CONTENIDOS DE LOS PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN EN PROCESOS VINCULADOS A LAS FUNCIONES EJECUTIVAS PARA LA SEGUNDA ETAPA DE LA EDUCACIÓN INFANTIL (3-6 AÑOS)

A. VOLICIÓN

Alude a la capacidad de determinar lo que uno necesita o quiere, o lo que otros esperan de ti, así como a la capacidad de concebir algún tipo de realización futura de esa necesidad. Incluye la capacidad de formular un objetivo ("yo quiero", "yo necesito") o formalizar una intención ("voy a") y de mantener ese objetivo en la mente. Implica tener conciencia de uno mismo y del entorno, conciencia de meta, representación mental simple y motivación o habilidad para iniciar una actividad. Se relaciona con la memoria de trabajo. (Ver 1ª parte)

- Conocimiento de uno mismo. Plantearemos actividades de identificación receptiva y expresiva de partes del cuerpo en sí mismo, así como de identificación de primeros atributos físicos (alto, grande, rubio....) y de características propias predominantes, incluyendo intereses o gustos ("corro mucho", "dibujo muy bien" "me gusta comer macarrones", "me gustan los dibujos de Pocoyo", "no me gusta comer hormigas", "salto con las piernas"). También incorporamos el reconocimiento de posturas corporales (tumbado, de pie, etc) y palabras para describir la localización corporal con respecto a los objetos y otras personas (encima, debajo, delante, detrás, juntos, al lado, dentro,..). Posteriormente, se pueden añadir actividades de identificación de las diferencias físicas individuales con respecto a personas familiares o a sus compañeros de clase, incluyendo diferencias de género (niño/niña) y la adquisición de conceptos de oposición (moreno/rubio, alto/bajo, gordo/flaco…). También nos plantearemos actividades acerca de los sentidos (ver, oír, escuchar, sentir táctilmente, oler) y de las sensaciones, incluyendo conceptos básicos relacionados con las sensaciones físicas básicas (frio, caliente, duro, blando…ver anotación al final de este punto *), junto con la identificación de aquello que la causa. Un punto primordial es el de enseñar vocabulario asociado a las emociones básicas, así como el reconocimiento de sus propias emociones ("estoy enfadado/triste/contento) y la causa de las mismas (al inicio causas físicas: ver apartado siguiente). También incluiremos la toma de conciencia de las pertenencias o posesiones personales, así como de cuál es el espacio que debe ocupar en la clase. Incluiremos el uso de pronombres posesivos (mío, tuyo, suyo) y personales (yo, tu), si el niño está preparado para ello.

  Debemos tener en cuenta que los niños de 3 a 5 años se auto describen en base a sus posesiones y preferencias, además de a sus acciones (corro, salto..), más que a sus atributos y estados emocionales.

  *Primeros atributos y conceptos en educación infantil:
  - grande/pequeño/mediano, alto/bajo, limpio/sucio, abierto/cerrado, rápido/lento, frio/caliente, fácil/difícil, despierto/dormido, gordo/flaco, duro/blando, pesado/ligero, ancho/estrecho
  - encima/debajo, dentro/fuera, delante/ detrás, lejos/cerca, en medio, al lado, juntos/separados, tumbado, sentado, de pie, de rodillas, en fila.
  - primero, ultimo, igual/diferente, muchos/pocos, más, mayor/menor, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis.
  - contento, triste, enfadado, asustado

- Conciencia de los otros como personas independientes, con características físicas, intereses, intenciones, emociones, deseos, percepciones o puntos de vista que

pueden coincidir con los propios o no. Aquí incluiríamos la identificación de los compañeros de la clase y algunas de sus características físicas y preferencias, la comprensión de estados emocionales (identificar las emociones de otras personas y establecer relaciones causales emoción-causa física, posteriormente emoción-deseo, emoción- intención y, por último emoción-pensamiento o creencia); la toma de conciencia de que las personas pueden percibir, sentir o desear cosas distintas, así como el hecho de que percibir lleva al conocimiento ("lo sé porque lo he visto, no lo sé porque no lo he visto"). Al final de etapa trabajaríamos la comprensión de creencias. Es importante que experimenten y aprendan que las acciones de los demás se pueden explicar y predecir haciendo referencia a los deseos, puntos de vista perceptivos, las emociones y las creencias. Además del hecho fundamental que las personas pueden tener estados mentales diferentes a los propios. Recomendamos página web o blog de Anabel Cornago (http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.es/), donde se recogen dos documentos interesantes sobre el tema "Las emociones paso a paso" y " la teoría de la mente paso a paso", así como el libro de la misma autora titulado: Manual de teoría de la mente para niños con autismo, Promolibro. Recomendamos usar siempre actividades o situaciones reales de la vida diaria aunque mejoraremos la comprensión de las mismas usando apoyos visuales en forma de historias personales, cuentos sociales o actividades tipo "primero. Y después". Como materiales de apoyo, son interesantes, entre otros, los siguientes:

- Cuentos para aprendices visuales de la página http://www.aprendicesvisuales.com
- En la mente. M. Monfort e I. Monfort Suárez. Entha. www.**enthaediciones**.es
- http://www.aulautista.com/: propuestas de intervención para el desarrollo de actividades de la teoría de la mente.

Como resumen básico de los contenidos fundamentales a trabajar en la comprensión de los estados mentales, destacamos:

A) <u>Comprensión de perspectivas:</u>

- **Nivel 1**. Toma de perspectiva visual simple y compleja: entender que distintas personas pueden tener conocimientos o puntos de vista perceptivos distintos. Yo puedo ver, tocar, escuchar, conocer algo y quizás tu no, o yo puedo verlo o tocarlo o escucharlo desde distintas perspectivas que tú. Se trata de experimentar como el niño y otras personas pueden ver-escuchar-tocar o apreciar distintas percepciones de las cosas, por ejemplo, mirar una lámina con dos dibujos expuestos en caras distintas (en el derecho y en el reverso) de forma que dos personas situadas en frente una de la otra, solo vean una de las caras. Se puede jugar a mirar imágenes sin enseñárselas al otro o viceversa, o mirar objetos con dos caras distintas, a juegos de escondite de objetos o a averiguar que hay dentro de una caja, a decir lo que uno ve desde una posición.
  Después se trataría de complicar los ejercicios mirando objetos desde distintas perspectivas (de pie, de frente, por detrás…). En la perspectiva simple se juega a ver diferentes objetos desde diferentes posiciones, en la perspectiva visual compleja se trabaja no solo lo que una persona ve y no ve, sino también las distintas perspectivas ("yo lo veo al revés y tú al derecho", "yo veo lo de adelante y tú lo de atrás") Se pueden encontrar ejercicios en la página http://teoriamente.blogspot.com/p/7.html o la página de Anabel Cornago: http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com , aunque quizás los ejercicios de perspectiva compleja sean menos importantes que el hecho de que aprecie que la percepción lleva al conocimiento.

- **Nivel 2**. Comprender el principio de que " ver conduce al saber". En este nivel el niño debe aprender a establecer relaciones entre lo que una persona ve/escucha/toca o prueba y en consecuencia lo que esa persona sabe. Por ejemplo, “no sé dónde está x, no lo he visto”; “no sé si me gustan los macarrones porque o los he probado”; “X se ha llevado mi juguete, no sé dónde lo ha puesto”; “se dónde papa ha guardado X porque le he visto cuando lo hacía”. Como ideas para trabajar que ver, escuchar o probar conduce a saber, podemos usar: mirar con el niño láminas con dos caras, juegos de escondite de objetos, juegos de “¿a qué saben…las arañas?”, juego de decir disparates de lo que has visto o probado, compartir caja de sorpresas, jugar a las adivinanzas por el tacto, jugar a las adivinanzas por definición de uso funcional. Nos parece importante que se trabajen estos contenidos con actividades experienciales más que con historias o imágenes, las imágenes deben servir de apoyo siempre pero primero hay que experimentarlo y vivirlo.

- **Nivel 3.** Predecir acciones sobre la base del conocimiento de una persona: predecir lo que una persona va a hacer en base a lo que sabe o no sabe. Este nivel implicaría trabajar lo que se denominan creencias verdaderas. Aquí es importante trabajar también el conocimiento de que las personas tenemos pensamientos e ideas. Trabajaremos los verbos mentalistas, diferenciando hablar - pensar – sentir- imaginar – creer – recordar – adivinar – olvidar. Posteriormente trabajaremos la idea de que los pensamientos guían nuestra conducta y el hecho de que nuestra conducta influye en el pensamiento de las otras personas. En esta fase también trabajamos los conceptos de verdad-mentira – broma y engaño, a través del juegos (por ejemplo, le damos al niño una caja con envase de helado pero que contiene dentro una araña de plástico, luego hacemos que asuste a su madre con ella)

- **Nivel 4**. Comprender falsas creencias. Se trata de que el niño comprenda que las personas pueden percibir el mundo de maneras diferentes las unas de las otras y que, por tanto, pueden creer o saber cosas diferentes de las propias. Cuando se comprende la falsa creencia, se comprende que las creencias de las personas se basan en su conocimiento, que este conocimiento puede estar equivocado y que por tanto las creencias pueden diferir de la realidad y, también, que el comportamiento de las personas se puede predecir a partir de sus creencias o estados mentales. Existen diferentes niveles de dificultad en la comprensión de creencias falsas. Están lo que se denomina como “creencias de primer orden” y “creencias de segundo orden”. En las creencias de primer orden, el niño debe predecir la conducta de una persona que hace algo en base a una creencia errónea. Se trata de valorar, si el niño es capaz de inferir la creencia de otra persona (o su conocimiento), independientemente de que concuerde con lo que él mismo sabe. Esto exige que el niño se represente la creencia falsa que tiene una persona. En las creencias falsas de segundo orden el niño debe inferir lo que piensa otra persona sobre la creencia de otra persona (“Yo creo que Pedro cree que María cree”)

  La tarea más conocida para evaluar la comprensión de creencias de primer orden es la Tarea de Sally, Ana y la canica (Baron-Cohen, Leslie y Frith, 1985). Para las de segundo orden podemos utilizar la prueba del Heladero (Baron-Cohen, S. 1989). Ambas las podemos encontrar en la página web de AETAPI: http://aetapi.org/documentos-aetapi-mesa-de-diagnostico-y-

evaluacion/

Por último, estaría la comprensión de emociones complejas derivadas de la transgresión de normas socio-convencionales y morales, pero este punto excede lo que nos hemos propuesto en esta primera aproximación al tema.

B) Comprensión de emociones:

1. Reconocimiento de la expresión facial de emociones en fotografías. Generalmente alcanzado en la etapa en la que nos encontramos.
2. Reconocimiento de emociones en dibujos esquemáticos. Generalmente también alcanzado en esta etapa.
3. Identificación de emociones basadas en situaciones: relacionar emociones con situaciones externas. En este nivel se trata de llegar a ser capaces de predecir cómo se sentirá un personaje, nosotros mismos, u otra persona, a partir de situaciones de la vida diaria que tienen que ver con causas físicas (un juguete que se ha roto, etc.)
4. Reconocimiento de que las personas podemos tener gustos o deseos distintos. Hacerle experimentar que dos personas pueden tener diferentes emociones y deseos ante un mismo objeto o evento ("a mí me gusta x pero a mamá no", "yo quiero que llueva para no ir a jugar al futbol pero mi amigo no porque quiere ir a la playa"). En ocasiones es importante hacer explícito en situaciones naturales que a otra persona no le gusta lo mismo que a él. Son importantes aquí los juegos de bromas donde se comparte la emoción de risas y asombros compartidos.
5. Emociones basadas en intenciones. Se trata de hacerles ver que según mis intenciones puedo estar contento o no con algo (no llega papá a casa, esta triste porque quería que le llevara a la playa). Debemos trabajar primero el reconocimiento de intenciones, se incluye identificar intenciones ajenas en base a acciones previas o necesidades (tengo hambre, voy a comer), como anotaremos en el punto C).
6. Emociones basadas en creencia. Este punto exige trabajar verbos mentalistas y comprensión de perspectivas, además se relaciona con el punto 3 y 4 de la comprensión de perspectivas de las que ya hemos hablado.

C) Comprensión de intenciones:

Al inicio trabajaremos la inferencia de intenciones en base a la acción o a situaciones concretas, luego la asociaremos con emociones y deseos y posteriormente con creencias. Por ejemplo: tiene hambre, va a buscar la comida; se ha manchado las manos, va a lavárselas. Va a llamar a su padre, se cree que no lo ha visto….Ver materiales: http://www.catedu.es/arasaac/materiales.php?id_material=113, también en http://garachicoenclave.blogspot.com/

D) Comprensión de engaños, verdadero-falso, bromas y disparates.

Debemos recordar que así como la comprensión de fuentes de conocimiento (perspectiva visual) se desarrolla entre los 3-4 años, la verdadera distinción entre apariencia y realidad, así como la comprensión de creencias y engaños no aparece hasta después de los 4 años.

- Elegir y tomar decisiones. Nos referimos a incentivar lo más posible la elección de lo que uno quiere y no quiere, tanto como a la toma de decisiones acerca de lo que uno quiere hacer o no, así como a la forma de hacerlo ("elijo a pintar con pinceles mejor que con lápices"). Aquí reforzaremos tanto la elección mediante menús visuales de elección como las elecciones espontaneas sin apoyos visuales presentes. Del mismo modo reforzaremos las expresiones asertivas referidas a dejar de hacer algo o a indicar que no quiere hacer algo que se le propone (pueden ser emisiones simples, del tipo "se acabó", o incluso el uso de una imagen de "no" o de "se acabó" insertada en su agenda.)

- Expresiones de deseos y de rechazo. Aunque al inicio pudiera ser necesario estimular la expresión de deseos mediante gestos naturales y emisiones de un solo elemento (nombres de objetos o acciones deseadas), en el momento en que el niño utilice espontáneamente emisiones de dos o más elementos, iremos reforzando la expresión de deseos de forma que incluya información referida, no solo al nombre del objeto o acción que desea, sino también a las categorías semánticas siguientes:

  - **Atribución** (galleta grande, lápiz azul, corre rápido)
  - **Recurrencia** (más galleta)
  - **Acción** (echa agua/abre la puerta)
  - **Rechazo** (no, no más, pintar no, azul no)
  - **Posesión** (galleta mamá, las pompas de Mickey, el coche del niño, en el mío)
  - **Localización** (pinta aquí, el coche en el garaje, el coche arriba)

Posteriormente:

  - **Estado** volitivo (quiero x, dame x)
  - **Cantidad** (dos coches, quiero dos coches

*Lógicamente, después las emisiones se irán complicando, combinándose las distintas categorías mencionadas "quiero dos coches azules de Mickey"

- Identificar metas e intenciones personales cuando inicia una tarea o actividad ("quiero construir una torre grande" "voy a….")

- Identificar/prever/buscar lo que uno necesita para resolver una tarea propuesta por él mismo o por el profesor ya conocida.

- Identificar metas que nos proponen, incluye trabajar la comprensión del lenguaje y el control instruccional. Además, es recomendable que tratemos de potenciar el hecho de que antes de iniciar una tarea o actividad que se le haya encomendado, trate de concretar, usando una emisión verbal breve, la meta u objetivo que debe cumplir. En ocasiones podemos animarle a que lo sintetice en un dibujo esquemático. Recomendamos ver niveles de comprensión de consignas verbales en documento en la web: Evaluación Comprensión del Lenguaje, M.Gortázar Díaz

- Reforzar actividades y tareas que exijan empleo de capacidades de representación mental simple y meta-representaciones (formar y utilizar representaciones de segundo orden o representaciones de otra representación). Entre las actividades recomendadas, destacamos:

- Buscar objetos o personas ocultas, incluyendo la tarea de buscar siguiendo lo dictado en una imagen.

- Reproducir construcciones con figuras geométricas tridimensionales o planas, que a su vez se le presentan con un modelo tridimensional o una imagen.





GUMMI BLOCKS 19 PIEZAS



LEGO DUPLO

- Ejercicios de razonamiento verbal o de representación semántica. Entre otros, destacamos: Asociar imágenes u objetos en base a categorías semánticas básicas, por ejemplo, agente-acción, acción-localización, acción-instrumento; establecer relaciones entre objetos por relaciones semánticas de semejanza u oposición; agrupar objetos en base a categorías funcionales o en base a grupos semánticos dados, por ejemplo, agrupar objetos de la vida diaria en base a su localización funcional tipo cocina-baño o agrupar objetos por semejanzas de uso funcional del tipo "todo lo que es para comer", o agrupar imágenes por grupos semánticos de alimentos y animales; eliminar/retirar un objeto de una serie dada identificando el que es de distinto uso o categoría funcional; unir dibujos que pertenezcan a la misma familia o grupo semántico; identificar o definir objetos por uso funcional; descripción de rasgos semánticos (una manzana, es para comer, crece en los árboles, mamá la guarda en la cocina, es una fruta como las peras y los plátanos, la tomo en el postre… etc.; ejercicios de fluidez léxica o de identificación de objetos en base a una categoría; actividades de cierre gramatical; etc.
  Podemos encontrar ejercicios semánticos en:

  - ✓ http://www.autismonavarra.com/materiales/
  - ✓ www.orientacionandujar.es
  - ✓ http://francisca-categoriassemanticas.blogspot.com.es/
  - ✓ http://categoriassemnticas-daniela.blogspot.com.es/
  - ✓ http://informatica.uv.cl/habilidades/

- Aprendizaje de conceptos abstractos (comprensión y expresión)

- Fomento del discurso narrativo para aquellos que tienen un perfil lingüístico superior a los 3 años- 3 años y medio, comenzando por la narración de hechos personales del pasado inmediato con empleo de apoyos visuales (ver agendas de ida y vuelta, por ejemplo) o de hechos representados en historias con apoyo visual presente.;

- Fomento del aprendizaje matemático del currículo de preescolar.

- Comprensión de estados mentales (emociones, intenciones, deseos, creencias)

- Representación o dramatización de acciones o eventos cotidianos (por ejemplo, dramatizar lo que hacemos por la mañana al levantarnos.

- Desarrollar habilidades de dibujo representativo a partir de las figuras geométricas básicas. Es útil el empleo de distintos materiales de dibujo, incluyendo sellos de estampar imágenes para que el niño los incluya en sus primeros dibujos. En esta tarea, el niño y el adulto pueden dibujar en paralelo, copiando una Imagen-modelo. El adulto puede utilizar estrategias de autoinstrucción verbal y de encadenamiento.
- Desarrollar habilidades de juego manipulativo-creativo. Ver este apartado en planificación.

- Desarrollar habilidades de juego simbólico en todos sus componentes (Descentración, incluyendo la inserción de agentes activos y la interrelación entre distintos agentes – Sustitución, incluyendo el empleo de objetos sustitutos no-realistas y simulaciones sin objetos - Organización y secuenciación de acciones – Planificación previa) Ver este apartado en planificación.

- Reforzar razonamiento causal o primeras relaciones causa – efecto. Comenzaremos con ejercicios donde el niño deba identificar, y posteriormente interpretar, la causa de un determinado efecto o a la inversa, el efecto que va a tener una determinada acción. Primero lo haremos con relaciones causa-efecto de tipo físico (el globo se choca con el árbol/se explota), para luego incluir historias sociales que impliquen interpretación de emociones e intenciones (se le ha roto el coche/está triste). Es importante incidir sobre el razonamiento de las consecuencias de sus propias conductas sobre el medio físico y posteriormente el social. Ver historias en documentos AETAPI – Mesa de Evaluación y Diagnóstico: Evaluación de Competencias Mentalistas http://aetapi.org/documentos-aetapi-mesa-de-diagnostico-y-evaluacion/

B. PLANIFICACIÓN

Alude a la capacidad para identificar y organizar los pasos y elementos necesarios para conseguir un objetivo, elaborando un desarrollo secuenciado de acciones de acuerdo a la meta propuesta.

- Realizar, de forma independiente, una secuencia de pasos organizados dirigidos a una meta concreta, al inicio con ayuda de apoyos visuales en forma de mini-agendas o guiones de pasos o tareas. Dependiendo de cada caso, programaremos también empleo de apoyos relativos a la organización temporal de la actividad, nos referimos al uso de temporizadores y de marcadores visuales del tiempo del que va a disponer para realizar la actividad que se le propone. Dependiendo de la línea base inicial, le propondremos al niño realizar de forma autónoma, siguiendo un guion previo, apoyado por imágenes, distintas actividades que incluyan:

A) Habilidades adaptativas prácticas, más concretamente:

o Actividades de la vida diaria relacionadas con la autonomía en la alimentación, el aseo, el vestido y el control de esfínteres. Entre los 3-6 años se considera que deben estar adquiridas las siguientes:

- Vestirse y desvestirse sin ayuda, considerando que el manejo completo de los botones corresponde a la segunda etapa del rango de edad de los 3-4

años, e incluso algo más tarde para los botones traseros. A los 3 años es importante trabajar el manejo de cremalleras y broches, antes que los botones. El manejo de los cordones de los zapatos es más difícil, frecuentemente no se alcanza hasta los 6-7 años.

- Comer de forma autónoma, incluyendo el uso correcto de los cubiertos y la habilidad motriz de abrir distintos tipos de recipientes de alimentación o de desenvolver alimentos, así como el hecho de acabar todo el plato de comida de forma autónoma y en un tiempo dentro de unos límites, o de cumplir unas normas de comportamiento básicas en la mesa (comer sentado, no tocar los alimentos de otros, etc.)

- Higiene personal: Control de esfínteres, lavarse las manos y los dientes, colaborar en la ducha o el baño, peinarse.

o Actividades instrumentales de la vida diaria:

- Preparación de comidas sencillas tales como un sándwich o un colacao. Aconsejamos el empleo de guiones visuales para la preparación de meriendas y postres sencillos, posteriormente podemos incluir recetas más complejas para la cena o comida.

- Tareas de colaboración en el mantenimiento del hogar o la escuela, comenzando por la acción de recoger sus juguetes y tener sus cosas ordenadas, colgar su abrigo y su mochila al llegar a la clase o a casa, ayudar a poner la mesa, limpiar los zapatos de la familia, preparar su mochila antes de ir al cole o la noche anterior de acuerdo con lo marcado en su agenda, etc. Al final de etapa incluiremos uso del teléfono y pequeñas compras, por ejemplo, ir a comprar el pan a la panadería de casa o sus chuches al quiosco.

o Habilidades ocupacionales y mantenimiento de un entorno seguro. Señalamos como fundamentales:

- Organizar sus tiempos de trabajo. Para algunos niños es importante ayudarles a emplear agendas y mini-agendas como apoyo para aprender a organizarse en sus tiempos de trabajo en el escuela o en casa. Aquí incluimos objetivos tales como: anticipar lo que debe hacer en base a la imagen marcada en la agenda; revisar su agenda de forma independiente; manipular de forma adecuada la secuencia de la agenda, colocando los símbolos de la agenda en el lugar adecuado (por ejemplo, llevándose al lugar de tarea el símbolo correspondiente y guardando en la caja de “se acabó” el símbolo de la actividad que ya ha finalizado o marcando como finalizada una determinada actividad en su agenda); colaborar con el adulto en la elaboración de una agenda o mini-agenda personal, cuando proceda; localizar y mantenerse en el lugar al que corresponde la actividad marcada en la agenda hasta finalizarla; seguir mini-agendas o guiones de actividad de forma independiente, completando sin ayuda tareas ocupacionales progresivamente más amplias.

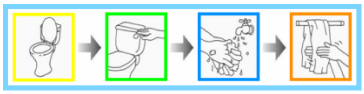
- Organizar sus tiempos de ocio. Recomendamos usar mini-agendas, a partir de los menús de elección, de cara a que el niño aprenda a organizar sus tiempos de juego u ocio (primero juego con mis coches y después me voy al ordenador hasta la hora de la cena). Además también puede ser útil usar guiones de juego, donde se le indiquen con símbolos visuales, los distintos

pasos que debe seguir en un juego determinado (1º lavamos el coche, 2º lo secamos 3º lo metemos en el garaje/ 1º llenamos de agua la bañera, 2º desvestimos a la muñeca, 3º la metemos en la bañera 4º echamos jabón, 5º…etc.)

- Salud y seguridad. Aquí incluimos habilidades básicas relacionadas con las normas de educación vial (aprender a cruzar una calle, por ejemplo, o ir por la calle sin correr y sin perder de vista al adulto que lo acompaña): aprender ciertas normas de educación vial; identificar y evitar objetos y acciones peligrosas, aceptar una alimentación variada y saludable, etc.

*No conviene atosigar al niño con demasiados aprendizajes nuevos a la vez. Es aconsejable incluir dos, o tres habilidades adaptativas prácticas nuevas junto con tareas de refuerzo o mantenimiento de habilidades ya adquiridas. Incluso si se trata de habilidades adaptativas de la misma área solo incluiremos una o dos. Es aconsejable el empleo de viñetas o mini-agendas como estrategia de apoyo en el aprendizaje de las habilidades mencionadas:

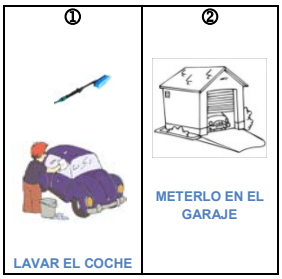


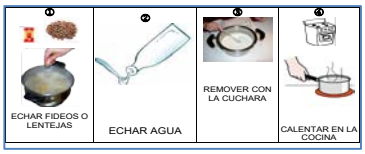


- Aprender a realizar tareas de las denominadas “Primero/Después”, aprendiendo a establecer relaciones causa-efecto, a organizar de forma lógica secuencias de eventos y a anticipar eventos futuros de acuerdo a un hecho previo (narrar y ordenar historias temporales relativas a rutinas de la vida diaria o a hechos cotidianos; establecer relaciones causales de tipo físico y socio-emocional (se cae el plato/se rompe – compra el pan/tiene que pagarlo – le quitan un juguete/se enfada, etc.). Puede ser interesante realizar ejercicios donde deba organizar secuencias de imágenes de forma ordenada de acuerdo a los pasos que el mismo niño sigue en sus rutinas de la vida diaria, también se le puede animar a representarlo con muñecos.

- Aprender a preparar los útiles que necesita para una determinada actividad antes de comenzarla. Por ejemplo, ir a buscar su carpeta de trabajo en la clase antes de hacer la ficha o buscar lo que necesita para prepararse un colacao. Al inicio con apoyos visuales.

- Desarrollar un juego simbólico que incluya secuencias lógicas de acciones y, posteriormente, planificación previa al inicio del juego. Comenzaremos por la representación de experiencias diarias breves, por ejemplo, meter a una muñeca en la bañera, pasarle una esponja y secarla al sacarla del agua, con secuencias de dos o tres acciones. Como ya hemos comentado esto lo haremos partiendo del empleo de apoyos visuales en forma de mini-agendas o guiones de pasos. De forma progresiva iremos incrementando el número de acciones a secuenciar, además iremos incluyendo acontecimientos observados pero más alejados de sus propias acciones (limpiar un coche y meterlo en el garaje, sacar el coche de bomberos del garaje y llevarlo hasta el lugar del fuego para echar agua con la manguera) Por último incluiremos la planificación previa a la acción.





- Desarrollar juegos de construcción y juegos creativos manuales. Creemos que es importante estimular los juegos de construcción, es decir, jugar a combinar de distintas formas piezas para crear diferentes estructuras. A nosotros nos gustan especialmente los juegos de construcción con figuras geométricas tridimensionales, aunque con chicos mayores también podemos utilizar piezas encajables. Comenzaremos usando un número no superior a 3-5 piezas. Más adelante podemos animarle a crear estructuras con siluetas de formas geométricas (a modo de tangram). Estos juegos se pueden realizar de forma libre o en situaciones estructuradas donde se anima al niño a copiar estructuras que previamente ha realizado el adulto o a copiar modelos dibujados. Es interesante animarle a crear estructuras abstractas pero también estructuras que representen algún objeto real. Los juegos creativos manuales pueden realizarse con distintos materiales, recomendando especialmente las manualidades con material reciclado Es importante ajustar el juego al nivel de destrezas motoras del niño y siempre que sea posible utilizar guiones que vayan indicando con letras y con imágenes los pasos que hay que seguir para hacer la manualidad. En estos juegos es importante que el niño vea primero cual es la meta a la que queremos llegar, por lo que le enseñaremos un modelo terminado o la foto del mismo y después el guion de pasos para completarlo. También es interesante que el mismo niño vaya "leyendo" cada uno de los pasos a realizar En estos juegos podemos enseñarle a seguir unas pautas en la resolución de meta o problemas como comentaremos en el punto siguiente.






- Enseñarle estrategias cognitivas para la organización y la resolución de problemas. Básicamente consiste en incentivar, primero por modelado en primeras fases y luego por moldeamiento o encadenamiento, a seguir unas pautas a la hora de resolver problemas o tareas (hacer un puzle, copiar una construcción dada, completar una manualidad, resolver un problema social, etc. Estos pasos incluyen:

	- Identificar el problema ¿qué tengo que hacer? - Decidir cómo voy a hacerlo y/o los pasos que voy a seguir para resolverlo. Incluye también saber y planificar lo que necesito para llevarlo a cabo. ¿cómo lo hago? - Ejecutarlo - Evaluar el proceso ¿cómo me está saliendo? ¿cómo me ha salido?

De forma más pormenorizada, se incluye:

COMPRENDER

¿Qué tengo que hacer?

Voy a decidir cuál es la meta.

- Entender el problema - Ser consciente del problema o demanda/motivarse por solucionarlo, además de la necesidad de observar y atender o fijarme en todos los datos antes de intentar resolverlo.
  Identificación del problema/meta y establecimiento de criterios. Decidir un objetivo.
  ¿Qué ocurre? ¿Qué me están pidiendo? ¿Qué tengo que hacer? ¿Qué quiero conseguir? ¿Cuál es el problema? En ocasiones necesitamos también analizar la situación: ¿Dónde ocurre? ¿Cuándo ocurre? ¿Por qué?.. para reformular luego el problema junto con los criterios adecuados.

  - **Tenemos que intentar, al final, reformular el problema o meta mediante una frase sencilla y clara, a ser posible representada también mediante una imagen.**

PENSAR

¿Cómo lo voy a hacer?

Voy a decidir un plan de acción / pensar como lo hago.

Tengo que estar atento y ver todas las posibilidades.

- Planificación/configuración del plan – pensar antes de actuar:
  . Ver si existen alternativas: Análisis de posibilidades o alternativas: identificación de alternativas y razonamiento de consecuencias.
  ¿Qué puedo hacer/ pienso posibilidades o alternativas? ¿Cómo lo puedo hacer/posibilidades o alternativas? ¿Qué pasaría si..?
  . Selección de alternativa y razonamiento medios-fines
  ¿Cómo lo voy a hacer? - ¿Qué necesito?
  .Diseñar un plan de acción paso a paso –
  Distribución/organización temporal de la actividad
  (Primero esto, después…)

EJECUTAR

Lo hago paso a paso.

- Ejecutar el plan o solución escogida autocontrolando la acción o supervisando el proceso.
  .Dirigir el curso de la acción.
  Autoinstrucción verbal
  .Inhibición de impulsos-autocontrol atencional-motivacional y emocional.

EVALUAR

¿Cómo me ha salido?

¿Estoy contento?

- Autoevaluación y autorefuerzo.
  ¿Cómo me está saliendo? ¿Cómo ha quedado? ¿Estoy contento/satisfecho/ me gusta?

Generalmente esto implica, promocionar, con ensayos naturales y modelado, el uso del lenguaje como regulador del comportamiento en formatos de autoinstrucción verbal para la resolución de problemas o tareas. Básicamente se trata de animar al niño a darse auto-instrucciones verbales acerca de la Identificación de la demanda o meta; los pasos o modos de llevarla a cabo, la valoración de cómo lo estamos haciendo o de como lo hemos hecho, el auto refuerzo y las autocorrecciones que hayan sido precisas. Para ello podemos seguir el programa basado en Meichembaum y Goodman, 1971, aunque recomendamos hacerlo de modo flexible, en situaciones naturales o tareas cognitivas simples y ajustando el lenguaje y los pasos a seguir al perfil cognitivo y lingüístico del niño. Los pasos del programa incluyen:

- **Modelado cognitivo:** el terapeuta actúa como modelo realizando una tarea con auto verbalizaciones en voz alta.
- **Guía externa en voz alta:** el niño lleva a cabo la misma tarea bajo las instrucciones del terapeuta.
- **Autoinstrucciones en voz alta:** el niño lleva a cabo la tarea mientras se dirige a sí mismo en voz alta.
- **Autoinstrucciones enmascaradas:** el niño lleva a cabo la tarea mientras cuchichea las instrucciones para sí mismo.
- **Autoinstrucciones encubiertas:** el niño guía su propio comportamiento a través de autoinstrucciones internas mientras va desarrollando la tarea.

Ejemplo de un problema social, a resolver con imágenes presentes:

1- Ayudar al niño a identificar el problema: Ese niño tiene un muñeco que yo quiero tener.
2- Animarle a buscar soluciones alternativas(“tormenta de ideas”) y razonar las consecuencias: puedo quitársela pero seguro que se enfada o me la vuelve a quitar, puedo pedírsela por favor, puedo pedírsela por favor y decirle que le presto otra cosa a cambio, puedo pedir ayuda a la profesora y decirle que yo también quiero jugar con ese juguete…..Con algunos problemas es mejor primero pensar en posibles alternativas de forma creativa y flexible sin poner pegas, y luego ir razonando despacio las consecuencias.
3- Ayudarle a elegir la alternativa mejor y a decidir cómo llevarla a cabo. Si es posible indicando los pasos para ello: Voy a acercarme a la niña y le voy a pedir que me deje su juguete, además le voy a decir que yo le puedo dejar uno de mis juguetes que el prefiera. Le diré: “Por favor…… Se puede hacer un gráfico con pictogramas donde se indiquen los pasos a seguir.
4- Animarle a llevar a cabo el plan, si es necesario dándole feedback visual o verbal del mismo.
5- Animarle a evaluarse y a reforzarse por ello. Si ha cometido errores se le anima a aceptarlo y se le incita a volver a intentarlo en ese o en otro momento.

- Desarrollar juegos de reglas. Pensamos que es muy positivo ir enseñando al niño habilidades relacionadas con los juegos de reglas (aprender a jugar por turnos, aprender a ganar-perder, etc), así como propiciarle múltiples oportunidades de aprender en el contexto natural del juego de reglas los habilidades sociales propias de su grupo de edad. Además estos juegos exigen habilidades de planificación, generalmente en grupo, que nos interesa fomentar. Estos juegos son recomendables especialmente a partir de los 4 años. Debemos incluir tanto juegos motores o "de patio" ("el pilla-pilla", "la zapatilla por detrás", "tierra-mar", "el lobo", "el escondite", "las sillas", etc ; ver anexo con listado comentado de juegos para primeras edades) como juegos de mesa ("Tragabolas", "Gira-Gallina" de Nathan, "El gato y el ratón" de Puppen Toys ,"Funny Bunny" de Ravensburger, dominós y juegos de memoria o emparejamiento, cartas UNO de primer nivel, "No Panic Junior" de Goliat, "Los mono locos" de Mattelde, etc.)

C. CONTROL INHIBITORIO y FLEXIBILIDAD COGNITIVA

El Control Inhibitorio alude a la capacidad de auto regular la conducta para actuar de una forma más reflexiva y menos impulsiva.

La flexibilidad hace referencia a la capacidad de adaptar el comportamiento a las demandas o a las prioridades del entorno, de mantener un pensamiento flexible de cara a encontrar las reglas implícitas que determinan la selección de una respuesta correcta y/o la habilidad para alternar entre distintos patrones o estados mentales, en función de las demandas cambiantes del entorno

- Aprender a esperar su turno en juegos y en rutinas de la vida diaria, por ejemplo, esperar sentado a que le pongan la comida en el plato o a que la profesora le diga lo que tiene que hacer con la tarea. Usaremos la técnica del encadenamiento o aproximaciones sucesivas, además puede ser útil el uso de temporizadores visuales.

- Aprender a demorar una gratificación o deseo, incluyendo situaciones donde el objeto deseado este presente (golosina, juguete, etc). Para este objetivo son muy útiles los apoyos visuales en formatos de "agenda" o de "primero – después", también es útil el empleo de la técnica de "sándwich" y el uso de estrategias de disciplina positiva en las que se minimiza el empleo de "no" y se enseña a llegar a acuerdos y a usar una comunicación positiva y un enfoque donde prioriza la empatía.

- Ejercicios para desarrollar el autocontrol atencional. Recomendamos trabajar la atención con juegos motores (por ejemplo, ping - pong o tenis es excepcional para los monitores y niños que estén preparados para entrenarse en esta actividad, aunque para los más pequeños podemos buscar juegos más fáciles como son el juego de las sillas), los juegos de mesa para niños, como los mencionados en el apartado de juegos de reglas, actividades de autocuidado personal (comer solo o vestirse sin ayuda es un buen ejercicio de atención para algunos niños) o de ayuda en el hogar (cumplir pequeños recados o poner la mesa, por ejemplo). Además podemos crear juegos y ejercicios diseñados especialmente para cada niño en concreto centrándonos en fomentar en los siguientes aspectos:

  - **Atención focal.** Hace referencia a la capacidad para enfocar la atención a un determinado estímulo y sus propiedades. Podemos reforzarla con actividades del

tipo:

- **Atención visual a detalles**. Incluyen un conjunto de tareas en las que es necesario que el sujeto se centre en los componentes y detalles de los estímulos presentados visualmente para poder dar la respuesta indicada; por ejemplo: identificar lo que falta a un dibujo; reproducir un modelo con cubos o figuras geométricas; describir una lámina, objeto o conjunto de objetos observados previamente; completar un dibujo; identificar entre una serie de dibujos cual es diferente o no corresponde al grupo; identificación de absurdos en un serie de dibujos; juegos de cartas infantiles por familias o similar. Se pueden encontrar ejercicios en: www.orientacionandujar.es y en los álbumes Web de picasa: http://picasaweb.google.com/snucelo/CAB3AtenciNYMemoria?feat=blogger#5204423230821607826 o en http://picasaweb.google.com/snucelo/CAB4AtencionYMemoria?feat=blogger# o en http://picasaweb.google.com/106756572461854021850/ATENCION1# (Atención 1-promolibro) o en http://picasaweb.google.com/105741653073528462704/JUEGOSDELOGICA56ANOS?feat=blogger#5323297609740061602 (juegos de lógica para 5-6 años, edita YoYo) o en fichas María Gortázar-Atención.

- **Atención auditiva focalizada.** Incluye todo un conjunto de tareas en las que es necesario que el sujeto se centre en los componentes y detalles de los estímulos presentados auditivamente para poder dar la respuesta indicada; por ejemplo, repetir una historia previamente narrada; identificar entre una serie de objetos o imágenes aquellos a los que hace referencia una historia o relato anteriormente escuchada; actuar en base a una palabra clave que se escucha de forma intermitente entre un grupo de palabras diferentes. También podemos reforzar la atención auditiva con ejercicios del tipo: Escuchar dos palabras y decir otra de la misma familia o categoría; escuchar dos palabras y decir que tienen en común; escuchar una retahíla o una lista de palabras esperando hasta escuchar la palabra "clave" elegida previamente para realizar una acción determinada; bailar al son de una música alrededor de un grupo de tarjetas con imágenes, pisar o tocar la imagen que se va indicando a intervalos en la música; identificar entre una serie de objetos aquellos que son necesarios para completar una serie de acciones o secuencias de acción que se le han descrito previamente; seguir una secuencia de órdenes. Ver también tareas de alerta atencional y de atención continua mencionados más adelante. Ver ideas en: Ejercicios de Atención auditiva de R. Moge. Edita: Lebon (para niños de 5-8 años) y en el libro: BUSH, W.H. & TAYLOR, M. (1989) Como desarrollar las aptitudes psicolingüísticas. Martinez Roca

- **Atención selectiva.** Hace referencia a la capacidad para ignorar distractores e interferencias o estímulos no significativos de tarea. Incluiremos también aquí **alerta atencional (**supone mantener la atención a la espera de que aparezca una determinada señal que te indica que debes actuar**) e inhibición.** Se puede reforzar con :

- Tareas de localización de objetos: buscar un objeto entre muchos diferentes (por ejemplo de un cajón o de una caja con botones), buscar un dibujo en una lámina compleja, localización de iguales o diferentes.

- Tareas de identificación de errores o absurdos, por ejemplo se puede jugar a identificar frases o palabras absurdas, a localizar un dibujo con un error o fallo.

- Tareas de inhibición de respuestas: pulsar un botón o realizar una determinada acción ante la presentación de un estímulo auditivo o visual previamente fijado, se puede incluir la realización de una acción opuesta, o la no-acción, ante los demás estímulos que puedan aparecer. Por ejemplo, se le puede pedir que pinte una raya cada vez que escuche una determinada palabra y que no pinte nada cuando escuche otras. Ídem con juegos de ordenador en los que debe pulsar el ratón ante

un estímulo concreto. Otras actividades más complejas pueden consistir en hacer la acción contraria al modelo (cuando yo me toque la cabeza, tú te tocas los pies) - Tareas de alerta: coger rápidamente unos objetos que te piden seleccionándolos entre varios presentes, pulsar el botón del ordenador ante un estímulo que aparece y desaparece rápidamente, tocarse o mover rápidamente partes del cuerpo que se le nombran, juego de las prendas ("Anton Pirulero"), realizar una determina acción (por ejemplo dar una palmada) al escuchar una determinada palabra o estimulo sonoro o ante la presentación de un estímulo visual, escuchar una serie de números y correr al escuchar el que se le ha asignado, escuchar una lista de palabras atendiendo a una categoría semántica (por ejemplo, animales) y desatendiendo a otras (por ejemplo, imitar movimiento de animales)
- **Atención alternante.** Hace referencia a la capacidad para cambiar de set o foco atencional, de cambiar la atención de un estímulo a otro, o de una actividad a otra. Se puede reforzar con: - Unir estímulos alternos: números y letras de forma alterna siguiendo orden. Al principio comenzaremos con ejercicios de unir puntos o números para formar un dibujo. - Buscar diferencias entre dibujos. - Seguir un laberinto. - Juegos de domino. - Alternar dos tipos de tareas (por ejemplo, pintar de verde la ropa y de rojo la comida, siguiendo una serie que alterna ropa y comida) - Clasificar según una-dos o tres variables, con cambios de criterio.
- **Atención continua.** Se refiere a la capacidad de realizar una actividad sin distraerse y/o de mantener la atención correctamente orientada hasta no terminar la tarea. Se puede reforzar con actividades curriculares que deba realizar de forma independiente hasta finalizarlas y con juegos de mesa normativos. También se pueden incluir tareas de identificación de dibujos idénticos a un modelo en lámina en la que se presentar múltiples dibujos, tareas de localización y cuantificación de determinados estímulos (por ejemplo, contar cuantos patos hay en una lámina compleja), juegos de adivinanzas en base a una descripción o en base a pistas verbales o visuales (gestos), tareas de completar una historia o frase recordando lo mencionado anteriormente (juego tipo "de la habana ha venido un barco cargado de…." , por ejemplo, nombres de frutas"), juegos de palabras encadenadas atendiendo a la última letra, buscar un objeto en la habitación.

Para reforzar muchas de las habilidades mencionadas son muy útiles los juegos digitales o informáticos (adjuntamos documento con listado de juegos posibles, recomendando especial atención, para los más pequeños, a los juegos de http://www.helpkidzlearn.com) Como ejercicios de papel y lápiz, podemos usar los siguientes materiales:

- Fichas de atención www.orientacionandujar.es
- Programa de estimulación y aprendizaje "estimular y aprender" editado por: grupo Gesfomedia. Ver materiales como ejemplo en http://familiaycole.com/2011/03/01/fichas-de-muestra-de-la-coleccion-estimular-y-aprender/.
- Cuadernos para estimular la velocidad de procesamiento. Jesús Jarque http://jesusjarque.com/García

- Fichas de atención del CAIT de Lebrija

- Responder a distintas tareas de “HACER- NO HACER” (GO-NO GO), adecuadas tanto para los problemas de inhibición como de flexibilidad. Entre ellas, mencionamos como posibles actividades:

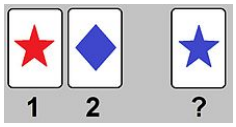
  - Juego de las chuches. Se les enseñan dos cajas, una con una chuche y otra vacía. Se les pide que elijan una caja para comer, engañando al adulto. Si eligen la caja vacía, el adulto decide quedarse el y entonces queda la que tiene la chuche dentro para el niño.
  - Tarea de los dulces. Se le muestran dos bandejas de dulces (por ejemplo, gominolas o lagasitos), una grande y otra pequeña, se les pide que elijan o señalen una de ellas y reciben siempre la bandeja que no han señalado.
  - Tarea de las golosinas. Se le muestra al niño una golosina diciéndole: «ahora debo marcharme y regresaré en unos minutos. Si lo deseas puedes tomar una golosina pero, si esperas a que vuelva, te daré dos».
  - Juego de la araña. Enseñar dos cajas idénticas al niño, decirle que en una de ellas hay un helado que estamos deseando comer, pero que en la otra hay una araña de plástico que nos da mucho asco. Explicarle que vamos a jugar a “engañar” o hacer bromas y que a nosotros nos da miedo mirar en las cajas. Le pedimos que abra una caja y si el ve la araña nos diga que hay helado y, en cambio, si ve el helado nos diga que hay una araña. Cuando el niño nos lo dice, le hacemos ver que le creemos y luego nos asustamos del resultado.
  - Tarea de noche-día. Se les muestra un dibujo de un sol o un dibujo de una luna y estrellas, pidiéndoles que digan la palabra día ante la luna-estrellas y noche cuando se les muestra el sol.
  - Tarea de la mano de Luria. Esta tarea requiere que el niño o niños hagan el gesto de puño cerrado cuando se les muestra un dedo y en cambio muestren un dedo cuando se les enseña el puño.
  - El oso y el dragón. Se les pide que atiendan o respondan a un personaje (por ejemplo a un oso) al mismo tiempo que deben inhibir o desentender lo que les dice o pregunta otro. Por ejemplo, si el oso nos dice que saltemos, saltamos. Si lo dice el dragón nos quedamos quietos, no hacemos nada.

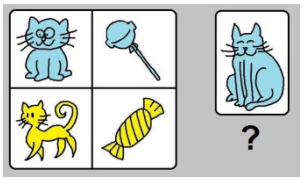
- Juegos motores y actividades de mesa o de autonomía que requieren inhibición de acción prepotente

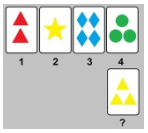
  - El juego de las sillas. Se trata de bailar alrededor de unas sillas siguiendo una música y de sentarse con rapidez cuando la música pare.
  - Tarea de correr-parar. Se le dice al niño que se le van a presentar unas imágenes de forma alternativa, en una le dirán que corra y en otra que se pare. Pueden usarse un pictograma de “correr” y otro de “stop”, primero se juega cumpliendo la regla dada y después de juega a hacer lo contrario de lo que le dicen las imágenes para convertirlo en una tarea go-no go.
  - Tocar el tambor ante una imagen y parar o tocar otro instrumento ante otra. Luego invertir.
  - El juego de Hullabaloo de Cranium
  - Seguir caminos y laberintos con el lápiz controlando inicio y final del trazo.
  - Juego de las prendas o de “Antón Pirulero”
  - Juego de “tierra-mar”
  - Repartir entre varios una chuche preferida, inhibiendo la acción de comérsela primero uno mismo.

- Otros: ver en el apartado de atención, especialmente interesantes los juegos digitales de inhibición de http://www.helpkidzlearn.com

- Emparejar o seleccionar objetos o imágenes teniendo en cuenta dos-tres variables o teniendo en cuenta una, o dos variables, mientras se obvia las otras como no relevantes. Podemos usar distintas figuras geométricas con al menos dos colores distintos, o distintos personajes emparejables por más de una variable (gatos azules y amarillos – junto a caramelos azueles o amarillos (niño con gafas y una jirafa en la mano/niño con gafas y un elefante en la mano- niño sin gafas y una jirafa/niño sin gafas y un elefante en la mano, niño que pinta manzanas/niña que pinta manzanas etc.). Ver juego de Atelier o juegos de cartas del tipo:



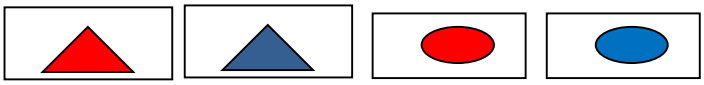




Wisconsin Card Sorting Test

- Emparejar imágenes cambiando o alternando criterios de actuación, en base a dos variables posibles: Juego de UNO para junior. (cartas que pueden emparejarse en base a la imagen que aparece en ellas o según el color)

- Tareas de clasificación de tarjetas con cambio de dimensión. Clasificar dos grupos de cartas que pueden emparejarse en base al color o a la forma, animarle a clasificarlas a veces por el color y a veces por la forma. Por ejemplo: clasificar 3x4 cartas de cada una de estas figuras En un principio se le pide que clasifique las cartas de acuerdo a una dimensión, por ejemplo el color ("Si es de color rojo, que va aquí; si es azul, que va aquí"). Posteriormente se le pide que organice las cartas por la otra dimensión (“Si es sol aquí, si es paraguas aquí). En un tarea más avanzada, de más de 6 años, se añade una tercera dimensión de clasificación; si hay una estrella en la tarjeta, el niño debe ordenar por color, pero si no hay una estrella, el niño debe ordenar por forma



- Reproducir secuencias de series en base a dos-tres variables.

- Seguir una instrucción que implique a un par de reglas: (ejemplo, usando tapones de cera, pedirle: “Pon a Pepa Pi en los cuadrados y a Mickey en los redondos” “Si ves a Pepa Pi tápala con un gomets, si ves a Mickey no”. Posteriormente pasar a tres.

- Ejecutar dos, y de forma progresiva, tres órdenes de una oración compuesta e introducidas por nexos temporales

- Mantenerse en la tarea de clase o casa que se le ha propuesto hasta finalizarla.

- Atender a distintos focos atencionales de forma simultánea.

- Aceptar una frustración o deseo no-satisfecho.
- Autocontrol emocional de acuerdo con el contexto, aprender a autocalmarse.
- Aceptar las transiciones y cambios de actividad.
- Flexibilizar sus intereses tratando de adecuarse a los intereses de los que le rodean o del contexto.

D. MEMORIA DE TRABAJO

Alude a la capacidad para mantener y manipular información en la mente a fin de guiar nuestro comportamiento, mientras se busca o selecciona la respuesta adecuada para completar una tarea o meta, durante cortos periodos de tiempo

- Buscar un objeto que se le pide en otra habitación. Posteriormente tres.
- Repetir tres dígitos, progresivamente 4 y 5 digitos.
- Repetir dos – tres dígitos en orden inverso
- Repetir frases progresivamente más largas, comenzando por emisiones de 3-4 palabras, por ejemplo para repetir una orden o información que le han dado para otro adulto
- Visualizar una serie de imágenes u objetos y nombrarlos una vez desaparecidos.
- Aprender rimas y canciones. Recomendamos usar canciones con pictogramas
- Buscar de una a tres imágenes que se le han presentado previamente en una lámina compleja o en un libro donde debe pasar varias páginas, sin tener la primera imagen visualizada delante.
- Recordar algunos de los principales acontecimientos de un cuento previamente narrado.
- De tres-cinco objetos presentados, recordar el lugar donde están una vez desaparecidos
- De tres-cinco objetos presentados, recordar cuál de ellos falta, una vez desaparecido.
- Fichas de los cuadernos para estimular la velocidad de procesamiento de Jesús Jarque García
- Juegos de memory
- Seguir instrucciones formadas por estructuras compuestas.
- Recordar un listado de tres objetos de la lista de la compra
- Juego “de la habana ha venido un barco cargado de……” Se elige una categoría, por ejemplo, animales y cada jugador debe ir nombrando la frase inicial seguida de un nuevo animal.
- Juegos digitales:

http://www.thepcmanwebsite.com/media/simon/

http://www.canaltrans.com/matatiempo/simon.html

http://www.playkidsgames.com/games/turtle/turtleView.htm

http://www.babalonia.com/es/more_memory

www.tododora.com/tema/**juegos**-de-**memoria**

http://www.minimundoinfantil.com/juegos-de-memoria-infantiles

http://childtopia.com/index.php?module=home&func=jugar&newlang=spa

http://www.kandoo.es/static/kandoo/site/common/games/online/index.html?juego=parejas&lang=es

Ver documento anexo con páginas web de juegos para pequeños

E. MONITORIZACIÓN

Alude a la capacidad de evaluar o revisar el trabajo realizado. Incluye tener en cuenta el efecto de nuestro comportamiento en los demás

- Corregir errores en las actividades dirigidas a un objetivo.
- Responder a tareas de categorización revertida.
- Uso del lenguaje para regular la conducta y de la capacidad de autoevaluarse o monitorizarse.