

PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN DE HABILIDADES COGNITIVAS BÁSICAS

Nivel 3 años

1. OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar habilidades que permitan al alumno/a prestar atención a una actividad concreta.
- Desarrollar habilidades que permitan al alumno/a mantener su atención durante un periodo de tiempo progresivamente mayor.
- Desarrollar habilidades relacionadas con la memoria visual.
- Desarrollar habilidades relacionadas con la memoria auditiva.
- Desarrollar habilidades relacionadas con la capacidad de razonamiento.
- Desarrollar habilidades relacionadas con la capacidad de ejecutar actividades escolares cotidianas de manera funcional (funciones ejecutivas).

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

CUBOS	Construir una torre con 3 cubos
	Construir una torre con 6 cubos.
	Construir una torre con 10 cubos.
	Imitar construcciones sencillas.
FORMAS CONCRETAS (imágenes de objetos)	Distribuir diez formas concretas en sus huecos correspondientes (encajables)
	Asociar tarjetas de formas concretas eligiendo entre nueve (memo)
	Componer puzzles de dos piezas estando estas en cualquier posición.
FORMAS ABSTRACTAS (figuras geométricas)	Distribuir círculo, cuadrado y triángulo en sus huecos (encajables)
	Asociar tarjetas de círculo, cuadrado y triángulo.
	Identificar por su nombre círculo, cuadrado y triángulo.
	Nombrar círculo, cuadrado y triángulo.
TAMAÑO	Emparejar objetos grandes y pequeños.
	Identificar “grande” y “pequeño” entre dos objetos.
	Identificar “grande” y “pequeño” entre dos imágenes.
	Identificar el “más grande” y el “más pequeño” entre seis objetos.
	Identificar el “más grande” y el “más pequeño” entre seis imágenes.
	Nombrar “grande” y “pequeño”.

COLOR	Emparejar el rojo y amarillo eligiendo entre dos.
	Clasificar el rojo y el amarillo eligiendo entre dos.
	Identificar el rojo y el amarillo eligiendo entre dos.
	Emparejar el verde y azul eligiendo entre dos.
	Clasificar el verde y el azul eligiendo entre dos.
	Identificar el verde y el azul eligiendo entre dos.
	Identificar los cuatro colores básicos eligiendo entre cuatro.
	Nombrar los cuatro colores básicos.
CANTIDAD	Identificar “uno” y “muchos”.
	Nombrar “uno” y “muchos”.
	Identificar “pocos” y “muchos”.
	Nombrar “pocos” y “muchos”.
	Nombrar “todos” y “ninguno”.
	Identificar la cantidad “uno”.
	Nombrar la cantidad “uno”.
	Identificar la cantidad “dos”.
	Nombrar la cantidad “dos”.
	Identificar la cantidad “tres”.
	Nombrar la cantidad “tres”.
	Identificar la grafía del 1, 2 y 3.
	Nombrar la grafía del 1, 2 y 3.
CLASIFICACIONES	Agrupar objetos similares a partir de un modelo que defina una categoría.
	Realizar seriaciones de dos elementos.
NOCIONES ESPACIALES	Identificar abierto y cerrado.
	Nombrar abierto y cerrado.
	Identificar dentro y fuera.
	Nombrar dentro y fuera.
	Identificar cerca y lejos.
	Nombrar cerca y lejos.

3. CONTENIDOS

- Atención selectiva.
- Atención mantenida.
- Atención auditiva.
- Atención visual.
- Memoria visual.
- Razonamiento.
- Funciones ejecutivas.

4. METODOLOGÍA

Estrategias metodológicas

- Atención individualizada por parte de la tutora (explicaciones individualizadas, descomposición de las tareas en pequeños pasos, supervisión constante,...).
- Actividades manipulativas de refuerzo.
- Diversificar el tipo de actividades para conseguir un mismo aprendizaje.
- Flexibilización del tiempo de realización de las actividades: darle más tiempo, ofrecerle breves tiempos de descanso en medio de ratos de trabajo,...
- Flexibilización en los espacios: sentarlo cerca del profesor, el profesor/a sentarse en su grupo, trabajar en la mesa del profesor/a, utilizar los “rincones” del aula para reforzar ciertos aprendizajes,...
- Tutorización entre iguales: sentarlo cerca de un compañero/a que lo guíe, pedirle a un compañero que lo acompañe en ciertas actividades, o que le pregunte si no sabe hacer algo,...
- Compromisos educativos con las familias: buscar la implicación de las familias para reforzar ciertos aprendizajes.
- Apoyo en grupo ordinario mediante un segundo profesor./a.
- Observación del alumno/a dentro del aula por parte del orientador/a del centro.
- Cumplimentar protocolo de detección de indicios del alumnado.
- Programas de enriquecimiento aplicados por profesorado con disponibilidad horaria.
- Adaptaciones de materiales.
- Introducción de actividades que permitan distintas formas de respuesta: escritas, orales, con objetos,...
- Ofrecer refuerzos para favorecer la motivación por las tareas escolares.

Actividades

- Jugar con juegos de memo, comenzando por un número reducido de tarjetas (3-4 parejas) e ir aumentando progresivamente la cantidad.
- Juegos didácticos de ordenador, como por ejemplo, *Sócrates*, *Pipo*, *Estimular y Aprender*,...
- Juegos de asociación de objetos en tarjetas (cuchara-sopa, zapato-pie,...)
- Seguir laberintos en un papel teniendo el niño/a que encontrar el camino correcto.

- Buscar diferencias entre dos dibujos semejantes (empezar por dibujos con pocos detalles y diferencias muy claras e ir complicándolos progresivamente).
- Encontrar objetos escondidos en cualquier ilustración y/o lámina.
- Juego “el Lince”.
- Juegos de “Conecta” adecuados a cada edad.
- Llevar a cabo una, dos o tres órdenes relacionadas entre sí.
- Llevar a cabo una, dos o tres órdenes no relacionadas entre sí.
- Mirar y jugar con libros de “Busca y Encuentra”.
- Escuchar cuentos y hacerles preguntas sobre el cuento.
- Contarle cuentos conocidos por ellos e introducir errores intencionadamente para que el niño/a los descubra y nos avise de los mismos.
- Jugar al Veo, Veo con colores, con formas, con letras de inicio de palabras,...
- Jugar a las adivinanzas.
- Juegos con palabras de categorías como por ejemplo nombrar objetos redondos, nombrar alimentos dulces,...
- Memorizar secuencias de sonidos, sílabas, palabras, pseudopalabras, ...
- Memorizar series de palabras relacionadas (días de la semana, meses,...)
- Memorizar series de palabras no relacionadas.
- Memorizar frases, canciones, poesías, trabalenguas,...
- Enseñarle cuatro dibujos: tres relacionados entre sí y uno que no tiene nada que ver, y que ella descubra cuál es el que está mal.
- Decir en qué se parecen dos objetos.
- Decir en qué se diferencian dos objetos.
- Completar dibujos inacabados.
- Encontrar la pieza que falta.
- Repetir ritmos con palmadas.
- Enseñarle un objeto, después esconderlo y que tenga que encontrarlo entre varios que se le muestren.

5. EVALUACIÓN

Estrategias

Instrumentos de evaluación:

- Utilizar objetos reales en lugar de las fichas.
- Usar distintos tipos de preguntas para asegurarnos de que entiende lo que le preguntamos.
- Utilizar juguetes o imágenes motivantes para el alumno (Pocoyó, La Patrulla Canina,...)
- La observación diaria de sus actividades.
- Simplificar el lenguaje que usamos cuando le pedimos que muestre si sabe algo.

Organización del tiempo:

- Otorgar un plazo de tiempo mas amplio para la realización de las actividades a evaluar. .
- Evaluar en las primeras horas de la jornada escolar.
- Aprovechar los momentos de la jornada en los que se muestre más activo o motivado por las tareas escolares.
- Observar los momentos de juego para ver si el alumno/a aplica los aprendizajes adquiridos.

Organización de los espacios:

- Realizar la evaluación en un espacio o ambiente relajado y distendido.
- Observar al alumno/a cuando se encuentra en los “rincones”, para comprobar si ha adquirido ciertos aprendizajes y los muestra en momentos de juego libre.

Criterios de evaluación

- El alumno/a mejora la atención en las actividades diarias.
- El alumno/a mantiene su atención durante periodos de tiempo progresivamente mayores.
- El alumno/a mejora en sus habilidades de memoria visual.
- El alumno/a mejora en su capacidad de razonamiento.
- El alumno/a muestra progresivamente mayor capacidad para ejecutar actividades escolares cotidianas de manera funcional y efectiva.