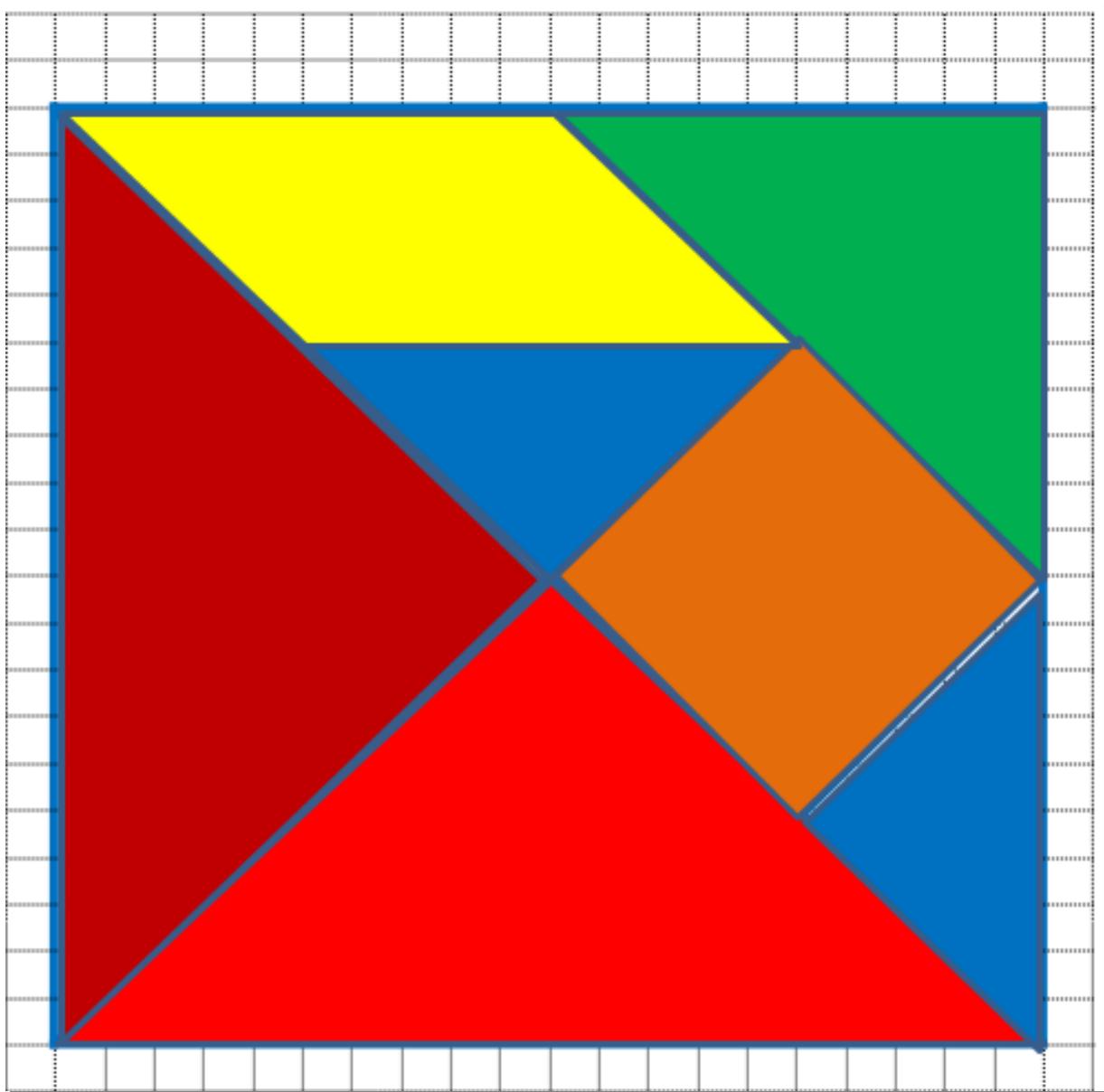
3

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TERMINEN EN LA LETRA “O”.
- 2º. Escribir durante un minuto cosas que SEAN REDONDAS.
- 3º. Escribir durante un minuto palabras que NO CONTENGAN LAS LETRAS “A” Y “N”

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TERMINEN EN LA LETRA “A”.
- 2º. Escribir durante un minuto COSAS QUE PODEMOS ENCONTRAR EN LA NATURALEZA.
- 3º. Escribir durante un minuto palabras que NO CONTENGAN LAS LETRAS “M” Y “E”.

- 1º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE TERMINEN EN LA LETRA “E”
- 2º. Escribir durante un minuto NOMBRES DE CIUDADES O PUEBLOS.
- 3º. Escribir durante un minuto PALABRAS QUE NO COMIENCEN NI POR “A” NI POR “M”

TanGram



www.familycole.com

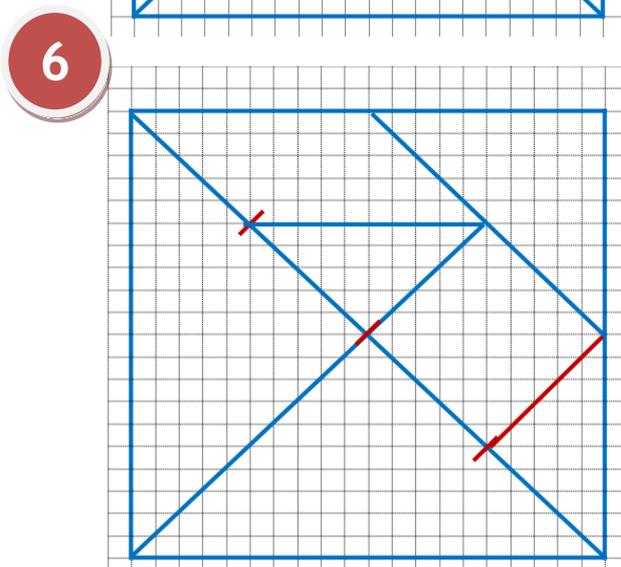
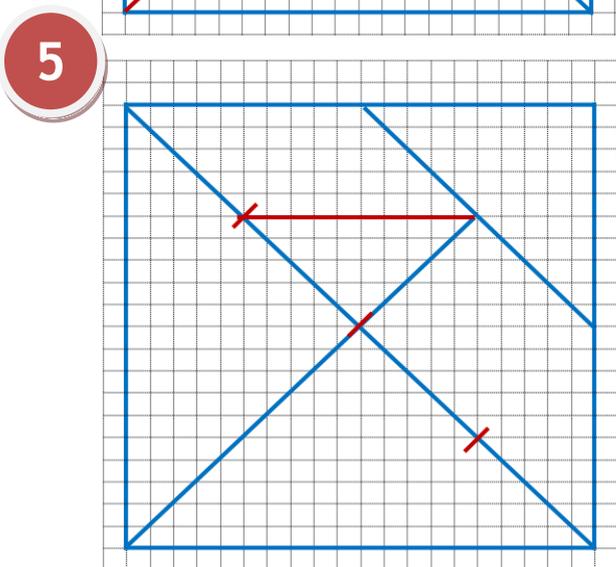
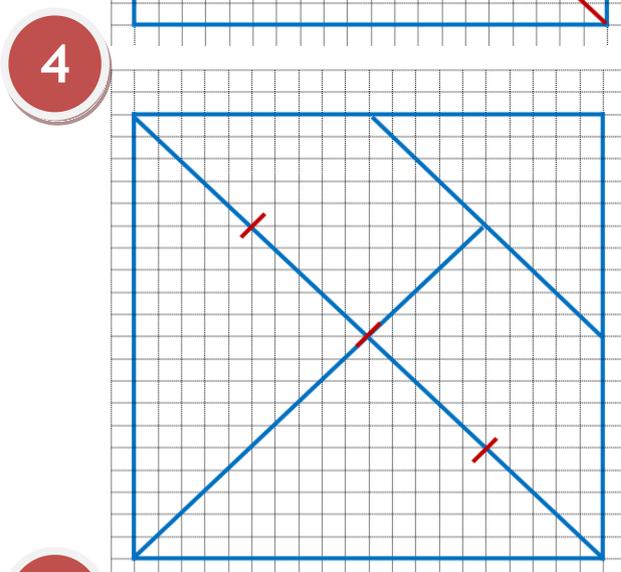
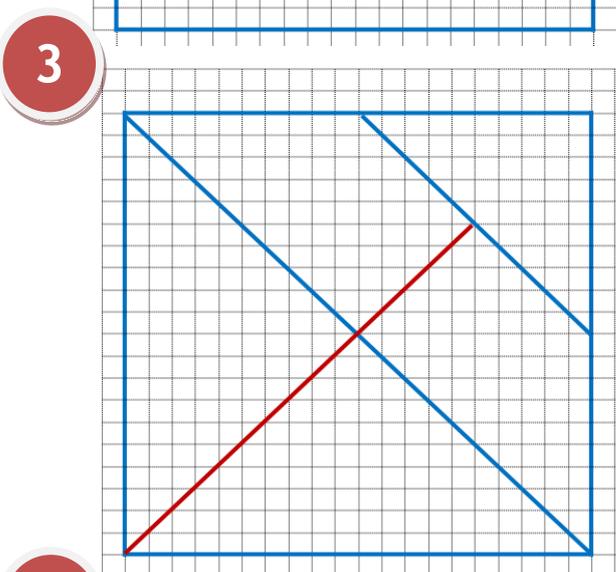
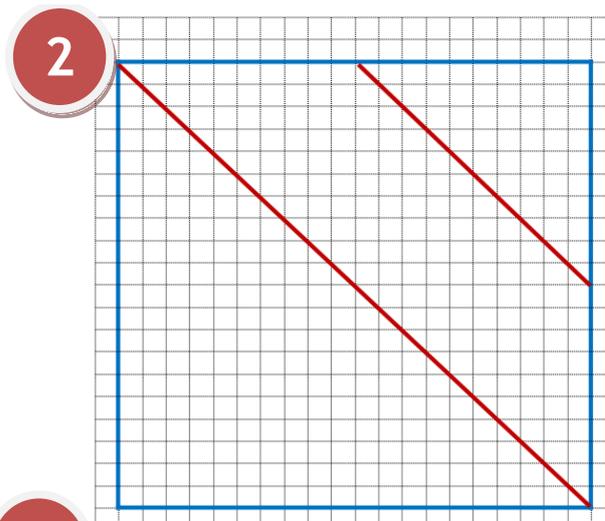
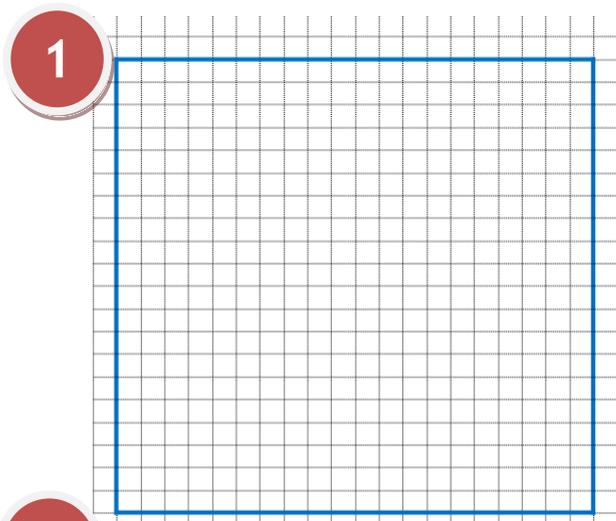
Instrucciones para construir las piezas

1. En primer lugar elegimos un material para construirlo. El más adecuado es la Goma Eva, porque es fácil de recortar y a la vez tiene firmeza. Pero se puede usar cartón, madera...
2. Trazaremos sobre la figura las líneas siguiendo las instrucciones que se indican en la **página 2**:
 - 1°. Trazaremos un cuadrado, con los cuatro lados iguales.
 - 2°. Se traza una línea diagonal justo por la mitad y una segunda línea de la mitad de un lado a la mitad de otro.
 - 3°. Se traza otra línea desde la esquina inferior izquierda hasta la mitad de la diagonal trazada anteriormente.
 - 4°. La línea diagonal primera se divide en cuatro partes iguales.
 - 5°. Se traza una línea como aparece en las instrucciones.
 - 6°. Se traza una última línea como se muestra en las instrucciones y finalmente se recortan las piezas.

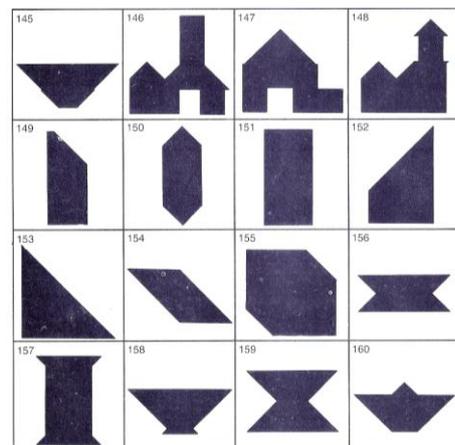
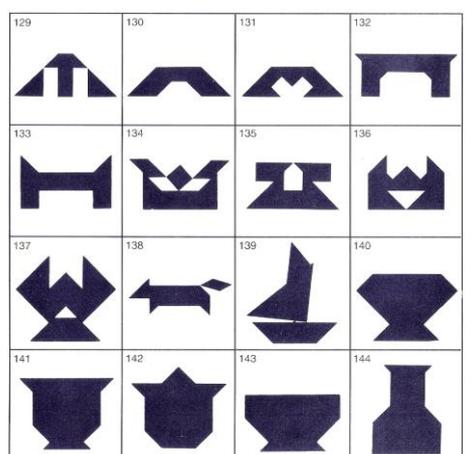
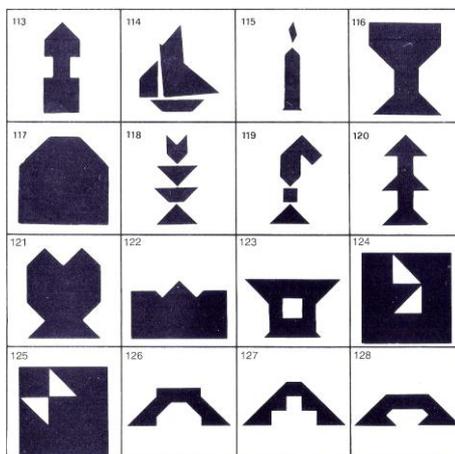
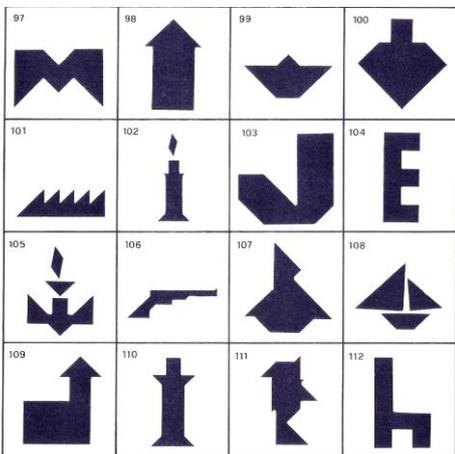
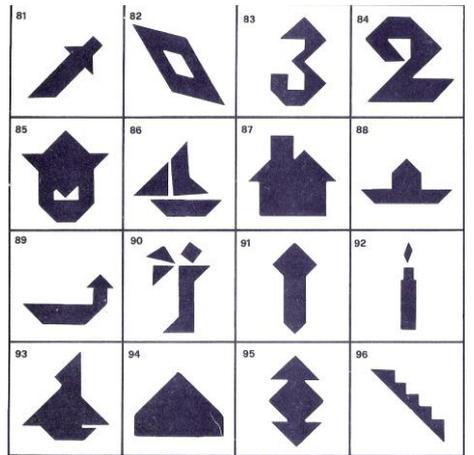
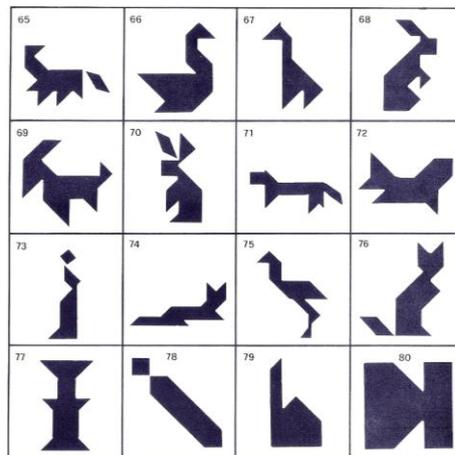
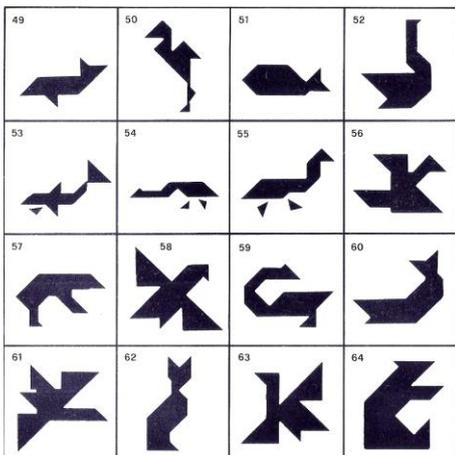
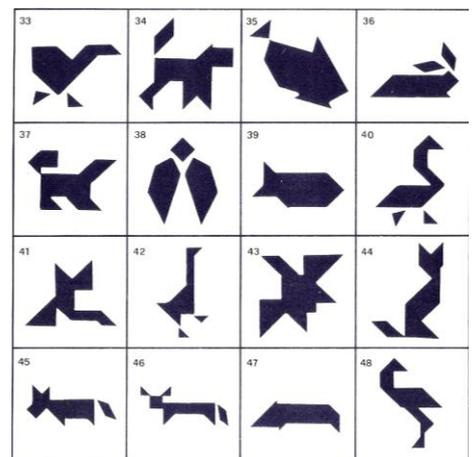
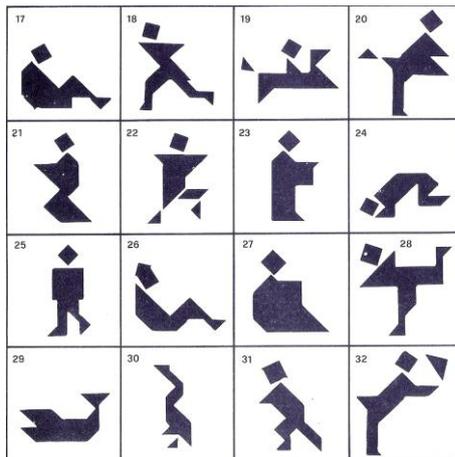
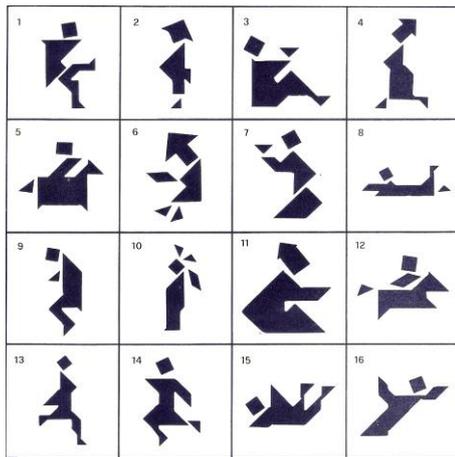
Instrucciones para jugar

- El Tangram es un juego ideal para estimular la orientación y estructuración espacial y para ayudar a los niños y niñas con problemas visio perceptivos. Se recomienda por ejemplo, a los que obtienen bajas puntuaciones en la prueba de *Cubos* del WISC-IV o WISC-R.
- También ayuda a estimular la capacidad de planeación y anticipación.
- En la **página 3** aparecen las figuras que se pueden formar uniendo las piezas. Se trata de ir probando hasta conseguir construir la silueta.
- Para comprobar la correcta ejecución se puede consultar la **página 4** para ver las soluciones.
- Cuando se trabaja con niños con dificultades es aconsejable que comiencen construyendo las figuras a partir de las soluciones y solo cuando se dominan intentar elaborarlas sin esa ayuda.

Instrucciones para construir las piezas



Figuras para construir



Soluciones

