

PROGRAMA PARA ENTRENAMIENTO DE PROCESOS COGNITIVOS



Integrantes

Núñez Alarcón Brenda Viviana Macarena

Parejo Angelino Verónica

Rodríguez Armas Pamela Carmen

2014

Presentación

El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

Procesos como la memoria, la percepción, atención, orientación , etc.

Por ello les presentamos este manual de entrenamiento de procesos cognitivos con diferentes ejercicios para niños de 5 años.



Índice

PRESENTACIÓN

LATERALIDAD

ORIENTACION

ATENCION

PROCESOS PERCEPTIVOS

PENSAMIENTO

LENGUAJE

MEMORIA

LATERALIDAD



¿Qué es Lateralidad?

La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad y es importante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje, la enseñanza de la p, d, b, q, exige el dominio de la lateralidad; si el niño no tiene conciencia de su lado derecho o izquierdo jamás podrá proyectar al exterior su lateralidad, y se le dificultará la diferencia e identificación de estas letras. Consideremos además que la lectura y escritura son procesos que se cumplen de izquierda a derecha.

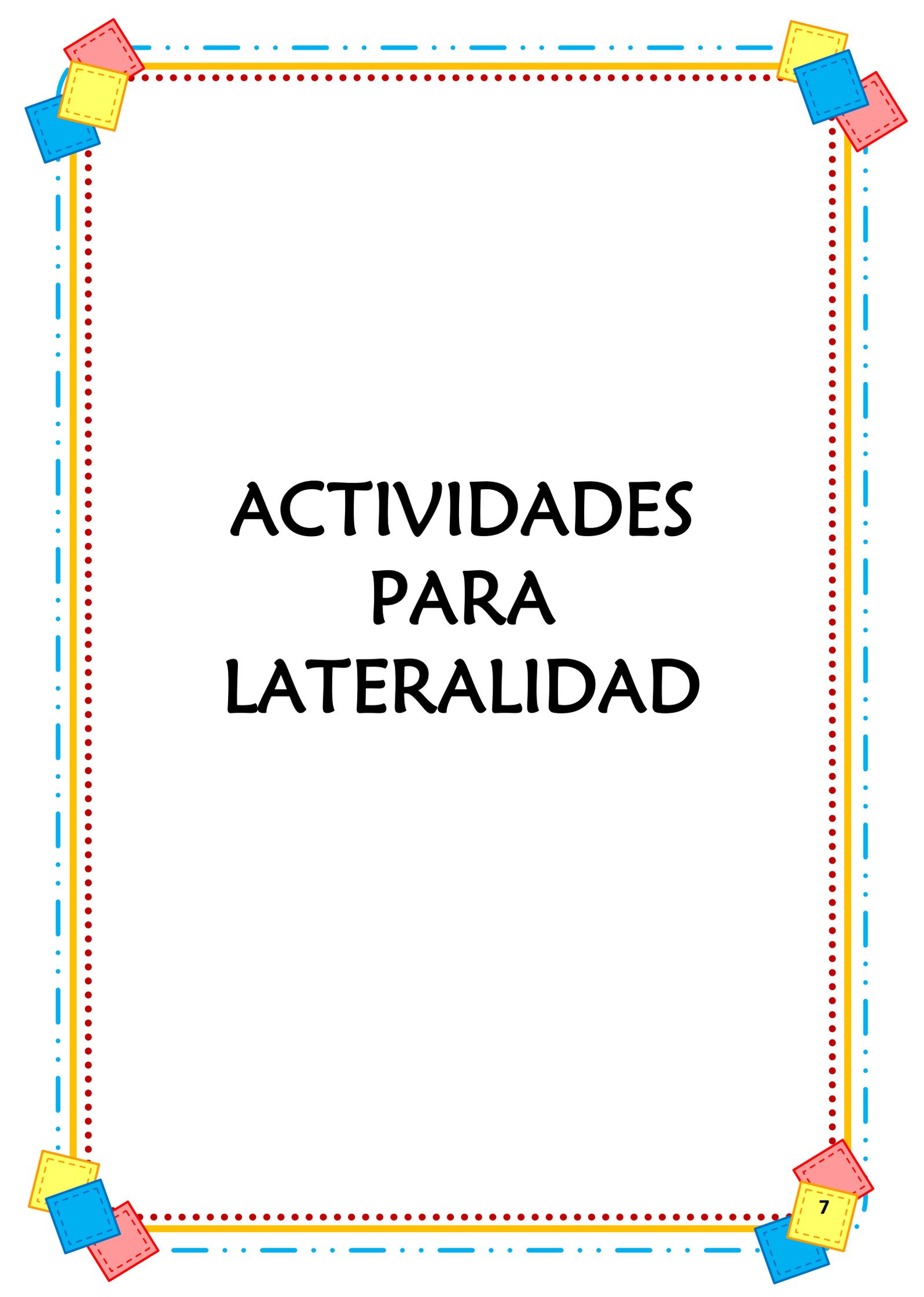
El dominar la lateralidad en el niño lo ayudará mucho a ubicarse con respecto a otros objetos. El no hacerlo podría repercutir en las dificultades de aprendizaje de algunas materias. Por ejemplo en el caso de las matemáticas se sabe que para sumar y restar varias cantidades se empieza de derecha a izquierda y si no ha trabajado su lateralidad le será difícil ubicarse frente al papel.

La lateralidad se consolida en la etapa escolar. Entre los 2 y 5 años observamos que las manos se utilizan para peinarse, afeitarse en el baño, poner un clavo, repartir un naípe, decir adiós, cruzar los brazos y manos, en estos dos casos la mano dominante va sobre la otra. En la edad escolar el niño debe haber alcanzado su lateralización y en función de su mano, pie, ojo y oído.

PARA IDENTIFICAR LA LATERALIDAD

Para conocer la dominancia de la mano podemos pedir al niño/a que realice las siguientes actividades.

Esta serie de ejercicios son pautas que para el maestro o padre de familia realice en el período preescolar, pero mucho juega la creatividad para encontrar otras alternativas. También se puede hacer uso de juegos y juguetes destinados a desarrollar la lateralidad de manera muy divertida como el set manos y pies.



ACTIVIDADES PARA LATERALIDAD

LISTA DE COTEJO

Items	OJO	Derecho	Izquierdo
1	Observa la flor mediante la lupa.		
2	Mira la hoja a través del microscopio casero.		
3	Cúbrete un ojo y mira la lámina.		
4	Observa a tu compañero mediante el agujero del tubo.		
5	Desde afuera observa el salón por el agujero de la puerta.		
6	Utiliza los anteojos observando por un solo lente.		
7	Mira por el telescopio casero		
8	Observa por el agujero de la caja que objeto hay		

Items	MANO	Derecha	Izquierda
1	Dibuja una flor en el cuadro		
2	Pinta el dibujo		
3	Repasa por las líneas punteada		
4	Deja tu huella de tu mano en el papel		
5	Pinta con tempera (dactilopintura)		
6	Realiza los siguientes grafismos		
7	Recorta de manera libre una hoja		
8	Saluda a tu compañero de a lado		

Ítems	PIE	Derecha	Izquierda
1	Salta en un pie por los ulas ulas		
2	Camina por la línea puntada del piso		
3	Marcha al son de la música		
4	Salta con los dos pies por los obstáculos		
5	Juega al tejo		
6	Salta por medio de las llantas en un pie		
7	Patea la pelota al arco		
8	Rodea con tu pie la figura del suelo		

Ítems	OIDO	Derecha	Izquierda
1	Escucha por la puerta lo que hablan en tu clase		
2	Escucha y adivina que objeto está dentro de la caja		
3	Habla por el teléfono		
4	Escucha y responde por el teléfono casero		
5	Colócate un audífono y escucha la melodía		
6	Escucha cual es la maraca que suena mas fuerte		
7	Identifica la melodía mas suave		
8	Juega al teléfono malogrado		

ACTIVIDAD PARA EL OJO

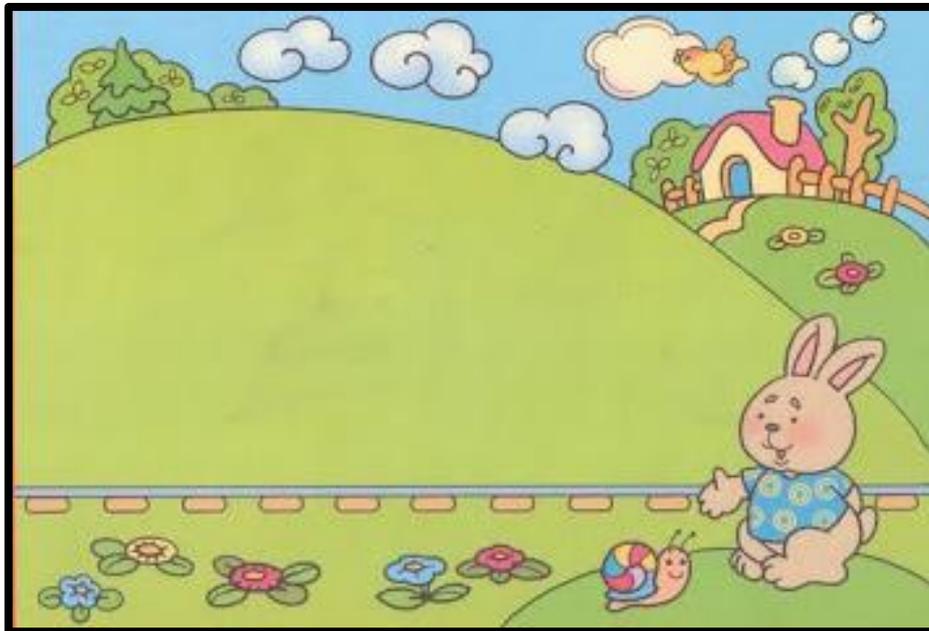
Ítem 1

Observa la flor mediante la lupa



Ítem 3

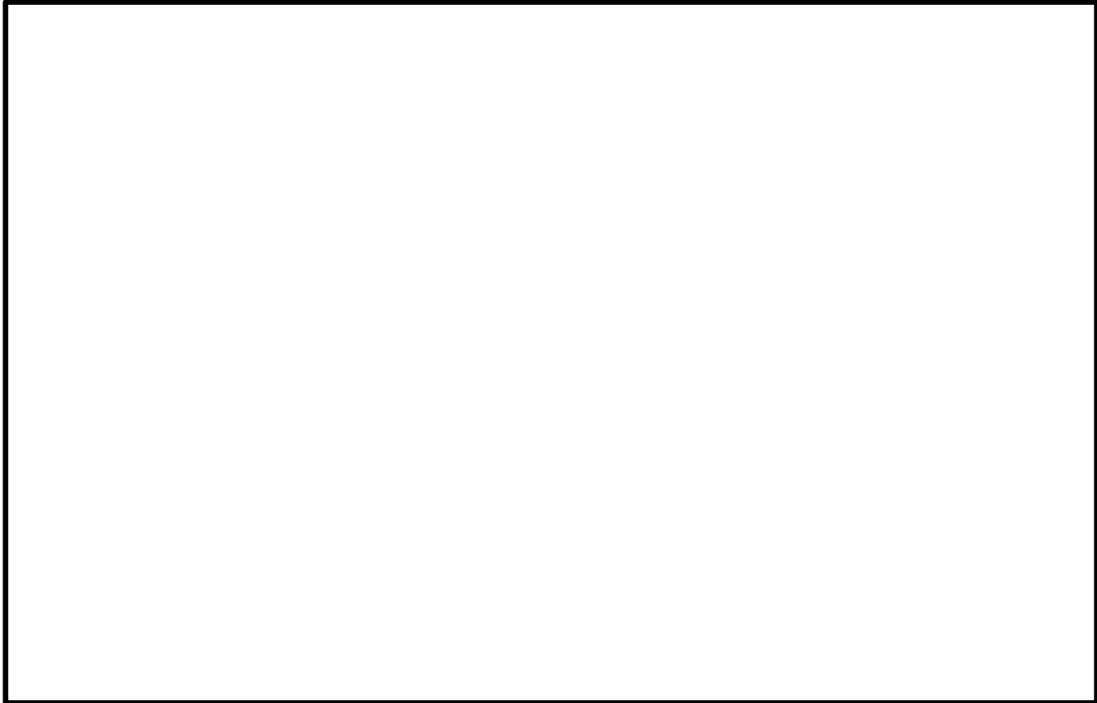
Cúbrete un ojo y mira la lámina.



ACTIVIDAD PARA EL MANO

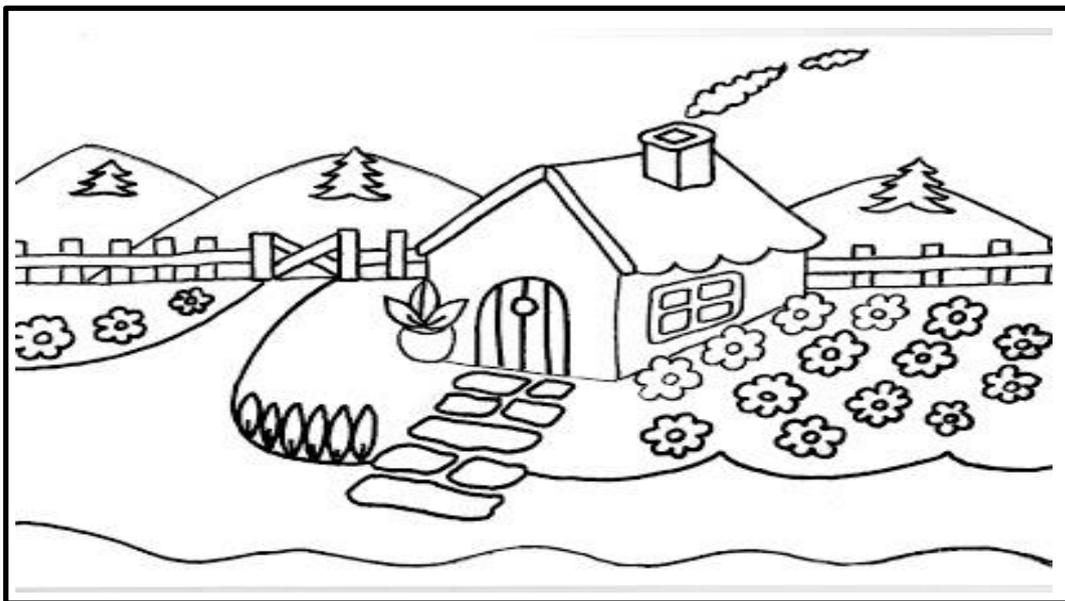
Ítem 1

Dibuja una flor en el cuadro



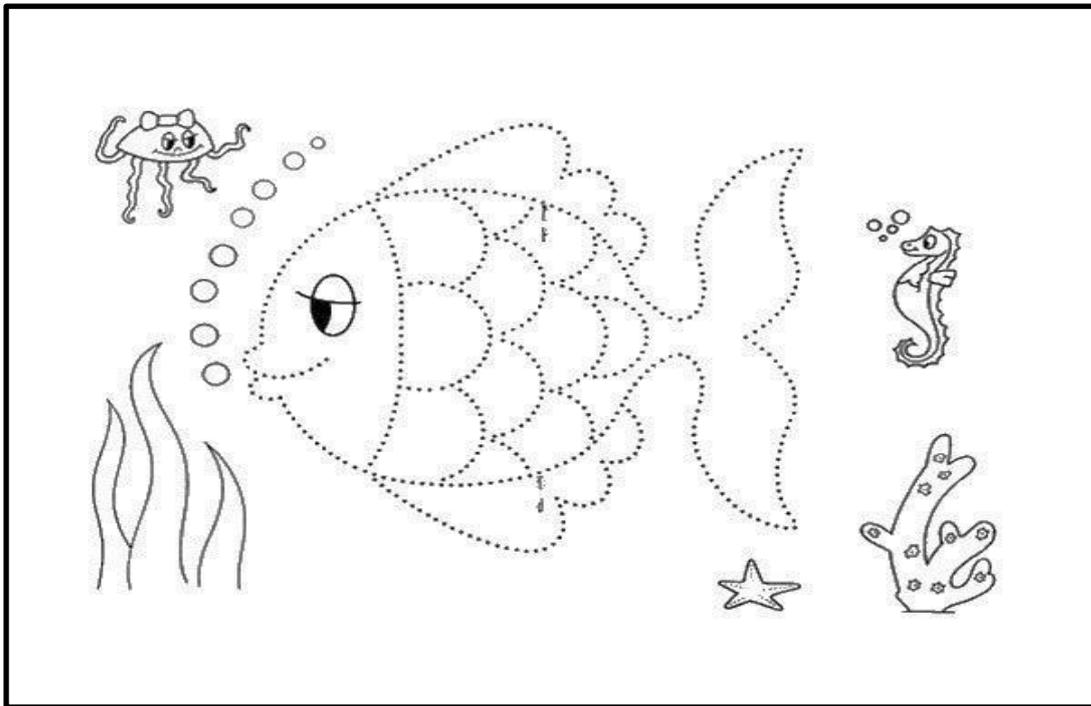
Ítem 2

Pinta el dibujo



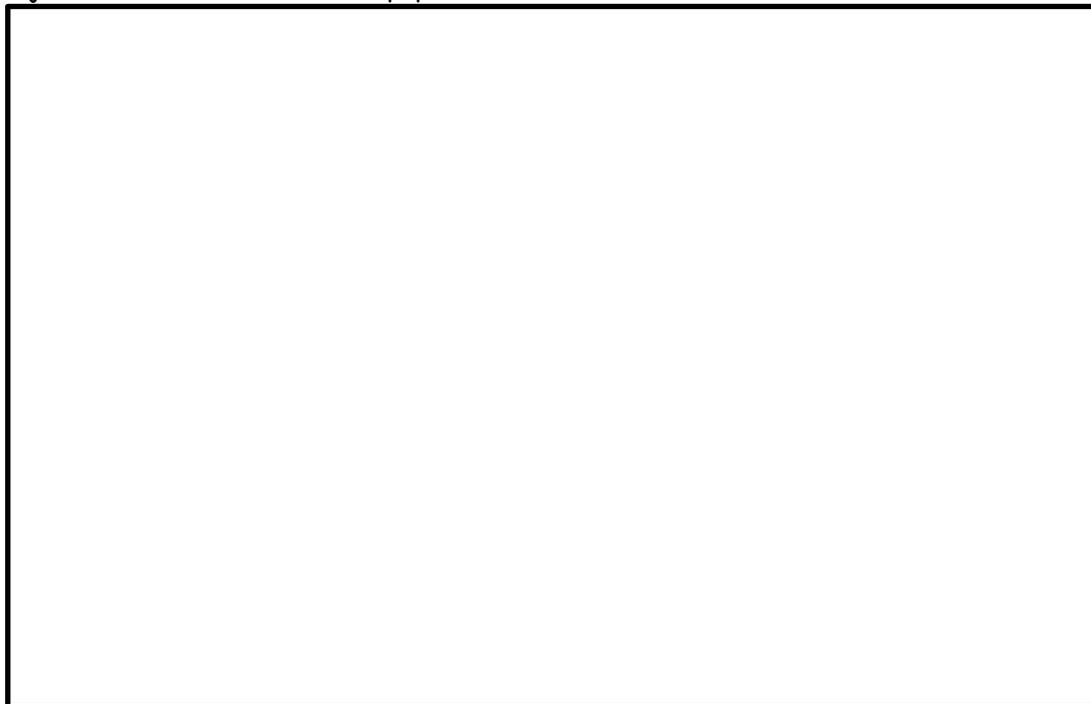
Ítem 3

Repasa por las líneas punteada



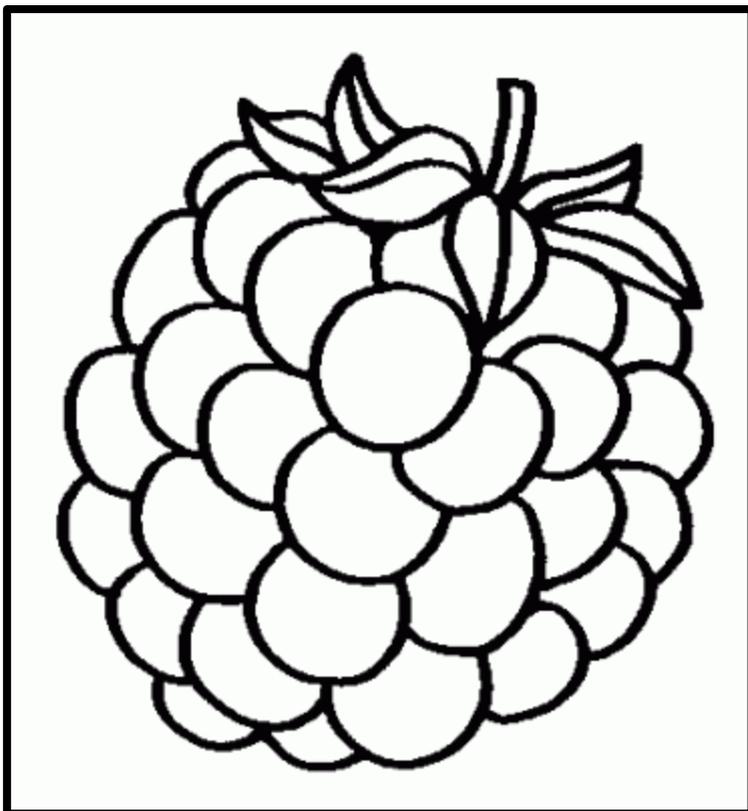
Ítem 4

Deja tu huella de tu mano en el papel



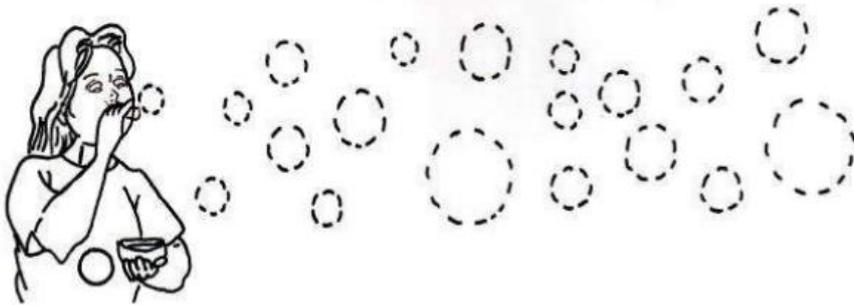
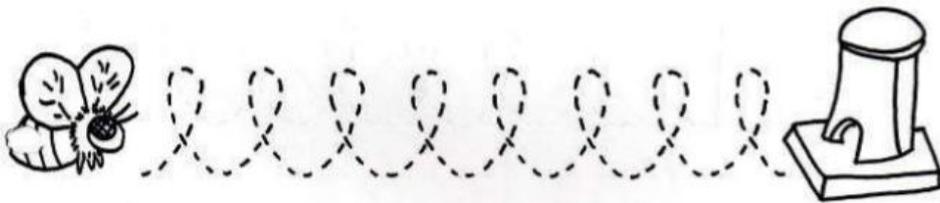
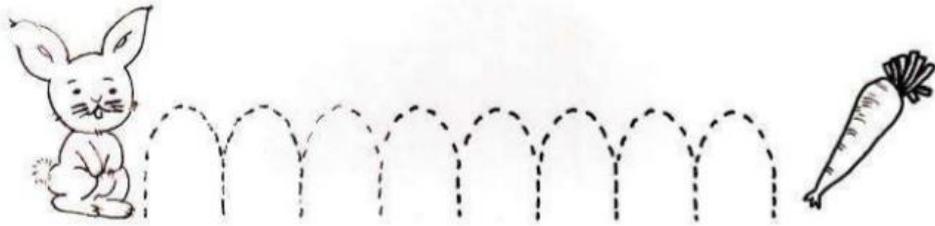
Ítem 5

Pinta con tempera (dactilopintura)



Ítem 6

Realiza los siguientes grafismos





ORIENTACION

¿Qué es Orientación?

La Orientación espacial, es una habilidad básica dentro del desarrollo del aprendizaje de los niños. Depende de la lateralización y el desarrollo psicomotor.

Juega un rol fundamental en la adquisición de la escritura y la lectura, aunque a simple vista no se le encuentre mucha concordancia. Pero el hecho de que las tareas y/o actividades sigan una direccionalidad específica hacen que la orientación espacial juegue un papel muy importante.

Siendo ésta direccionalidad específica, de izquierda a derecha. Claramente favorable a los diestros, puesto que los zurdos en las tareas de escritura suelen conllevar ciertas incomodidades.

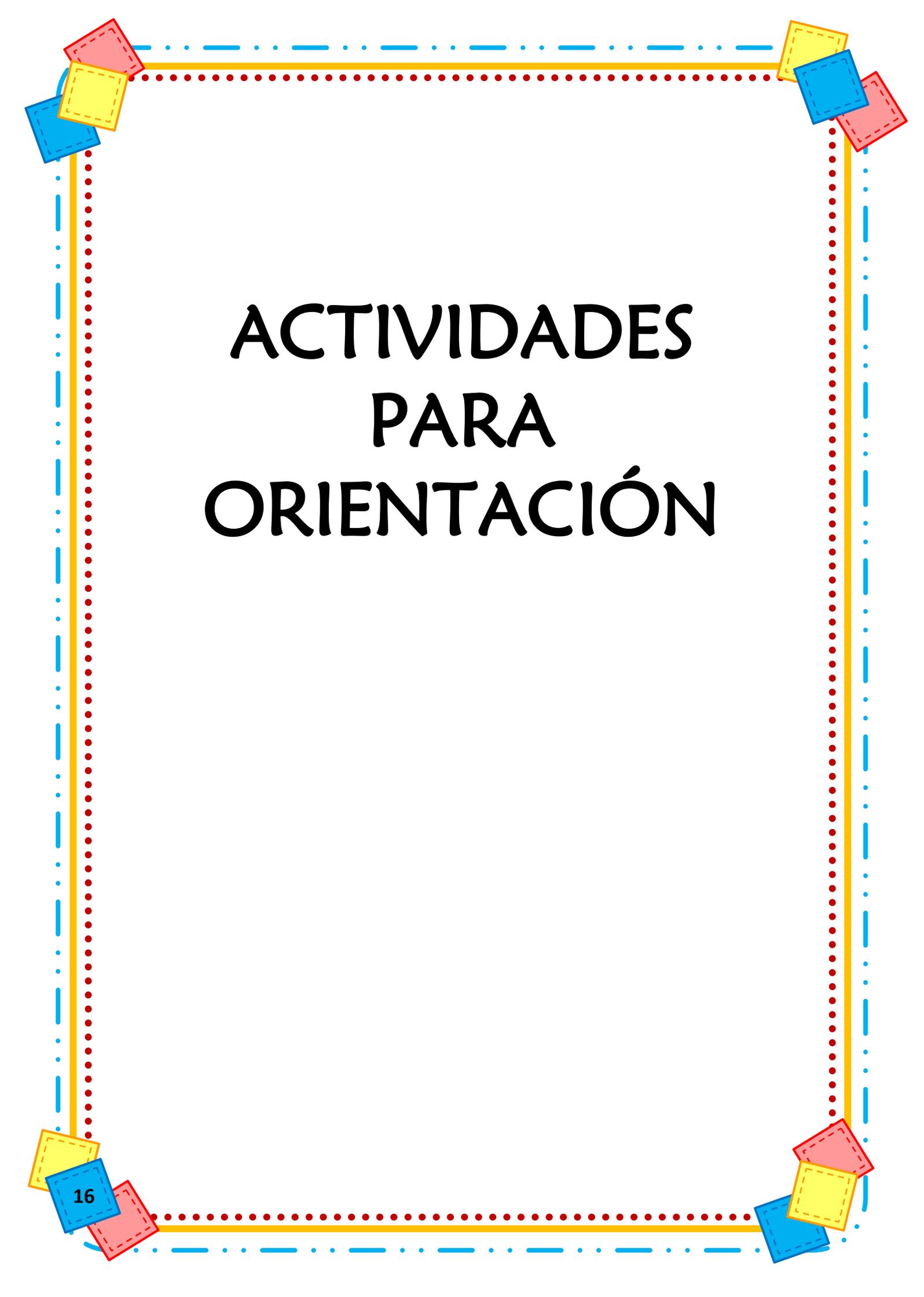
Por otra parte, las dificultades que se pueden observar en la adquisición de esta direccionalidad, es el entorpecimiento en el primer aprendizaje de la lecto-escritura y por ende en el desarrollo progresivo de ésta.



ARRIBA



ABAJO



ACTIVIDADES PARA ORIENTACIÓN

LISTA DE COTEJO

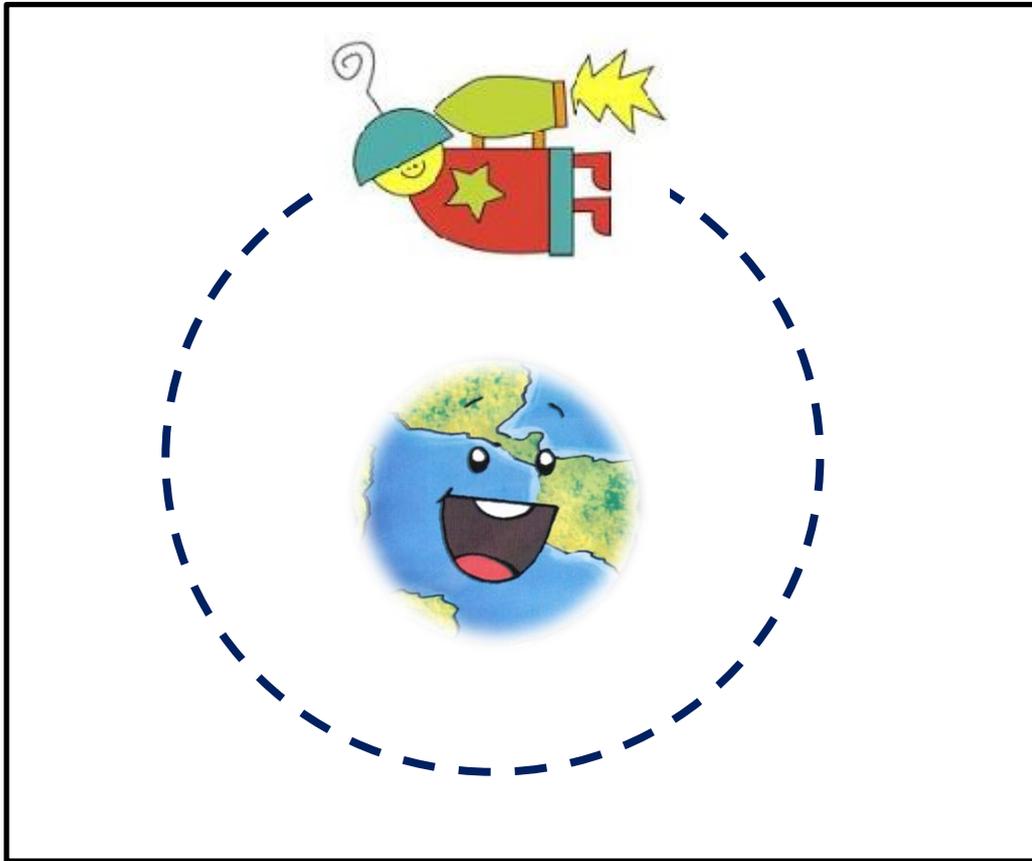
UBICACIÓN ESPACIAL	ÍTEMS	ACTIVIDAD	SI	NO
ALREDEDOR DE	1	Ayuda al marcianito a viajar alrededor del planeta tierra. Utiliza plumón para realizar el trabajo		
	2	Dibuja flores alrededor del círculo		
	3	Dibuja piedritas alrededor del lago		
	4	Dibuja conejos alrededor del árbol		
	5	Recorta y pega estrellas alrededor de la luna		
CERCA - LEJOS	1	Dibuja un niño cerca de la sombrilla y un flotador lejos de ella		
	2	Dibuja un conejo café cerca del árbol y un conejo blanco lejos del árbol		
	3	Dibuja un árbol cerca de la casa y una nube lejos		
	4	Recorta y pega al mono cerca de los niños y al loro lejos de los niños		
	5	Dibuja un pollito cerca de la gallina y un chancho lejos de la gallina		
ENTRE	1	Pinta lo que está entre el hongo y la flor		
	2	Tacha lo que está entre el polo y el pantalón		
	3	Pinta lo que está entre la pelota y la motocicleta		
	4	Pinta la nube que está entre los pájaros		
	5	Dibuja un juguete entre el cohete y el oso		
CENTRO	1	Encierra el elemento que se encuentran al centro		
	2	Encierra con el color verde el elemento que se encuentran al centro		
	3	Pinta el animal que se encuentran al centro		
	4	Pinta la estrella que está en el centro		
	5	Tacha el animal que se encuentran al centro		
ENTRE	1	Dibuja un lápiz entre el borrador y la tijera		
	2	Tacha las silla que está entre las mesas		
	3	Encierra en un círculo el ave que esta entre el ave roja y el ave azul		
	4	Tacha el número que esta entre el número 9 y 6		
	5	Dibuja un lápiz entre el tajador y la tijera		
A LADO DE	1	Dibuja un lápiz a lado derecho del tajador y un globo a lado izquierdo		
	2	Dibuja un árbol a lado de la casa		
	3	Tacha el tacho de basura que está a lado de la banca		
	4	Pinta al niño que está a lado de la niña		

	5	Dibuja a lado de las tijeras un borrador		
DELANTE - DETRÁS	1	Pega los niños delante de la profesora		
	2	Colorea los niños que están delante del sacerdote		
	3	Pega los pollitos detrás de la gallina		
	4	Tacha los hongos que están detrás del gusano		
	5	Tacha con rojo si esta delante de la cerca y con verde si está detrás.		
DENTRO - FUERA	1	Pinta la manzana que está dentro		
	2	Pinta los caramelos que están fuera del frasco		
	3	Tacha los juguetes que están fuera de la caja		
	4	Pinta el hombre que está dentro del auto y tacha el que está afuera		
	5	Marca los niños que están fuera		
ENCIMA - DEBAJO	1	Pinta los objetos que están encima		
	2	Tacha los objetos que están encima de la mesa y pinta los que están debajo		
	3	Tacha los animales que están encima del corral		
	4	Pinta los animales que está debajo de la mesa		
	5	Encierra las figuras que están debajo		
	2	Tacha el pajarito que está en la derecha del árbol		
	3	Encierra en un círculo las abejas que están a la izquierda de la flor		
	4	Pinta la flor que está a la derecha de la niña		
	5	Pinta el niño que está a la derecha del niño		

ACTIVIDAD PARA “ALREDEDOR DE”

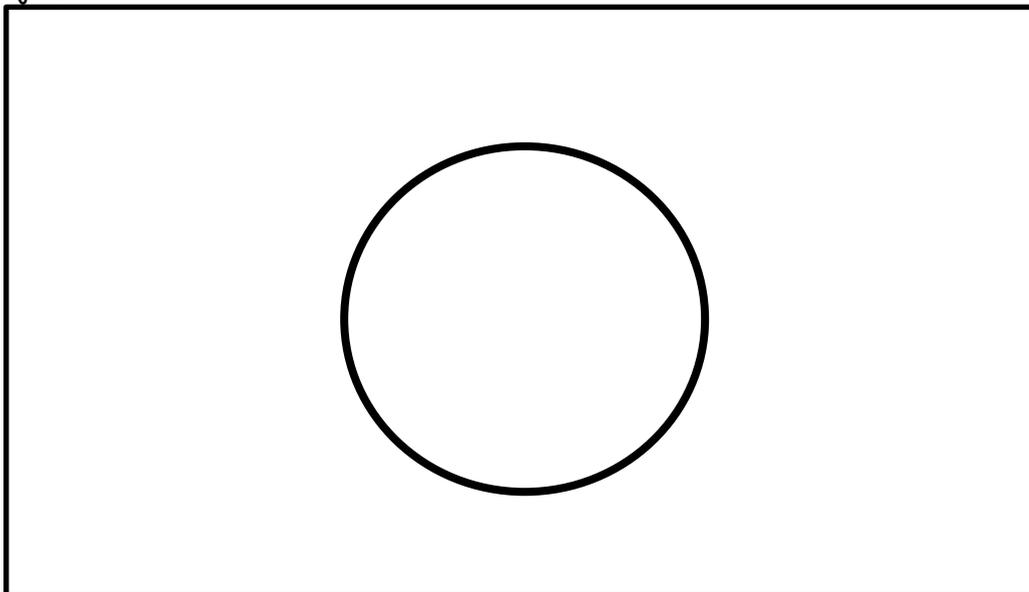
Ítem 1

Ayuda al marcianito a viajar alrededor del planeta tierra. Utiliza plumón para realizar el trabajo



Ítem 2

Dibuja flores alrededor del círculo



Ítem 3

Dibuja piedritas alrededor del lago



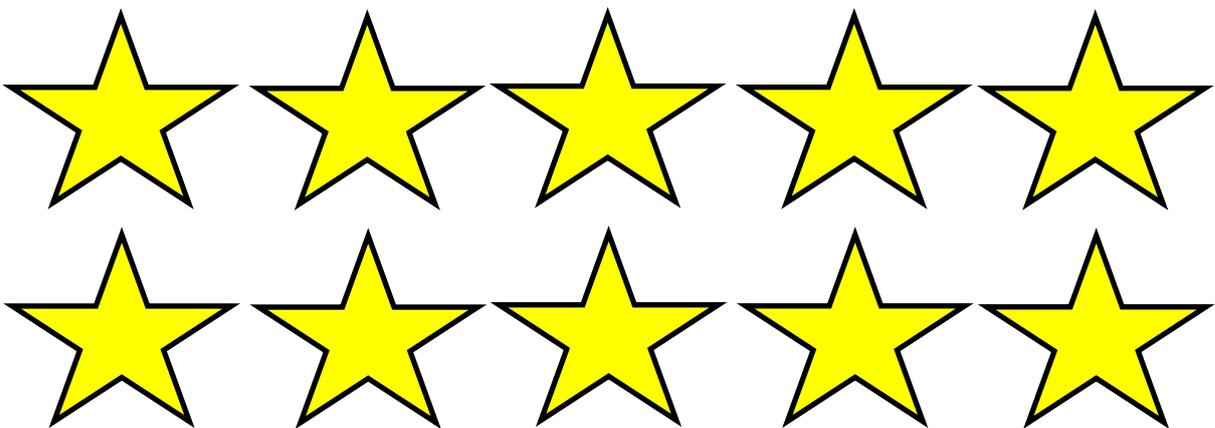
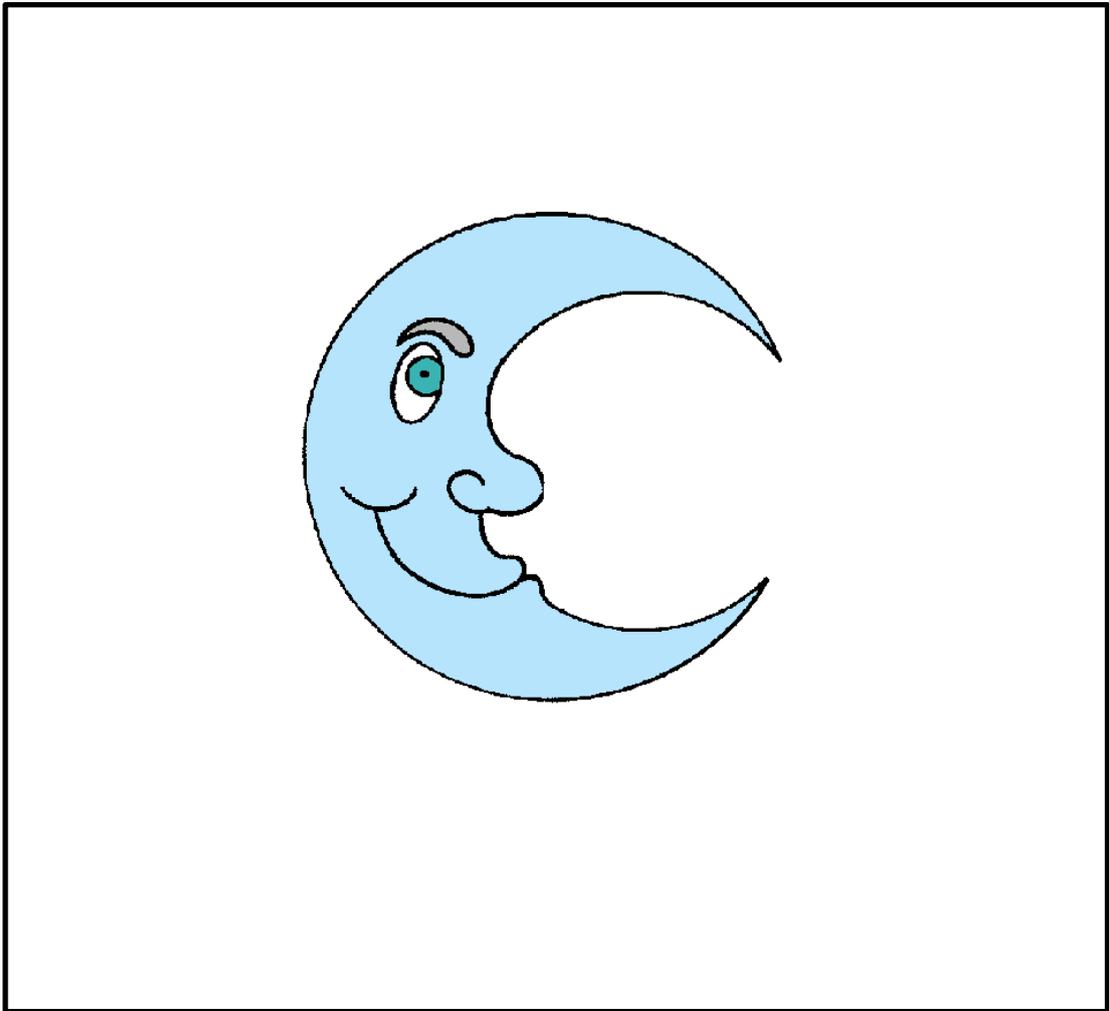
Ítem 4

Dibuja conejos alrededor del árbol



Ítem 5

Recorta y pega estrellas alrededor de la luna



ACTIVIDAD PARA “CERCA – LEJOS”

Ítem 1

Dibuja un niño cerca de la sombrilla y un flotador lejos de ella



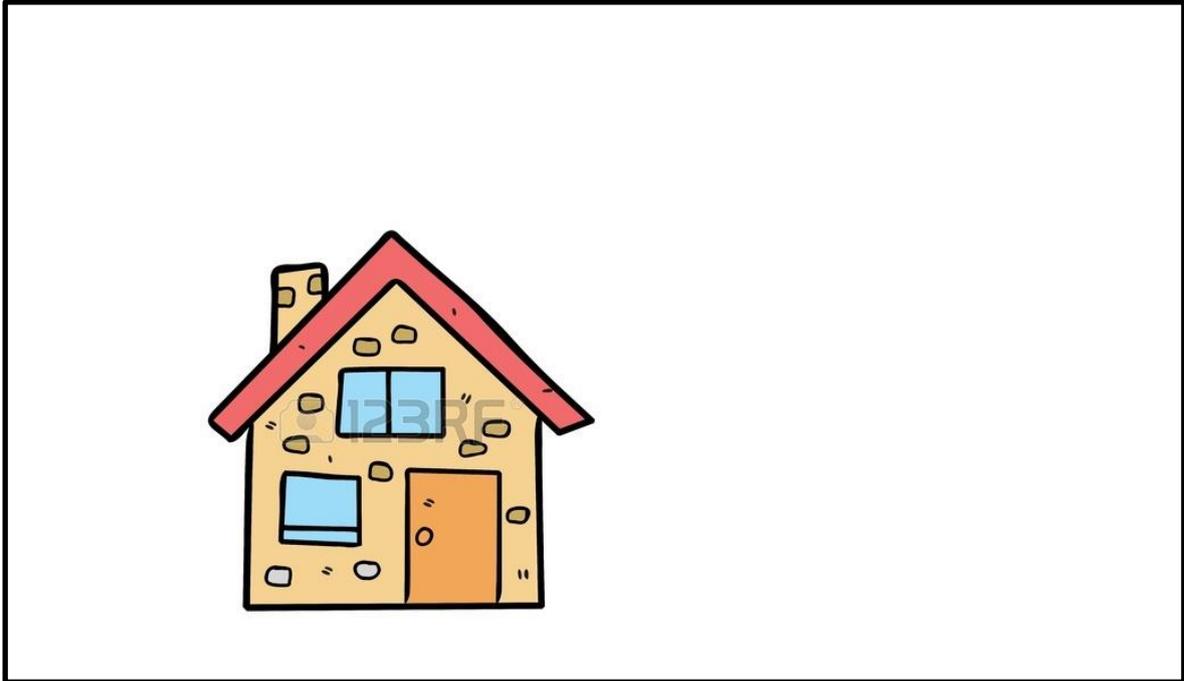
Ítem 2

Dibuja un conejo café cerca del árbol y un conejo blanco lejos del árbol



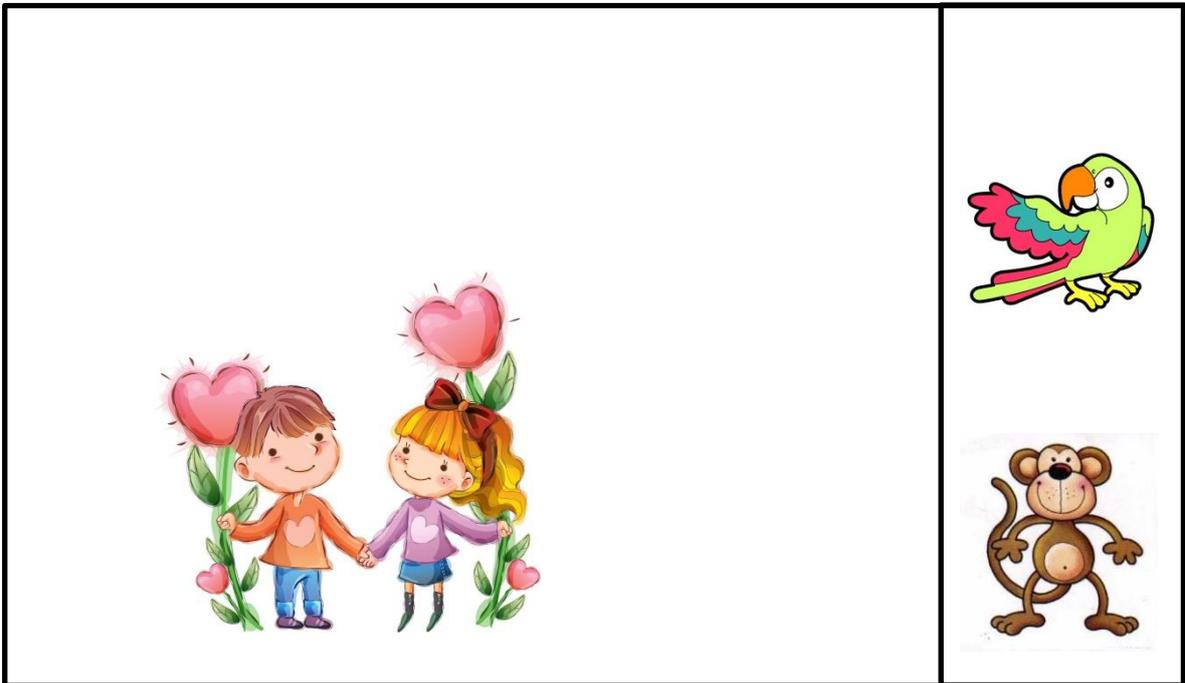
Ítem 3

Dibuja un árbol cerca de la casa y una nube lejos



Ítem 4

Recorta y pega al mono cerca de los niños y al loro lejos de los niños



Ítem 5

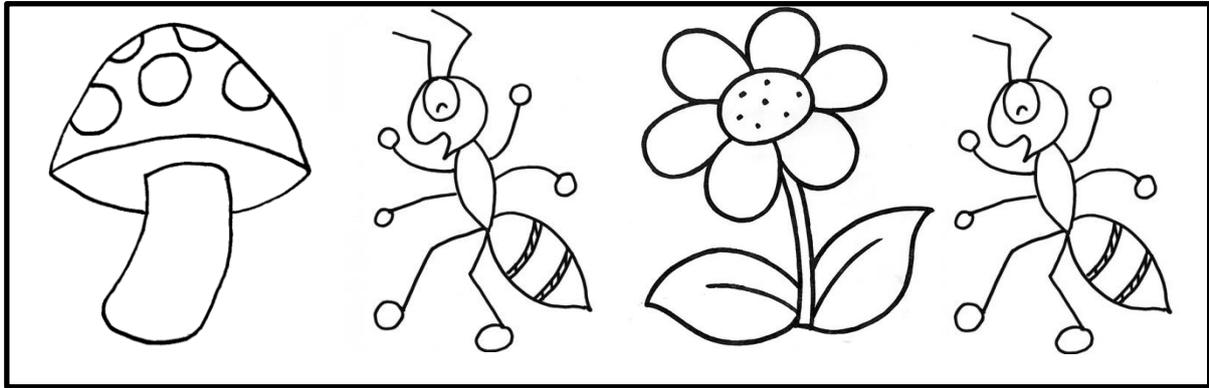
Dibuja un pollito cerca de la gallina y un chancho lejos de la gallina



ACTIVIDAD PARA "ENTRE"

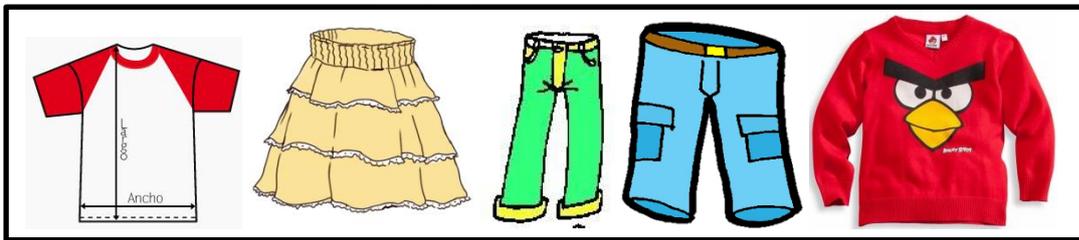
Ítem 1

Pinta lo que está entre el hongo y la flor



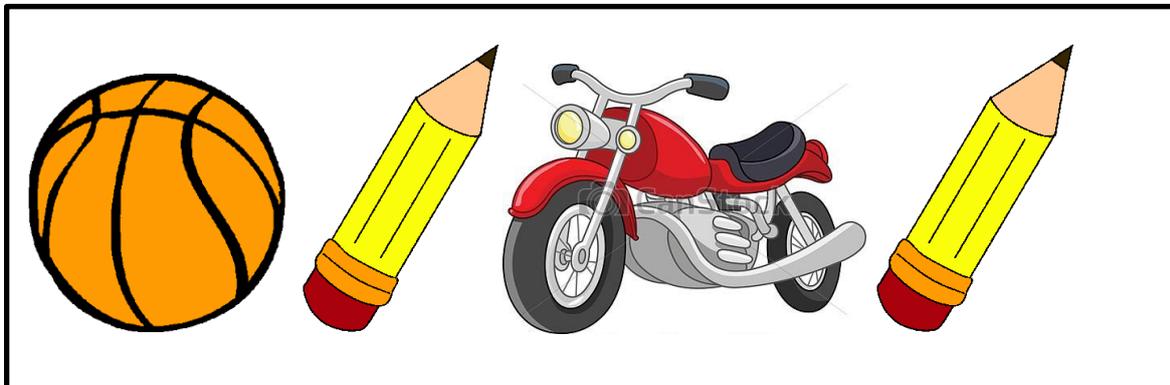
Ítem 2

Tacha lo que está entre el polo y el pantalón



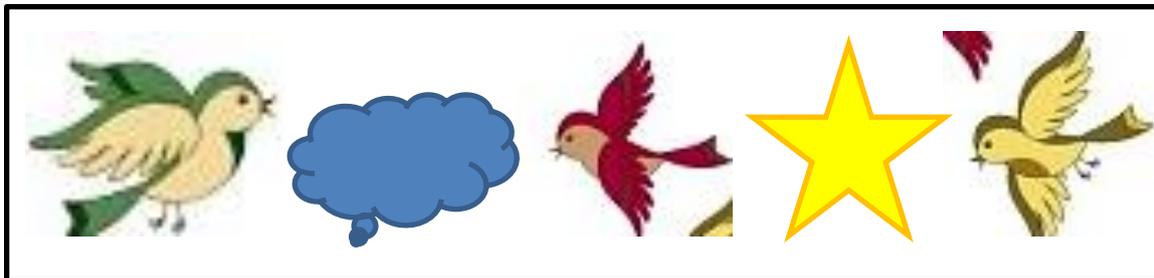
Ítem 3

Pinta lo que está entre la pelota y la motocicleta



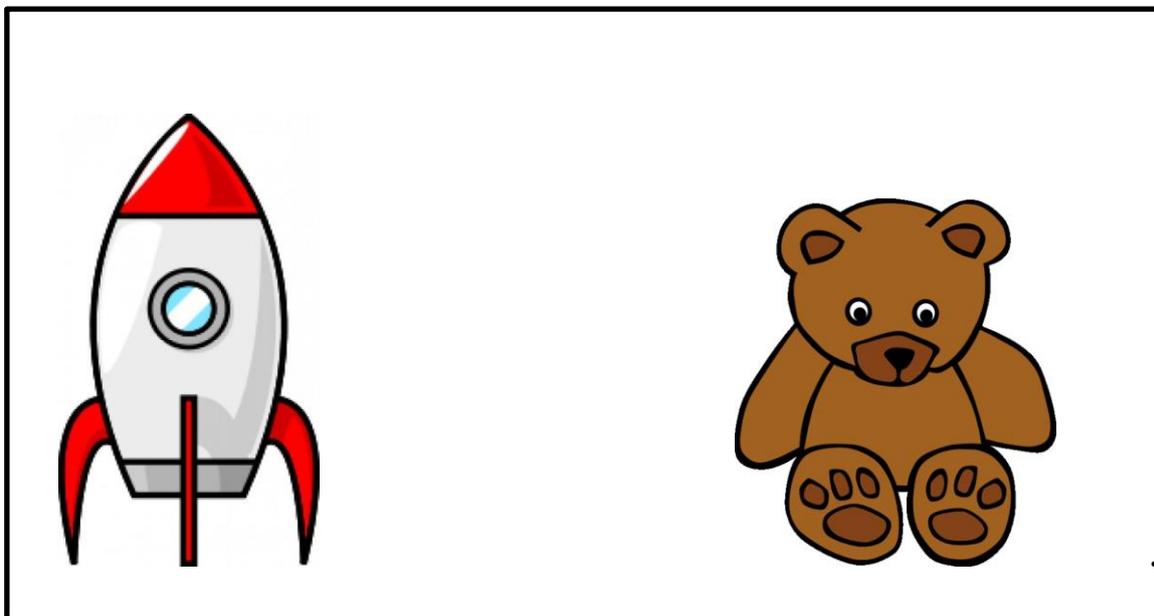
Ítem 4

Pinta la nube que está entre los pájaros



Ítem 5

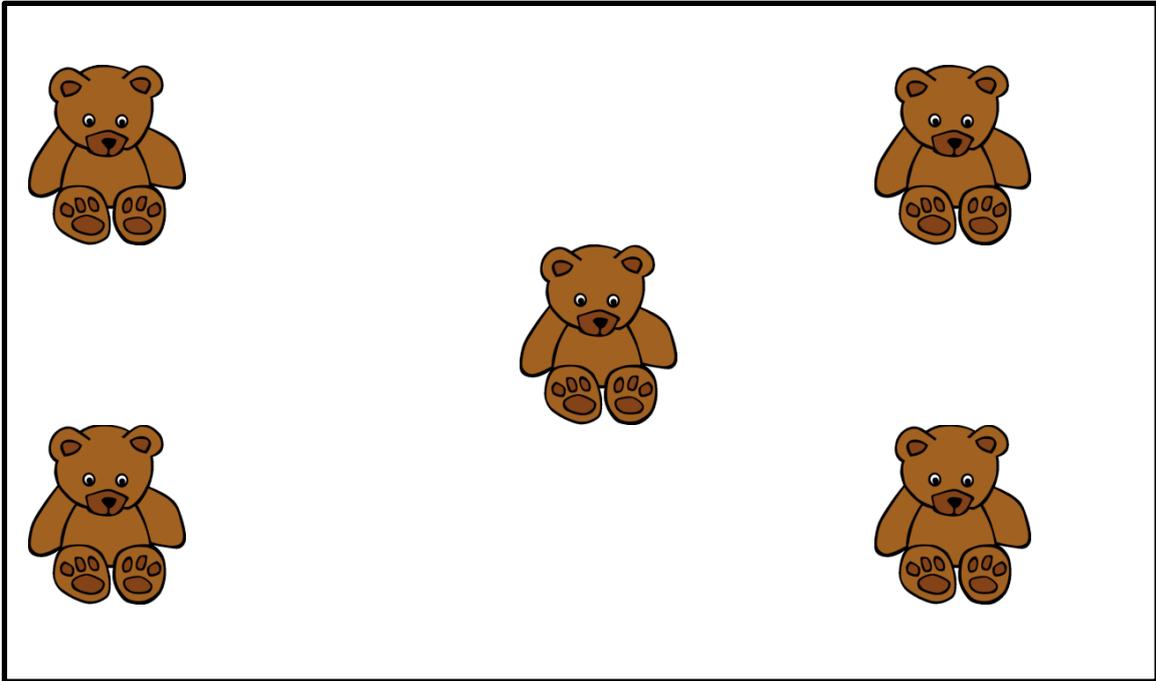
Dibuja un juguete entre el cohete y el oso



ACTIVIDAD PARA "CENTRO"

Ítem 1

Encierra el elemento que se encuentran al centro



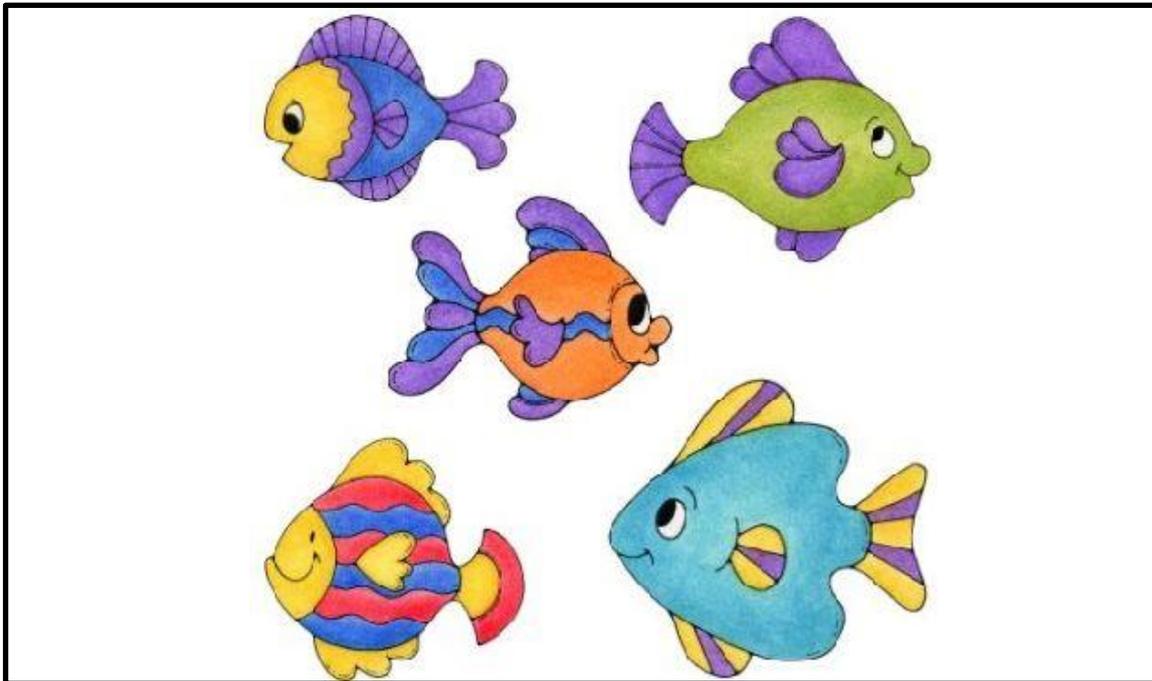
Ítem 2

Encierra con el color verde el elemento que se encuentran al centro



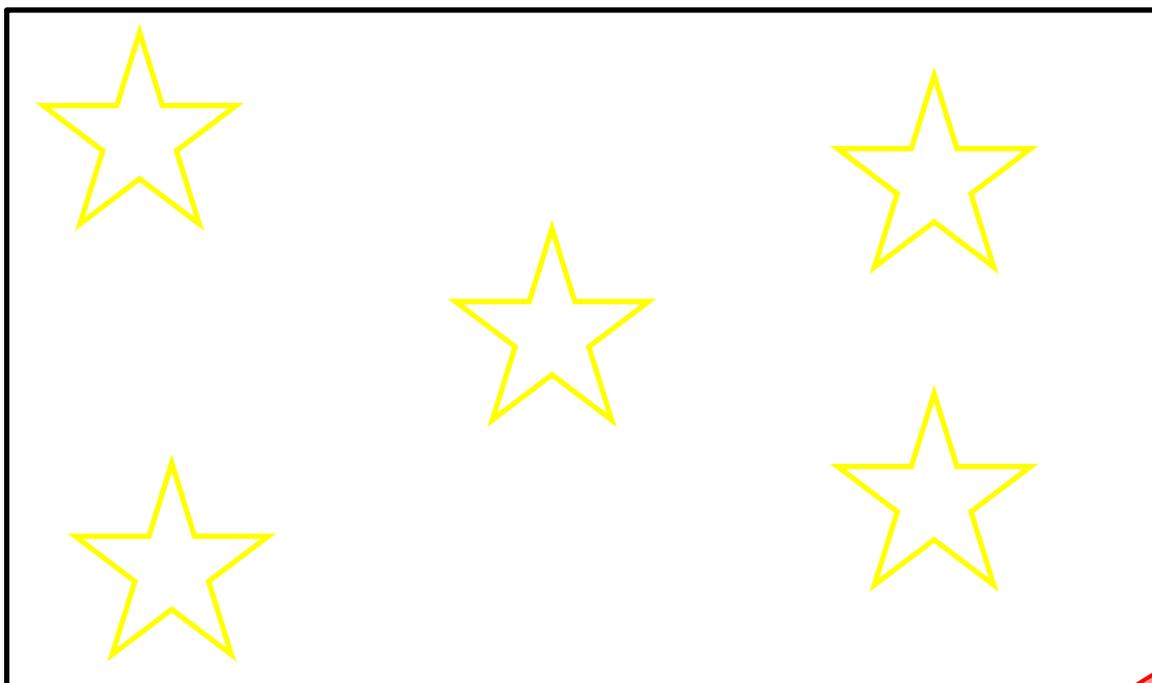
Ítem 3

Pinta el animal que se encuentran al centro



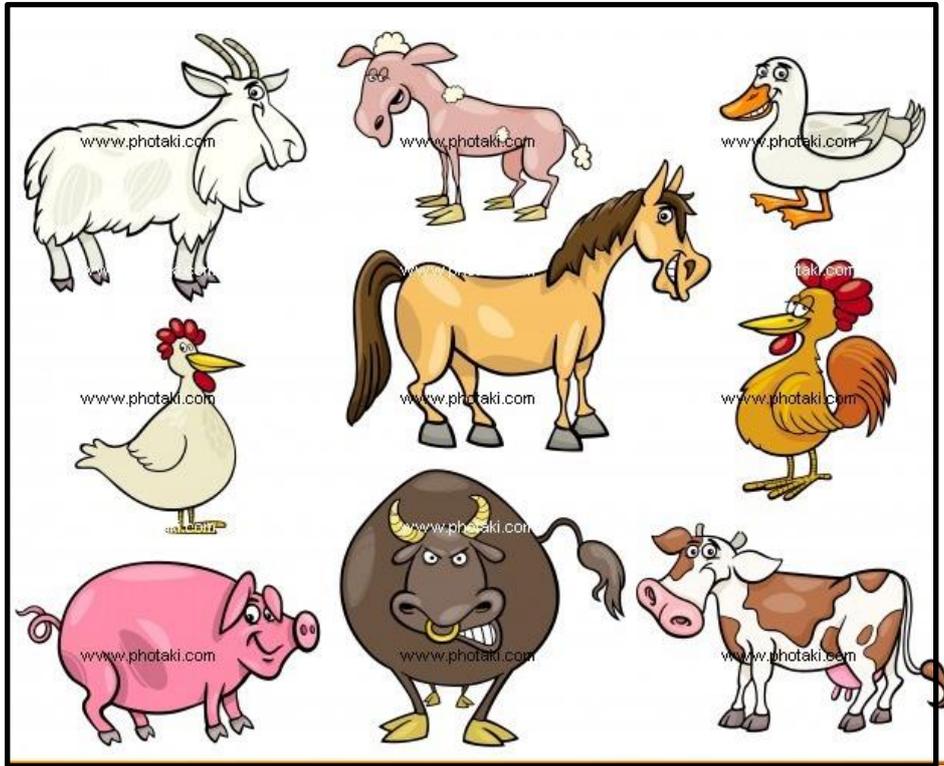
Ítem 4

Pinta la estrella que está en el centro



Ítem 5

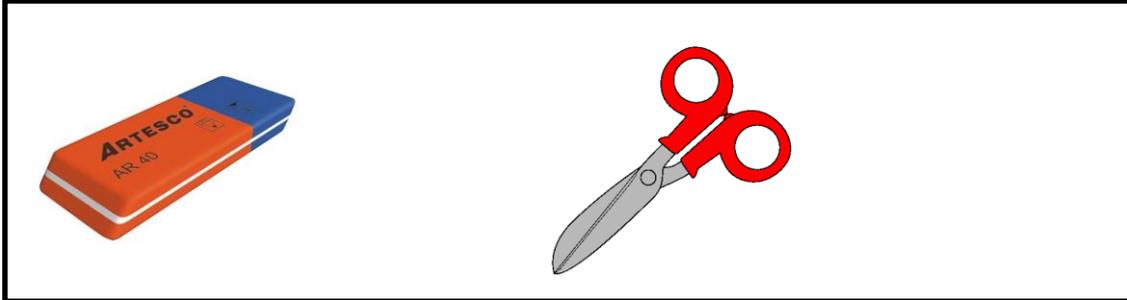
Tacha el animal que se encuentran al centro



ACTIVIDAD PARA “ENTRE”

Ítem 1

Dibuja un lápiz entre el borrador y la tijera



Ítem 2

Tacha las silla que está entre las mesas



Ítem 3

Encierra en un círculo el ave que esta entre el ave roja y el ave azul



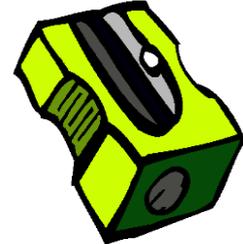
Ítem 4

Tacha el número que esta entre el número 9 y 6

23689495

Ítem 5

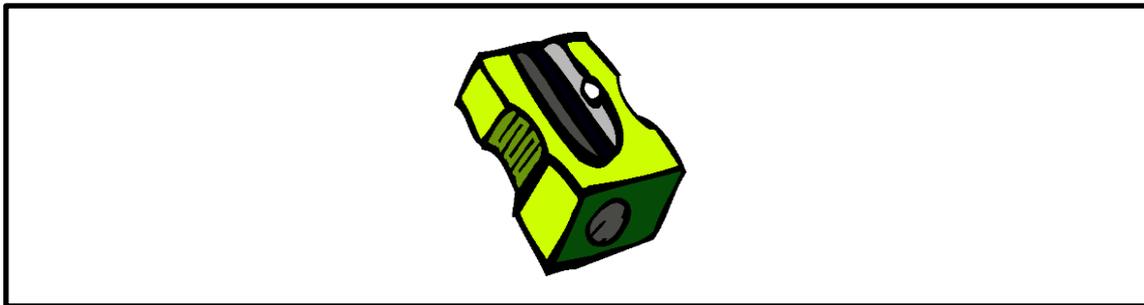
Dibuja un lápiz entre el tajador y la tijera



ACTIVIDAD PARA “A LADO DE”

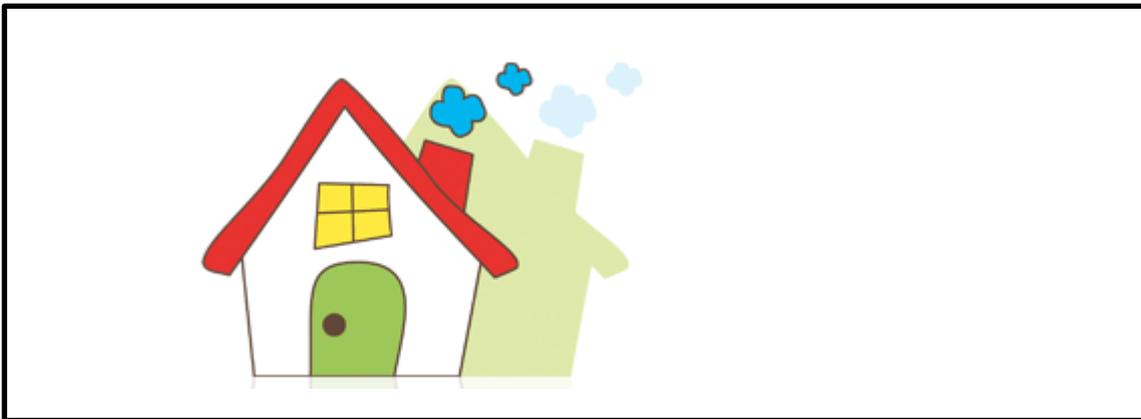
Ítem 1

Dibuja un lápiz a lado derecho del tajador y un globo a lado izquierdo



Ítem 2

Dibuja un árbol a lado de la casa



Ítem 3

Tacha el tacho de basura que está a lado de la banca



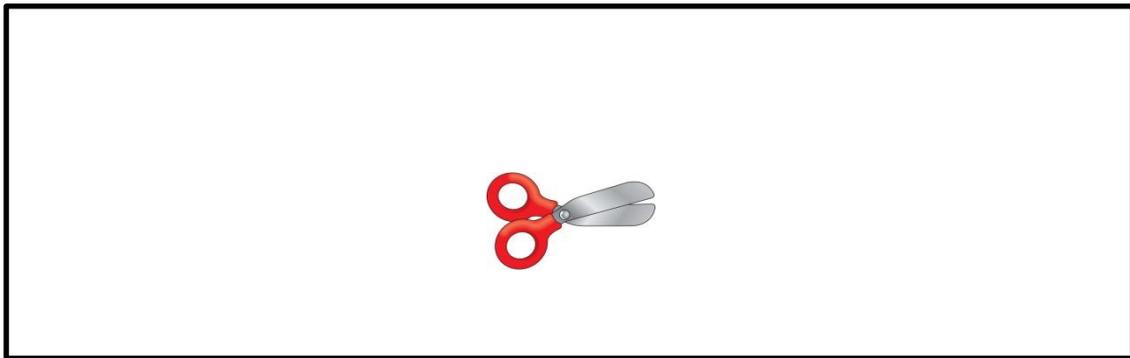
Ítem 4

Pinta al niño que está a lado de la niña



Ítem 5

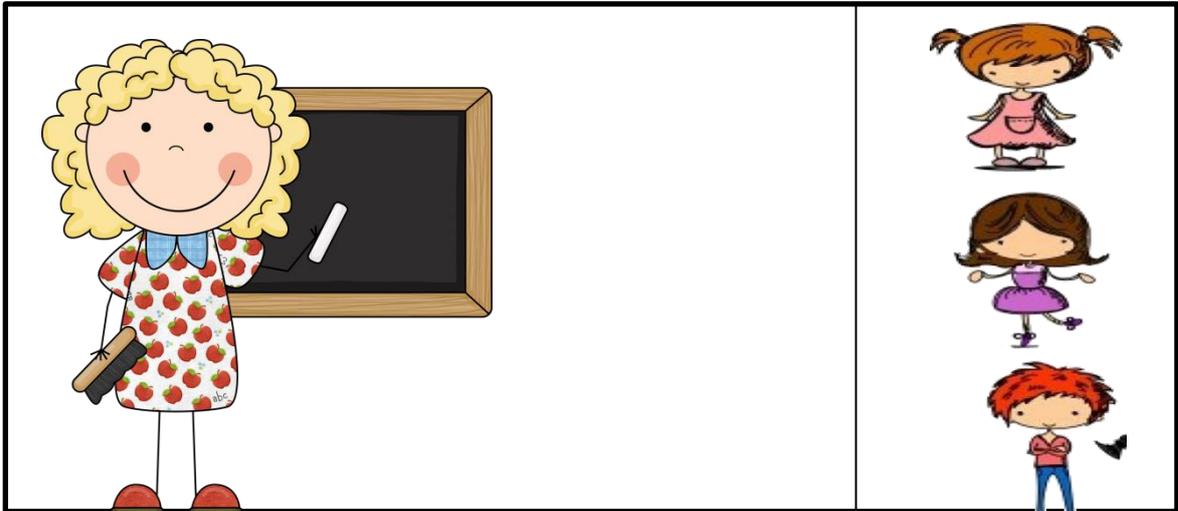
Dibuja a lado de las tijeras un borrador



ACTIVIDAD PARA “DELANTE – DETRÁS”

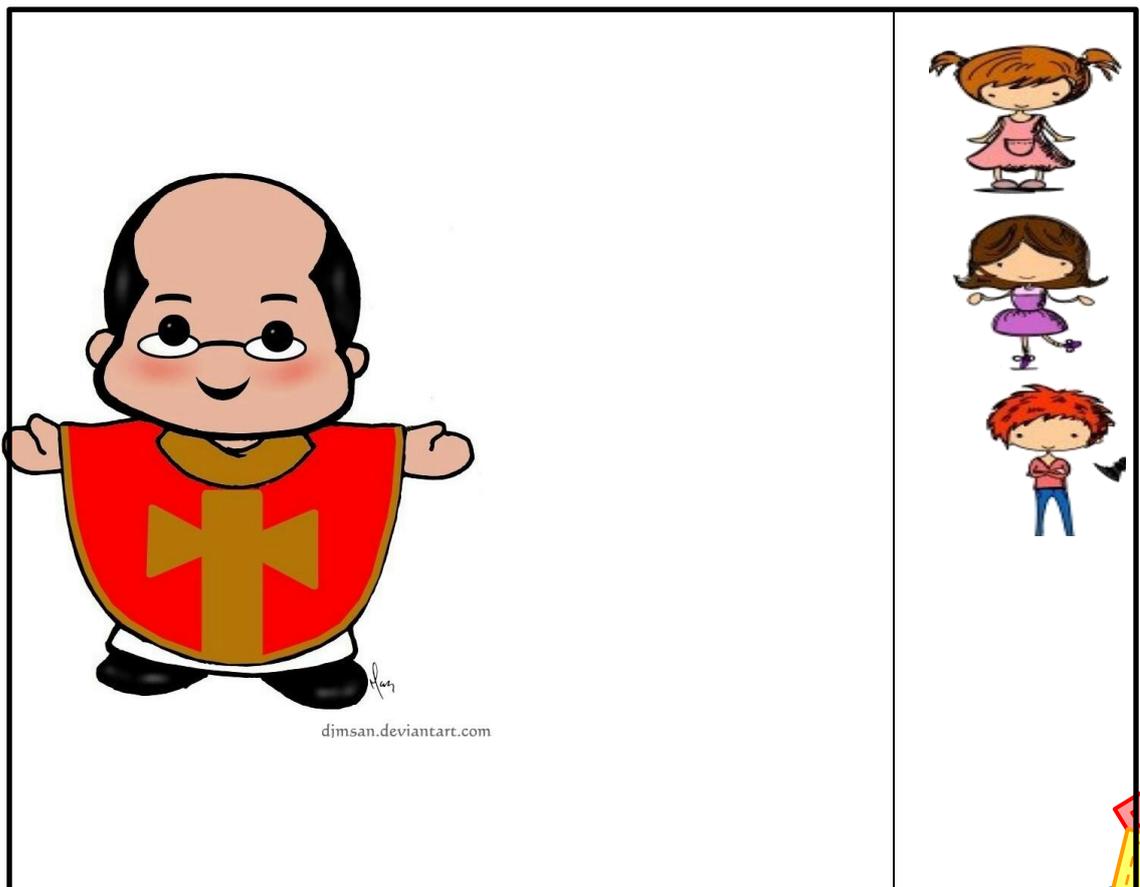
Ítem 1

Pega los niños delante de la profesora



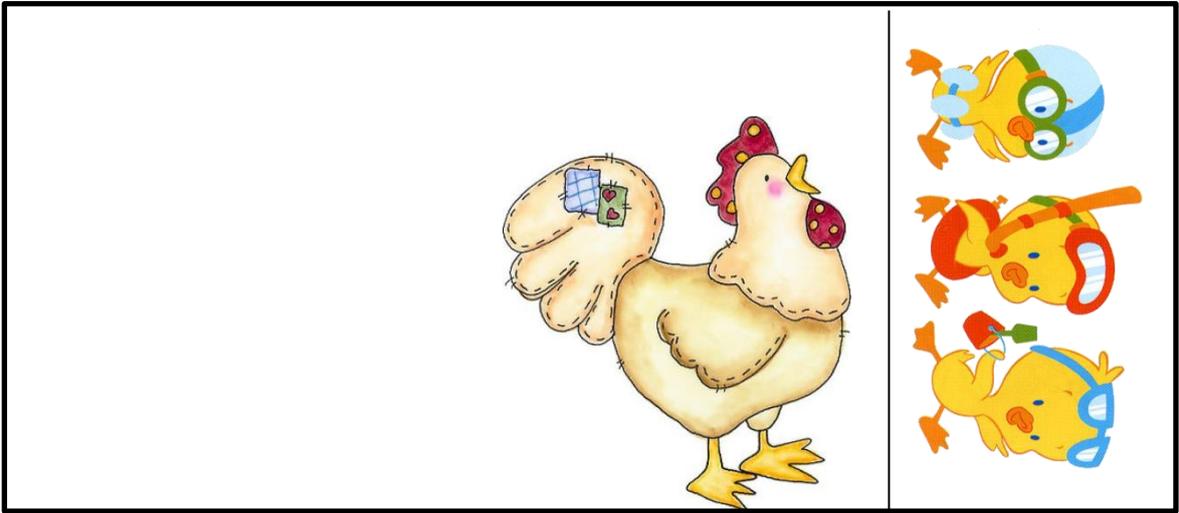
Ítem 2

Colorea los niños que están delante del sacerdote



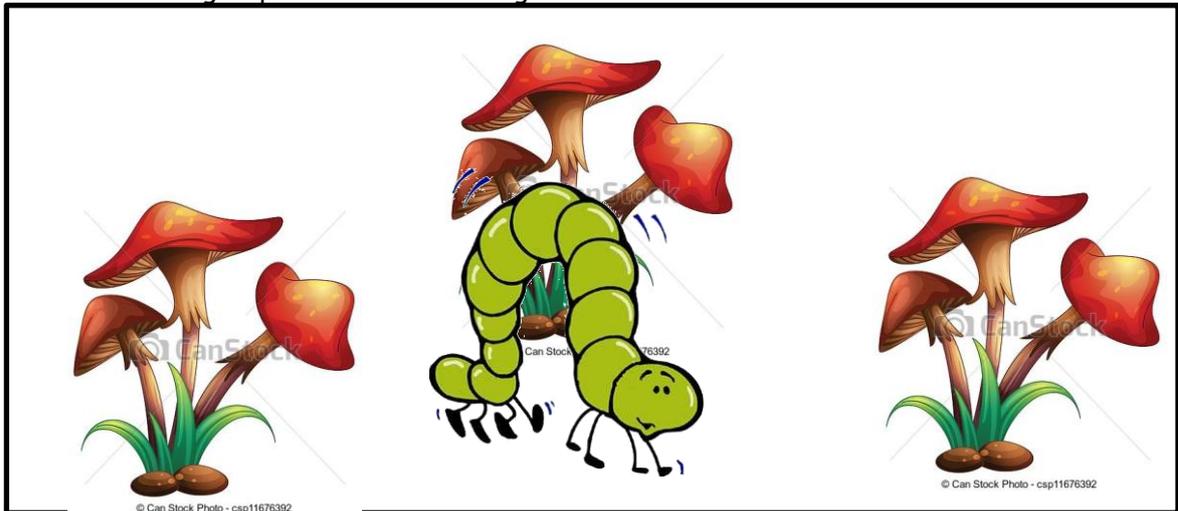
Ítem 3

Pega los pollitos detrás de la gallina



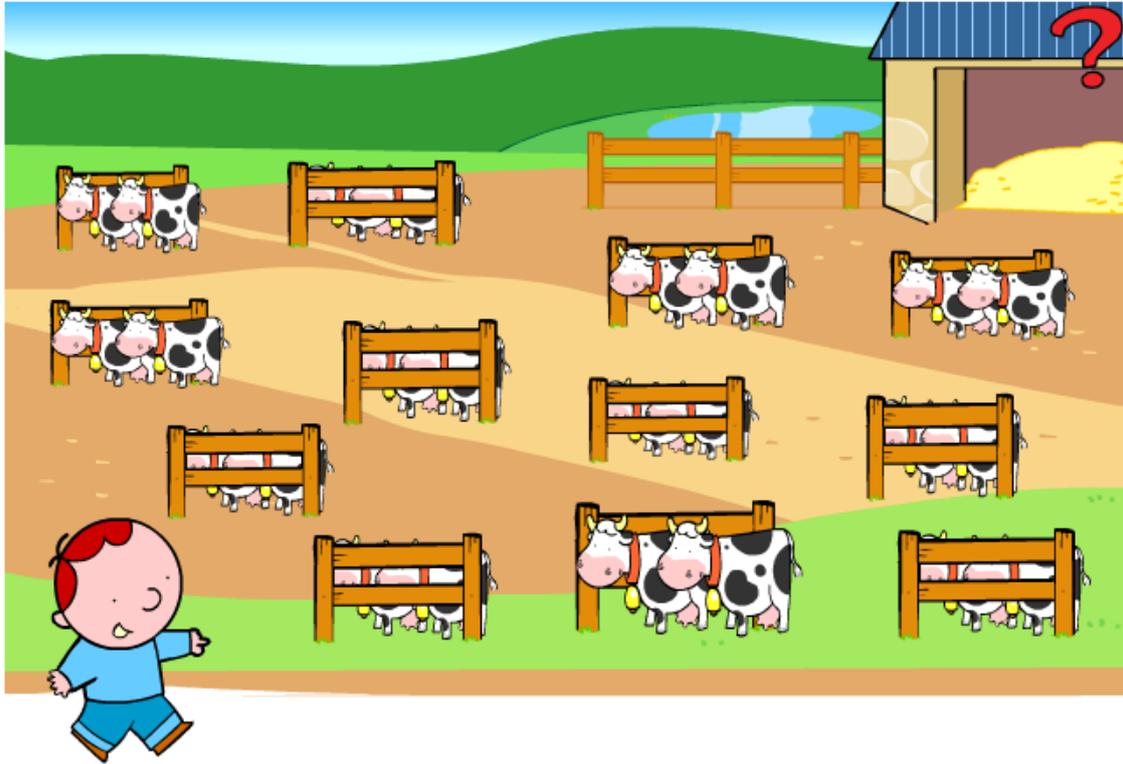
Ítem 4

Tacha los hongos que están detrás del gusano



Ítem 5

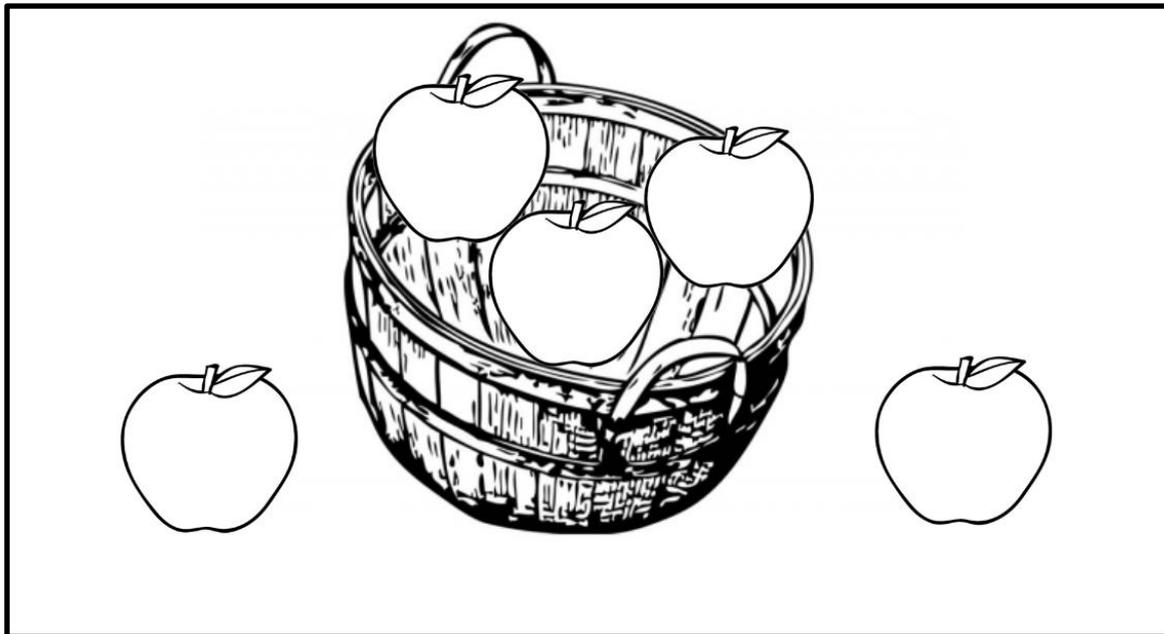
Tacha con rojo si esta delante de la cerca y con verde si está detrás.



ACTIVIDAD PARA “DENTRO – FUERA”

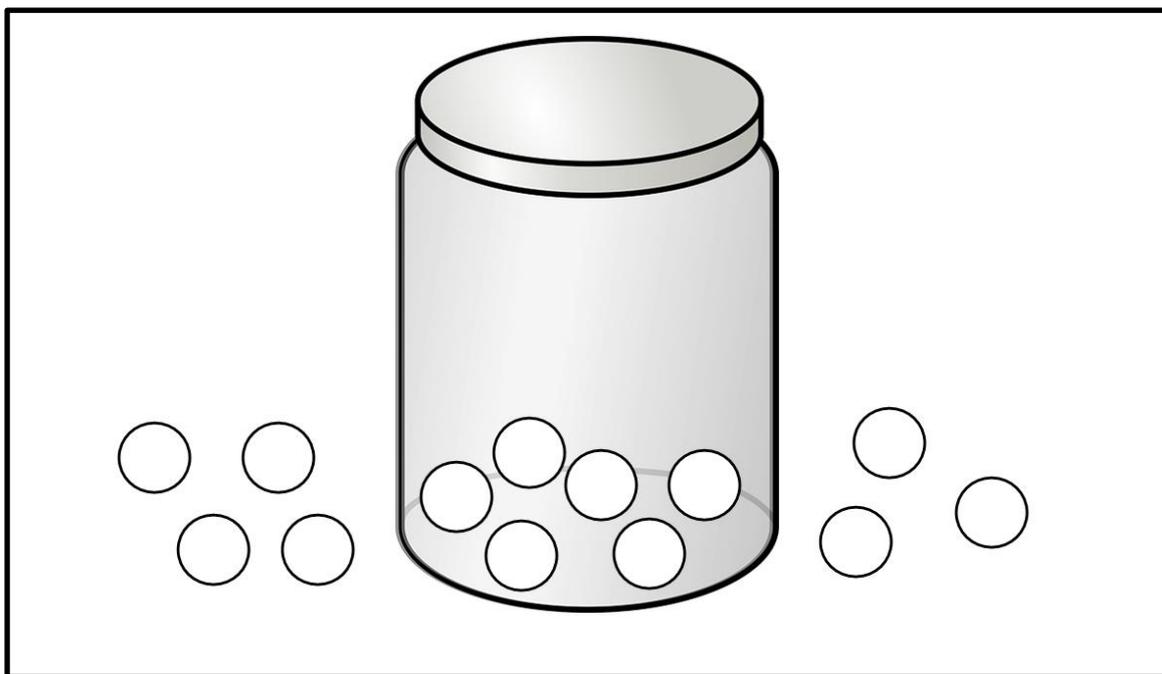
Ítem 1

Pinta la manzana que está dentro



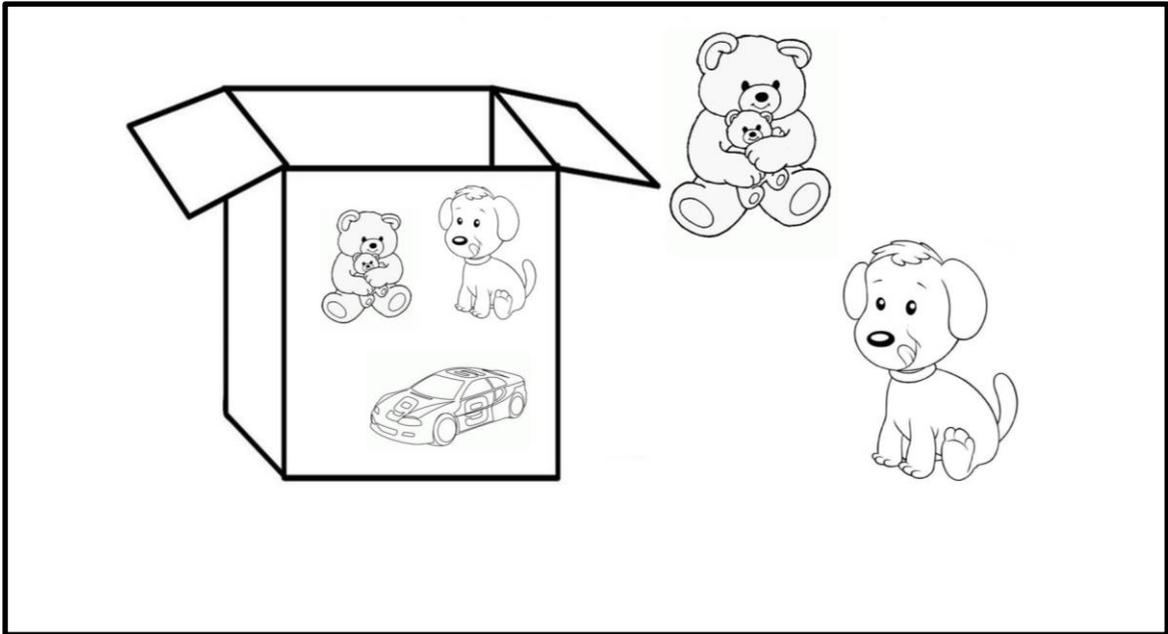
Ítem 2

Pinta los caramelos que están fuera del frasco



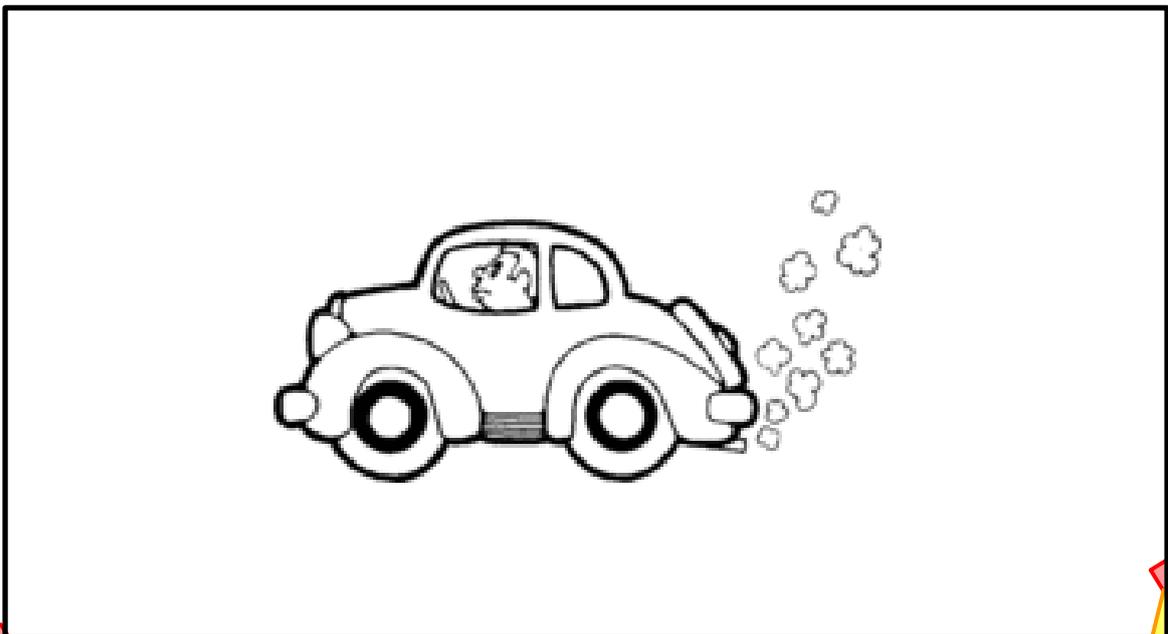
Ítem 3

Tacha los juguetes que están fuera de la caja



Ítem 4

Pinta el hombre que está dentro del auto y tacha el que está afuera



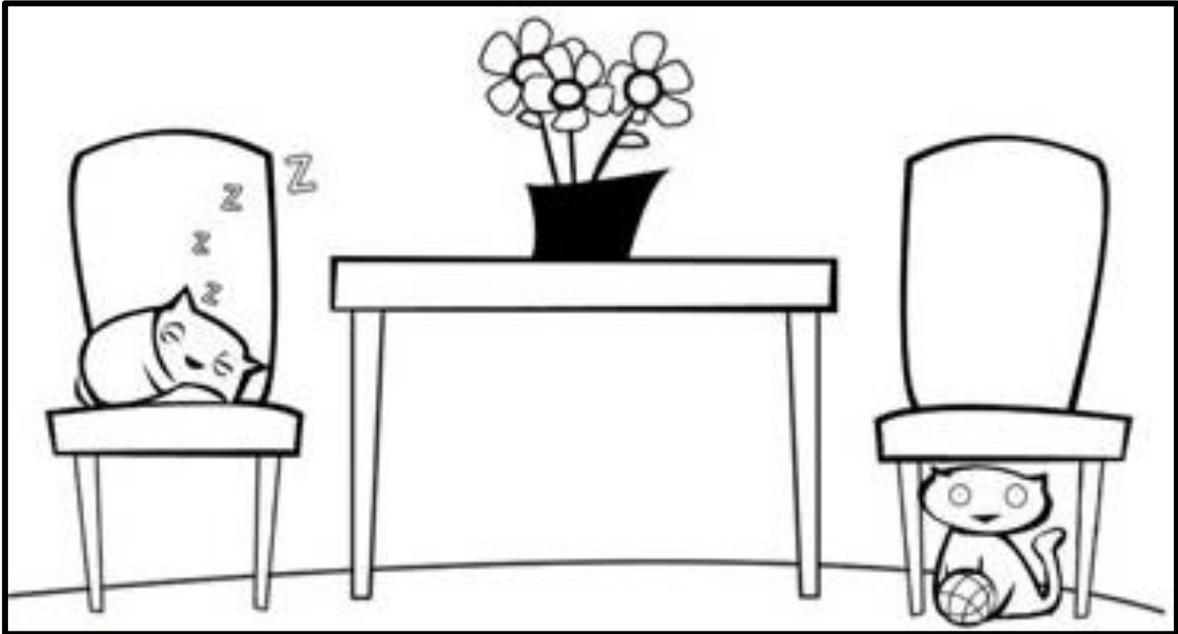
Ítem 5

Marca los niños que están fuera



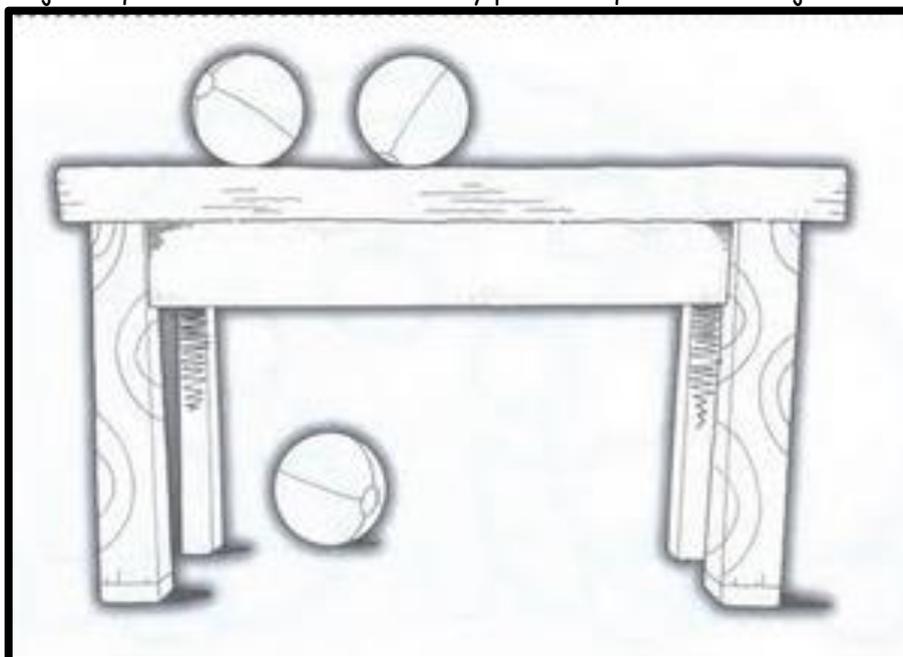
ACTIVIDAD PARA “ENCIMA – DEBAJO”

Ítem 1



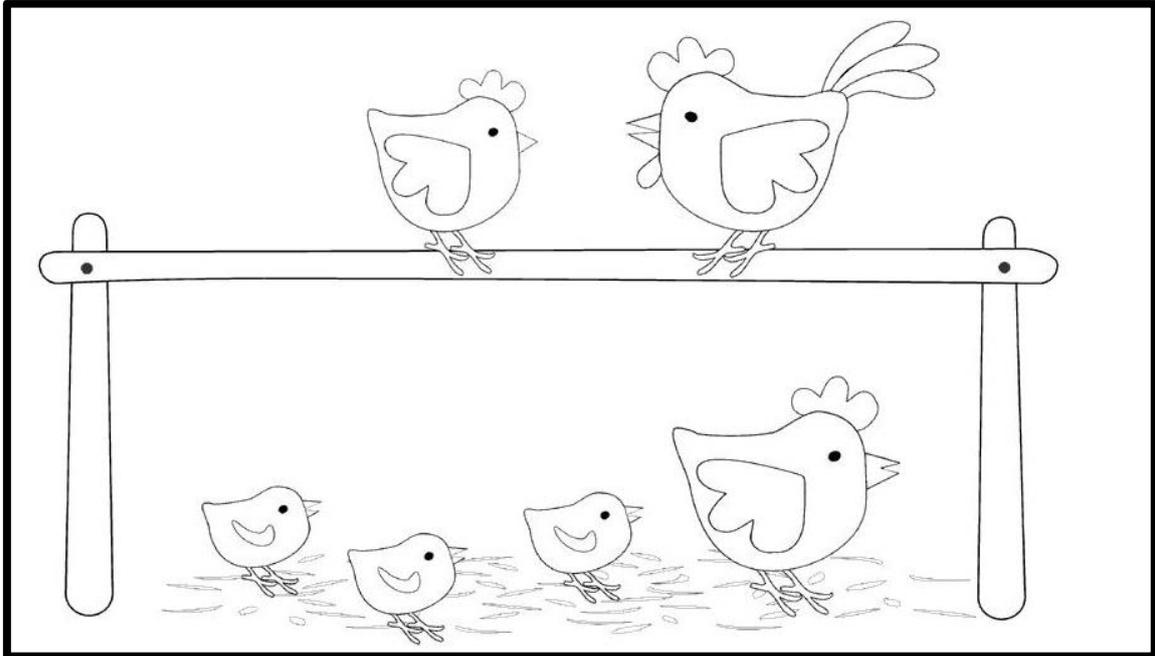
Ítem 2

Tacha los objetos que están encima de la mesa y pinta los que están debajo



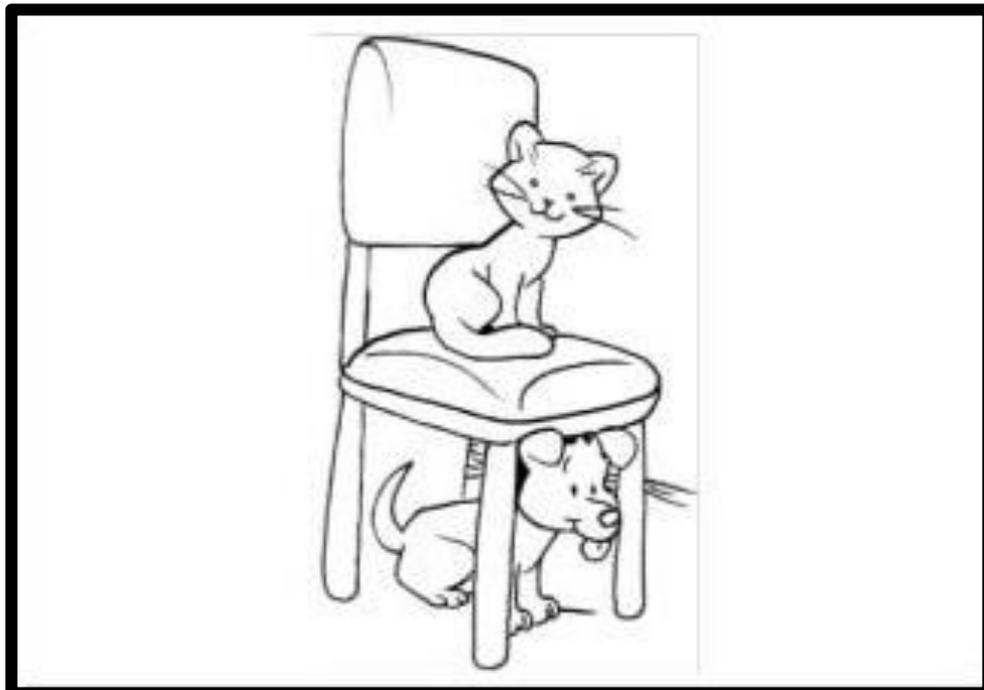
Ítem 3

Tacha los animales que están encima del corral



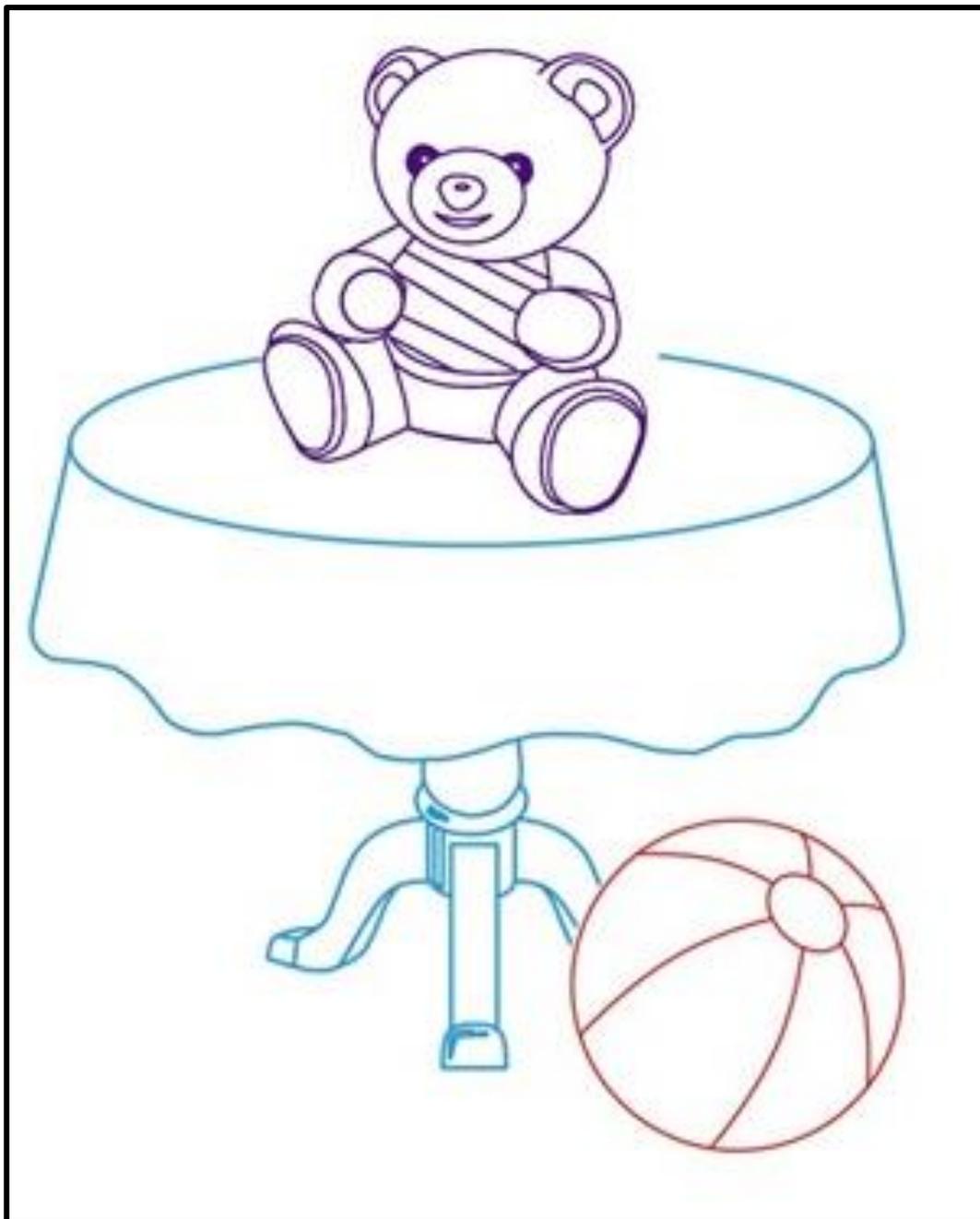
Ítem 4

Pinta los animales que está debajo de la mesa



Ítem 5

Encierra las figuras que están debajo



ATENCIÓN



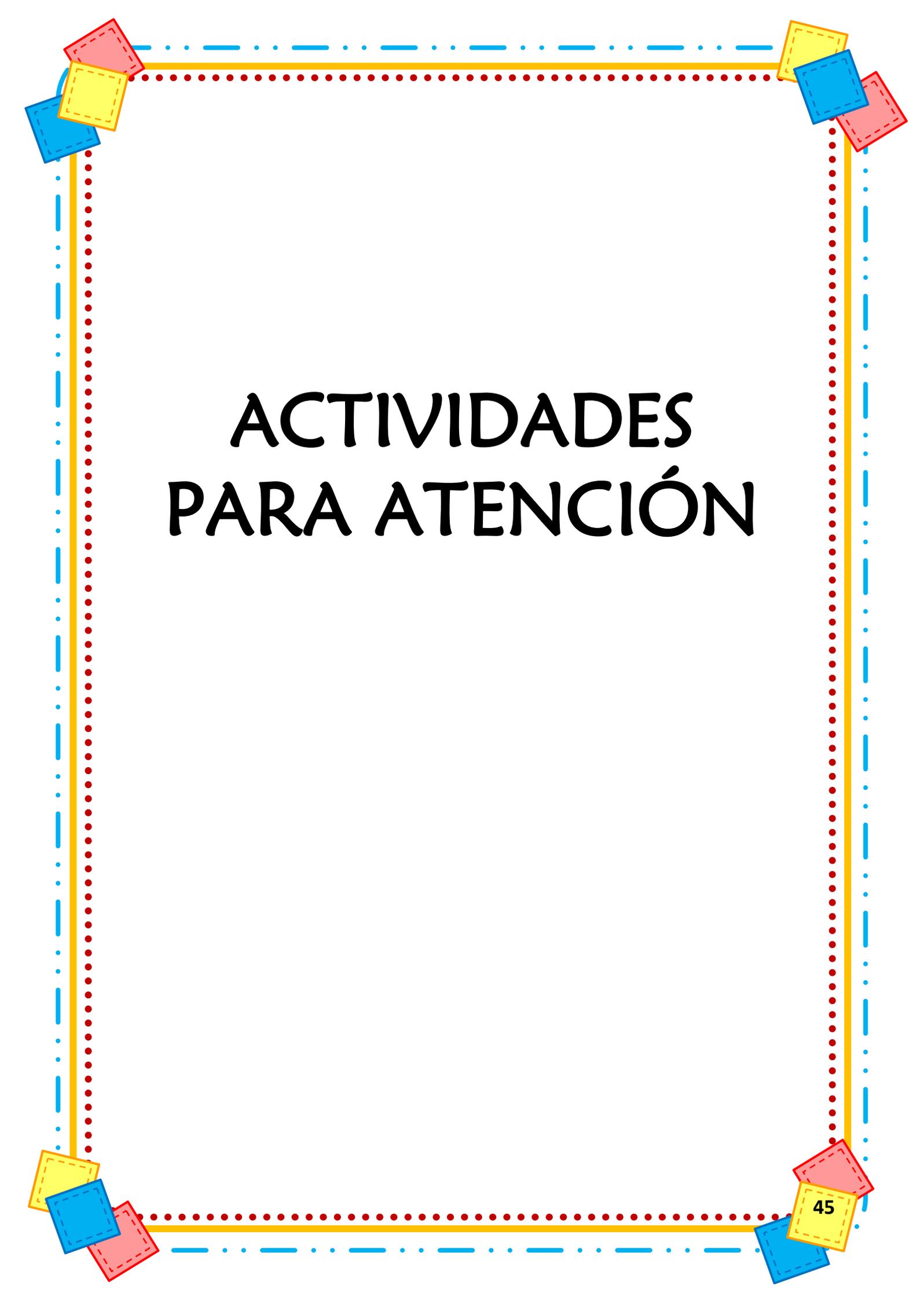
¿Qué es Atención?

El entorno de un niño está repleto de informaciones, novedades y estímulos. Tal vez, por eso, sea difícil para ellos mantener una atención y una concentración en los estudios y en sus tareas de un modo particular. La atención general que requiere cualquier aspecto novedoso en su vida presenta, en ocasiones, dificultades en el aprendizaje.

A través de la atención, nuestra mente puede centrarse en un estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor para ignorar todos los demás. Con la concentración, una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento, mantenemos la atención focalizada sobre un punto de interés, durante el tiempo que sea necesario. Sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje.

sesamo.com





ACTIVIDADES PARA ATENCIÓN

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	ITEMS	SI	NO
Tacha el número que está mal escrito	1.1		
	1.2		
	1.3		
	1.4		
Cuenta los puntos negros	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
Completa la figura	3.1		
	3.2		
	3.3		
	3.4		
Busca las diferencias de las imágenes	4.1		
	4.2		
	4.3		
	4.4		
Busca la imagen oculta y repásala	5.1		
	5.2		
	5.3		
Busca la imagen oculta y píntala	6.1		
	6.2		
	6.3		
Encierra la figura que está mal ubicada	7.1		
	7.2		
	7.3		
	7.4		
Busca los absurdos de la imagen y táchalos	8.1		
	8.2		
	8.3		
	8.4		
Cuenta las vocales	9.1		
	9.2		
	9.3		
Encuentra el camino correcto	10.1		
	10.2		
	10.3		
	10.4		

**TACHA EL NÚMERO QUE ESTA MAL
ESCRITO**

Ítem 1.1

4 5 1 7 8 4

Ítem 1.2

5 1 6 3 5

Ítem 1.3

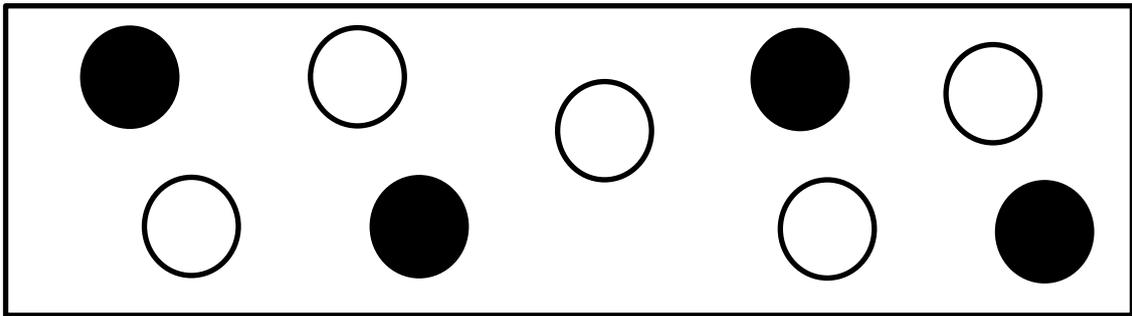
ε 2 9 3 8

Ítem 1.4

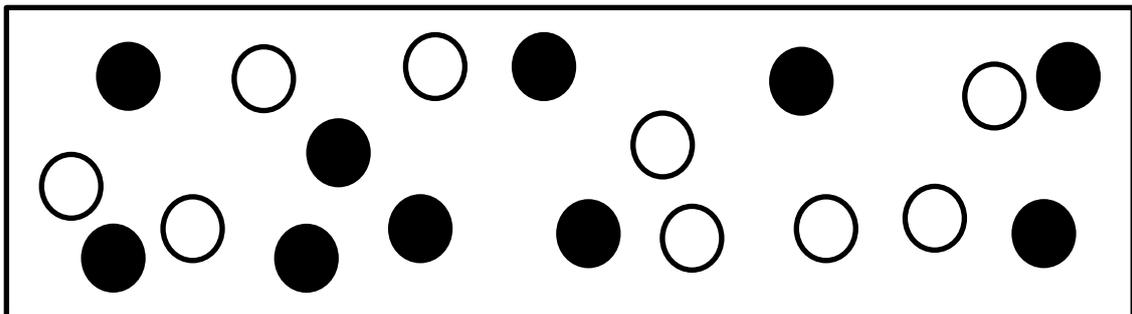
2 5 4 9 7

CUENTA LOS PUNTOS NEGROS

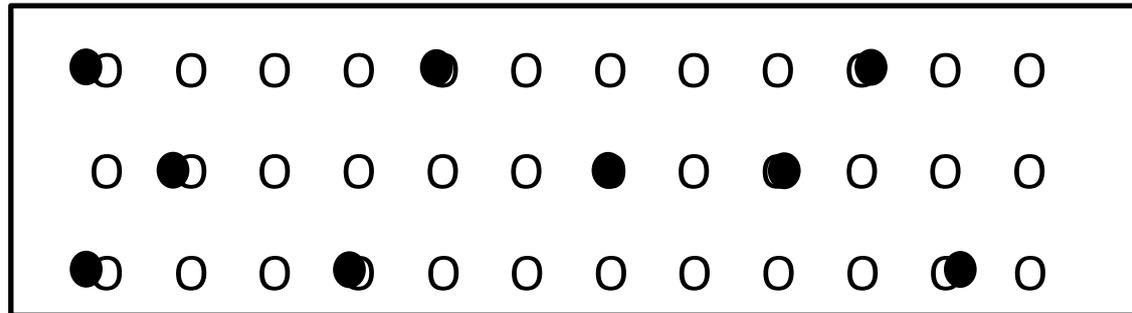
Ítem 2.1



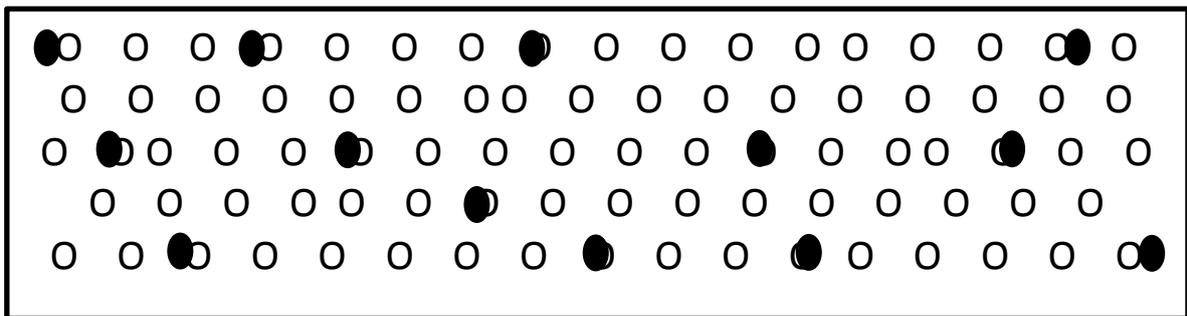
Ítem 2.2



Ítem 2.3

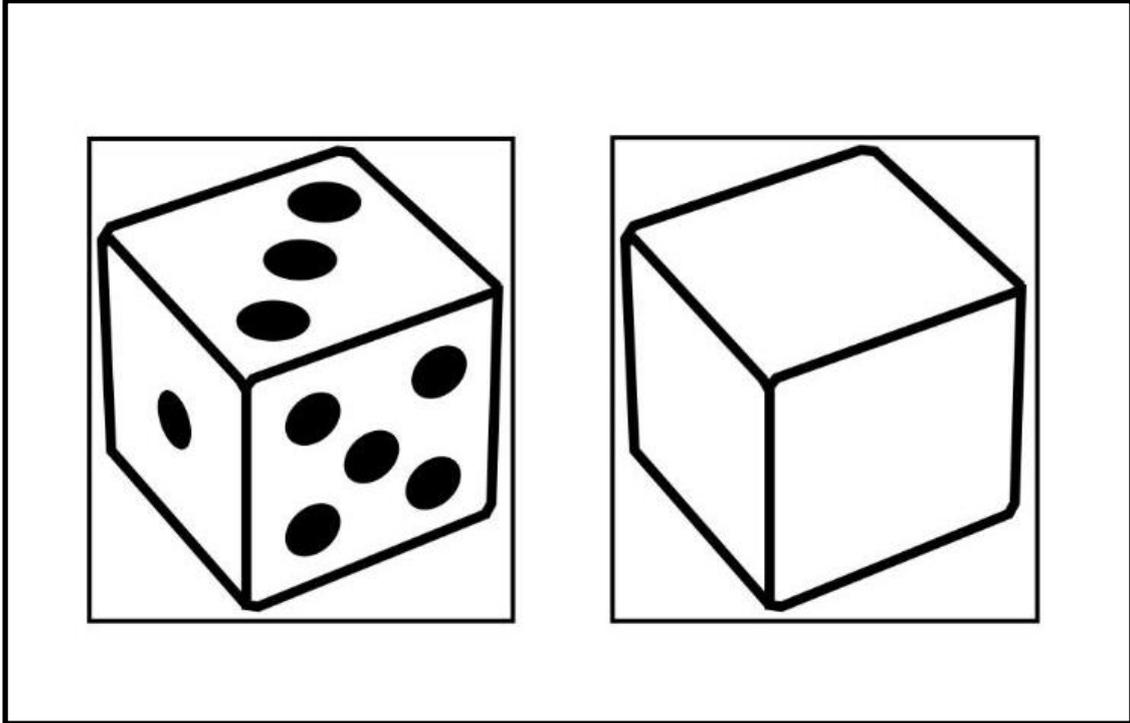


Ítem 2.4

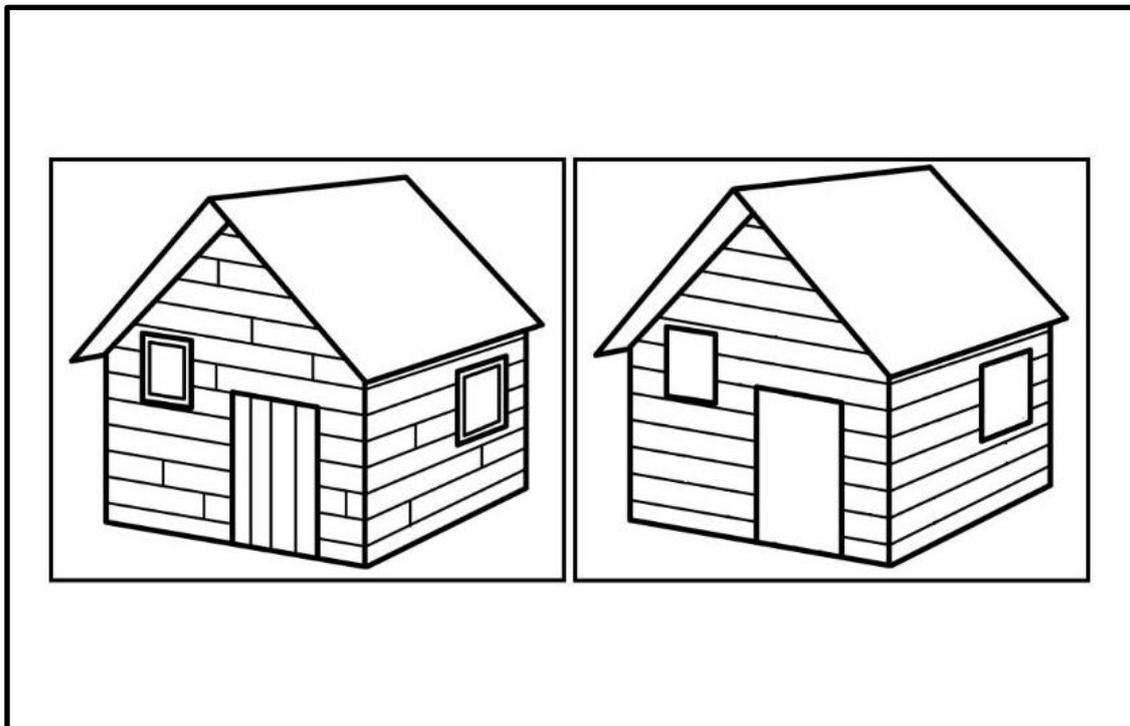


COMPLETA LA FIGURA

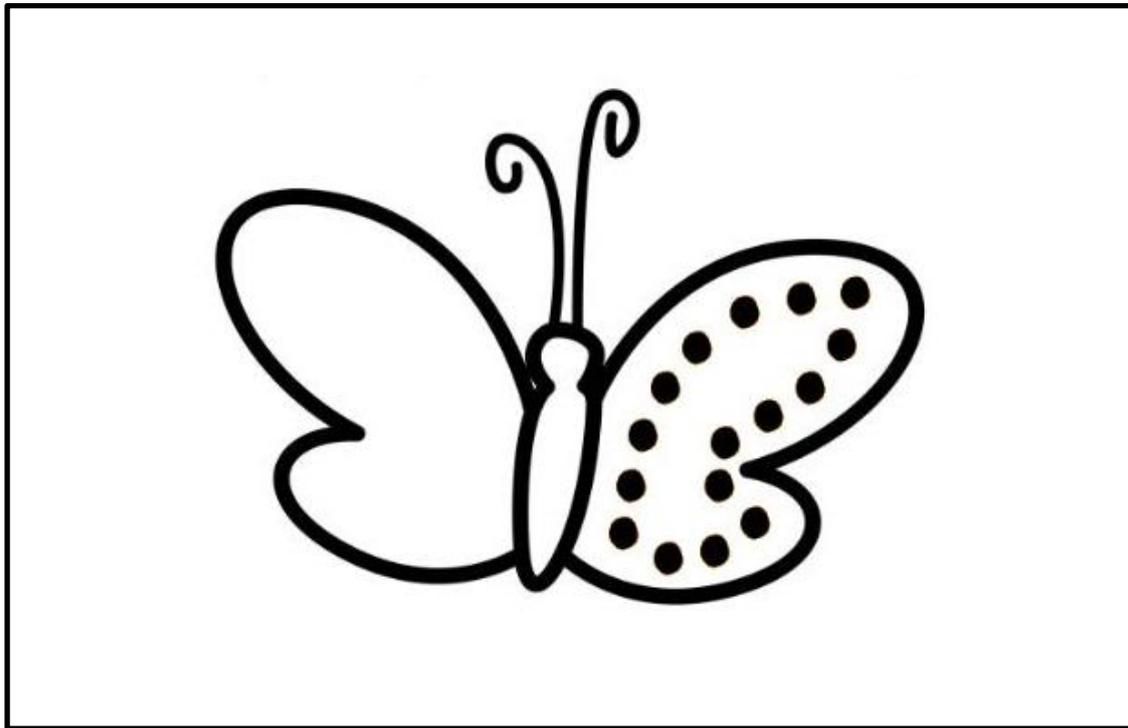
Ítem 3.1



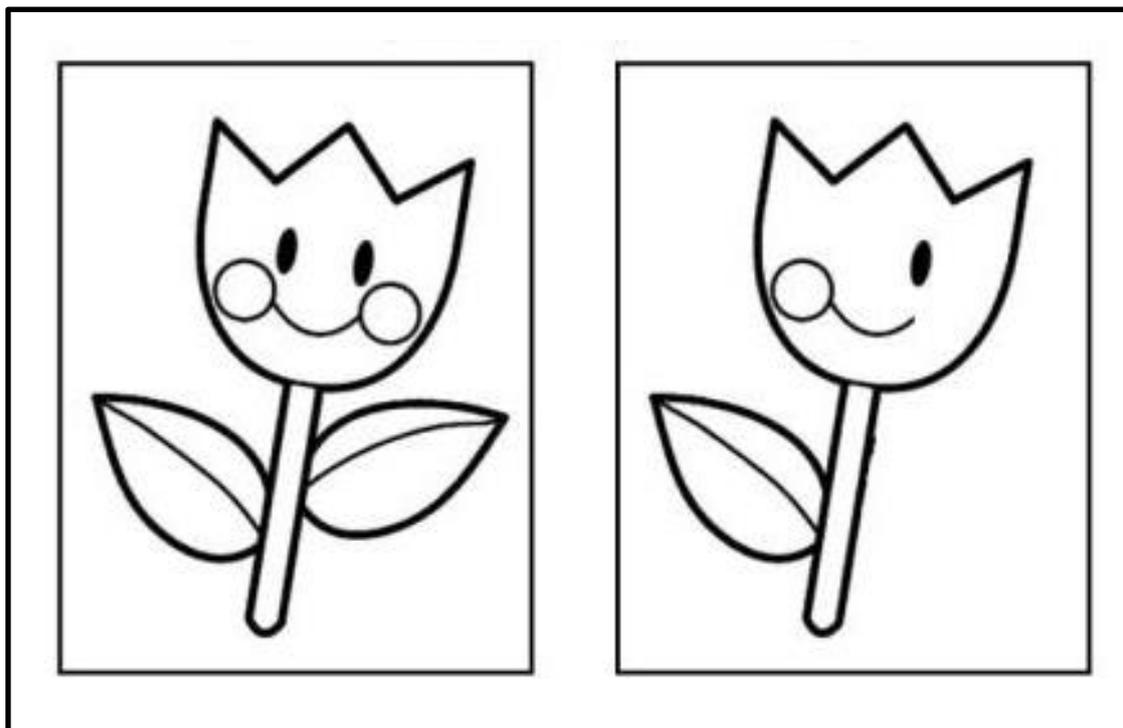
Ítem 3.2



Ítem 3.3

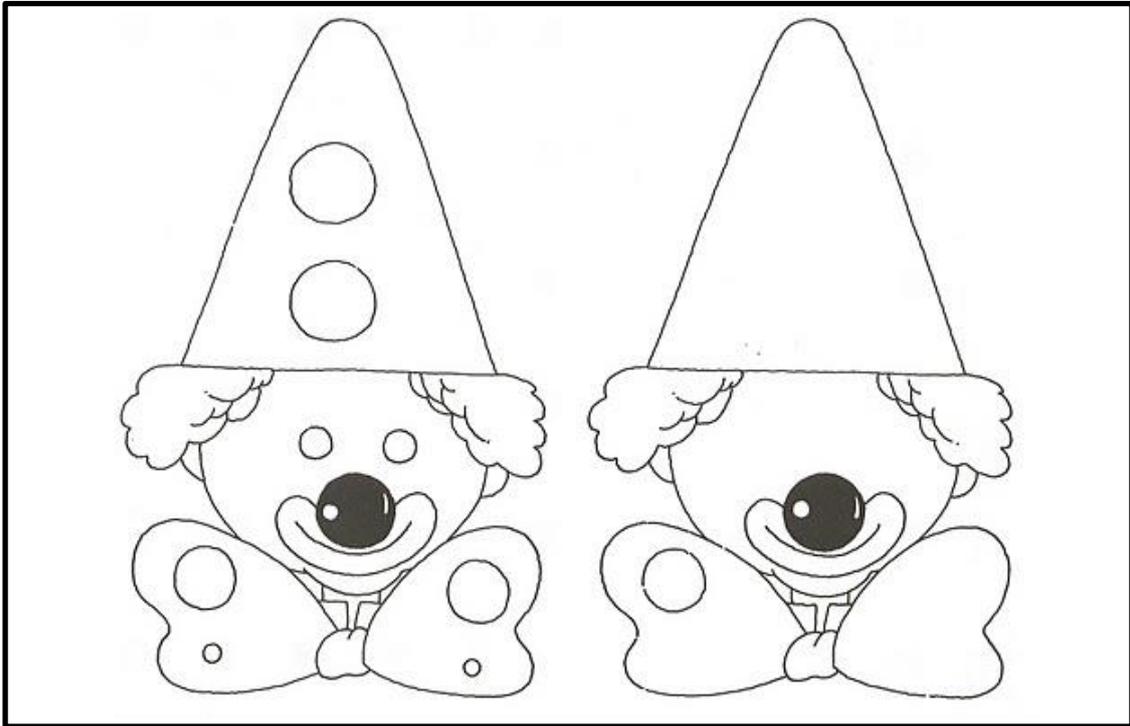


Ítem 3.4

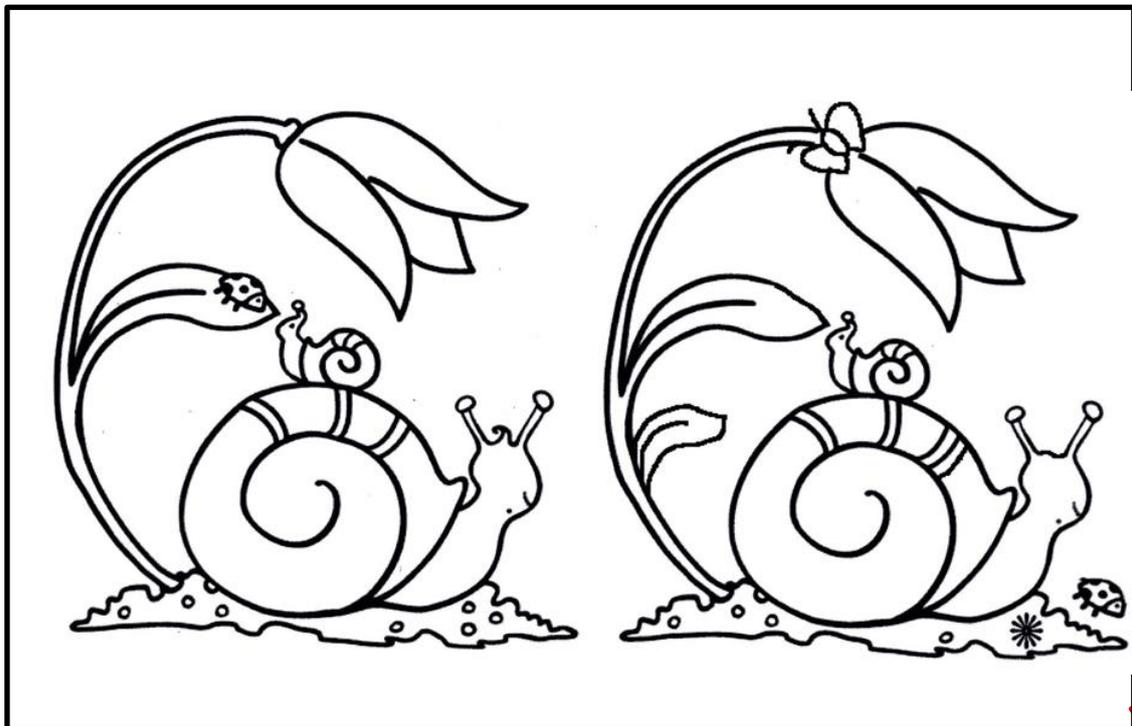


BUSCA LAS DIFERENCIAS DE LAS IMAGENES

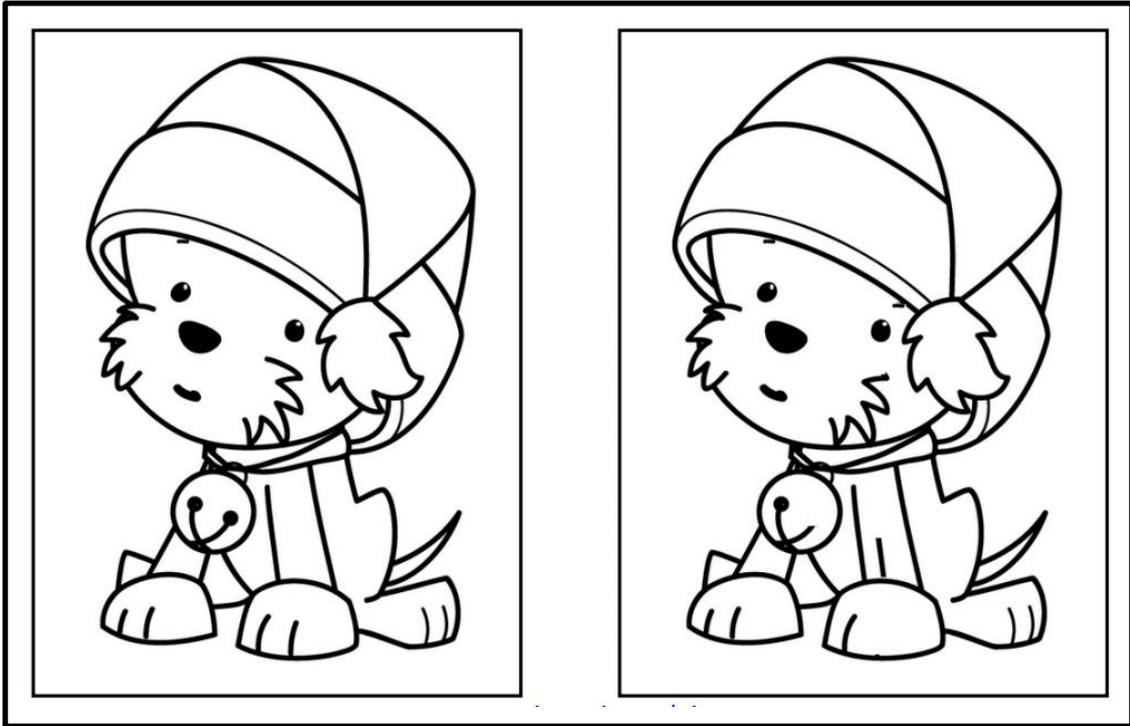
Ítem 4.1



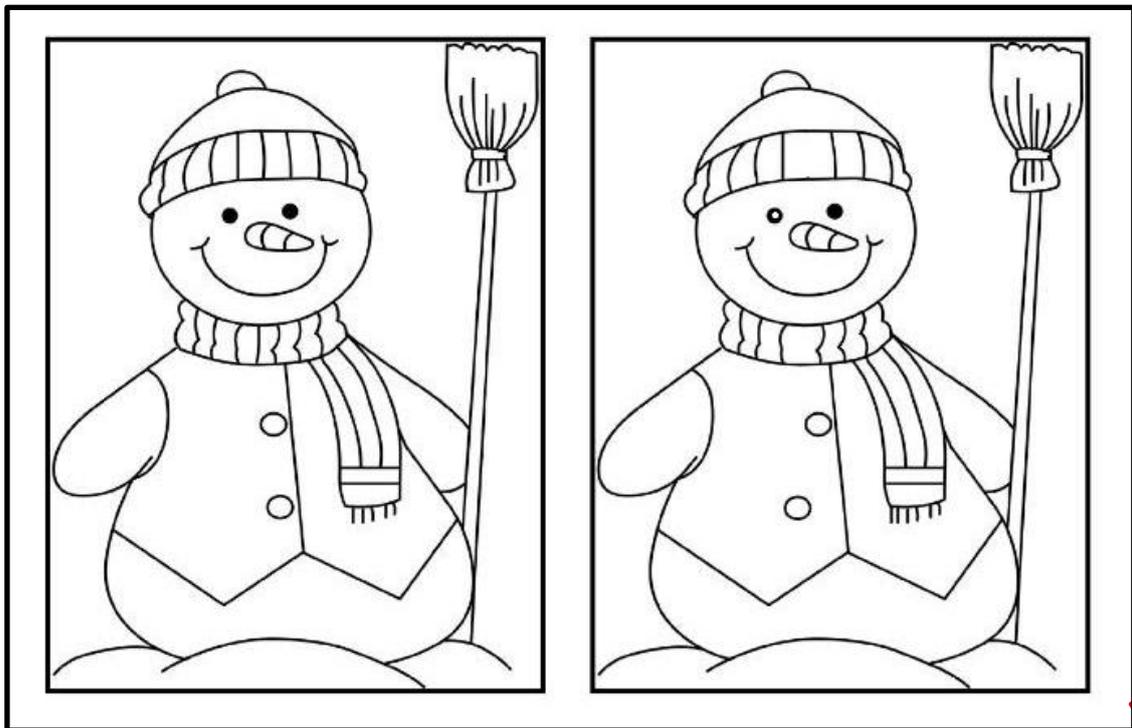
Ítem 4.2



Ítem 4.3

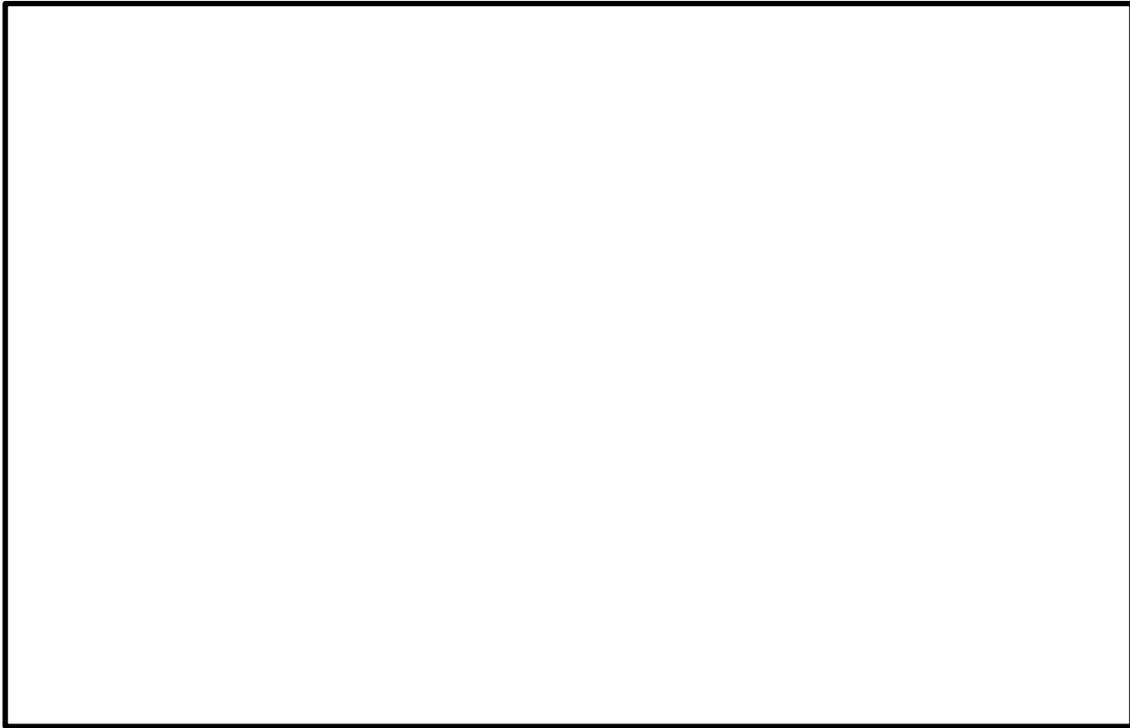


Ítem 4.4

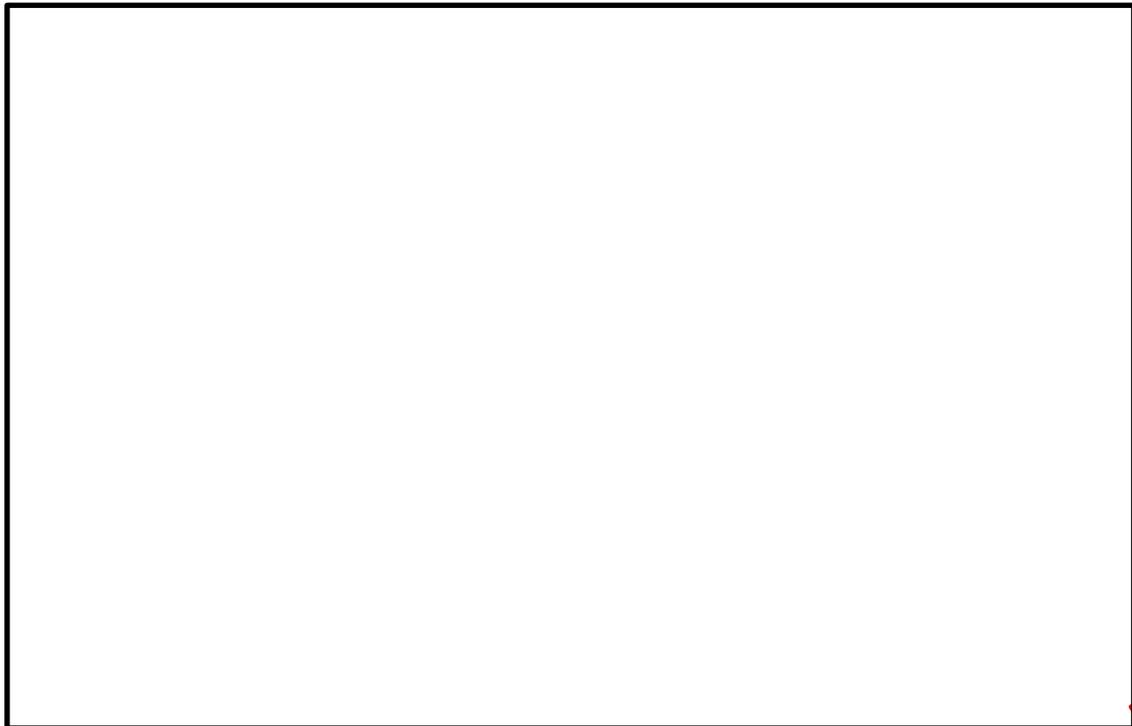


**BUSCA LA IMAGEN OCULTA Y
REPASALA**

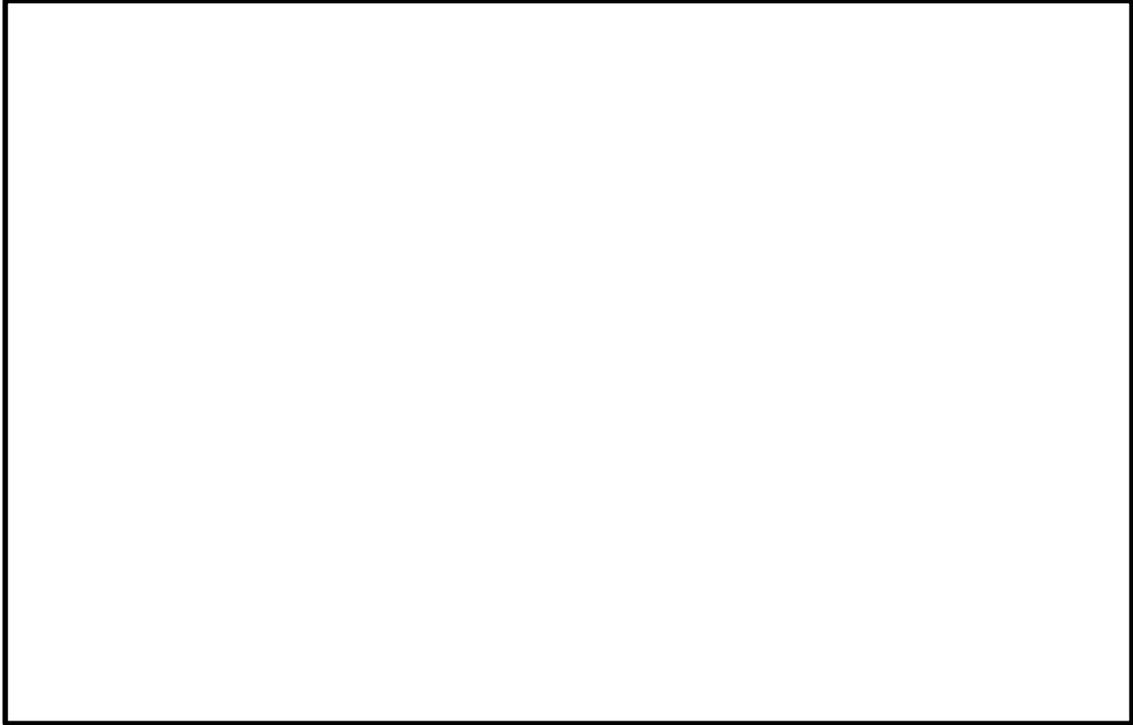
Ítem 5.1



Ítem 5.2

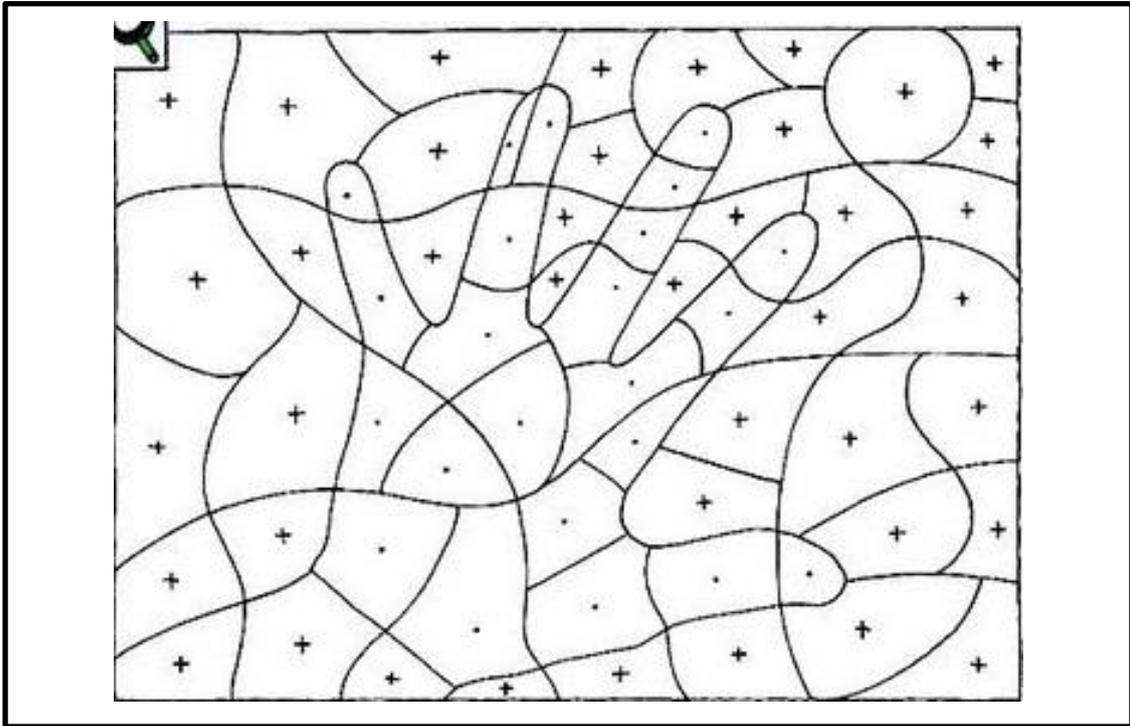


Ítem 5.3

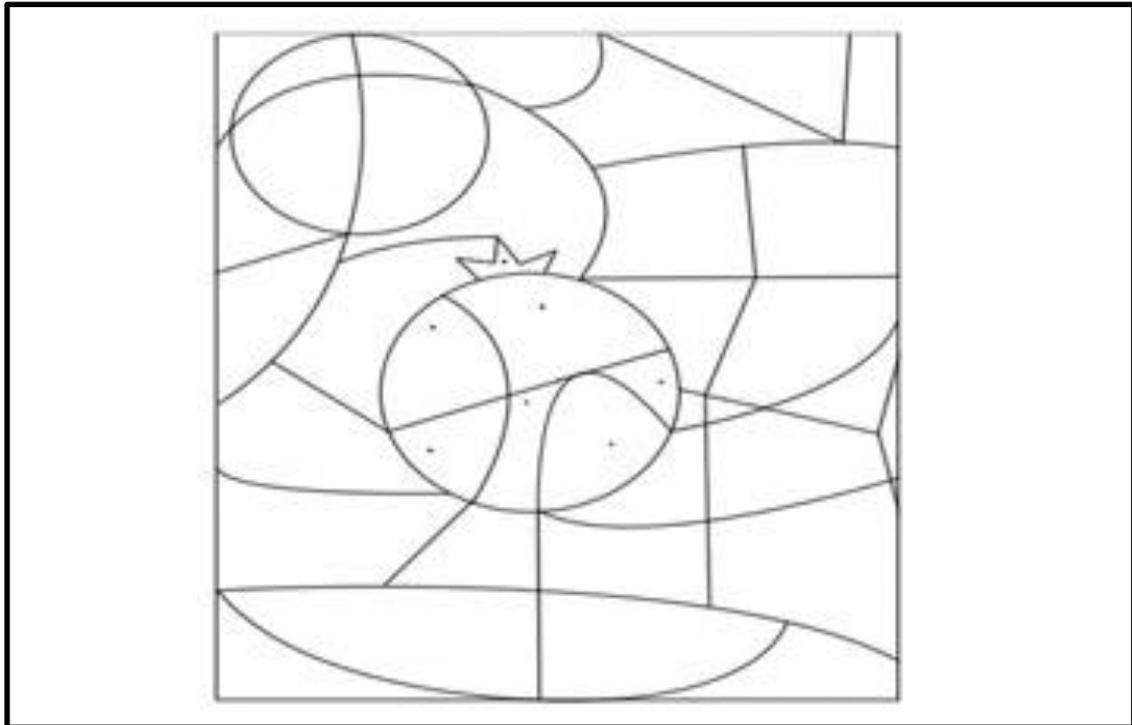


BUSCA LA IMAGEN OCULTA Y PINTALA

Ítem 6.1



Ítem 6.2



Ítem 6.3

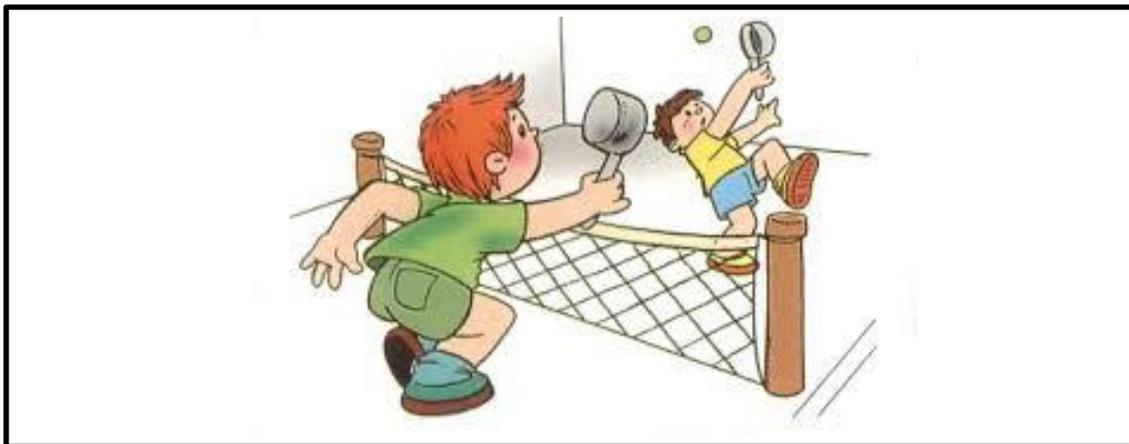


ENCIERRA LA FIGURA QUE ESTA MAL UBICADA

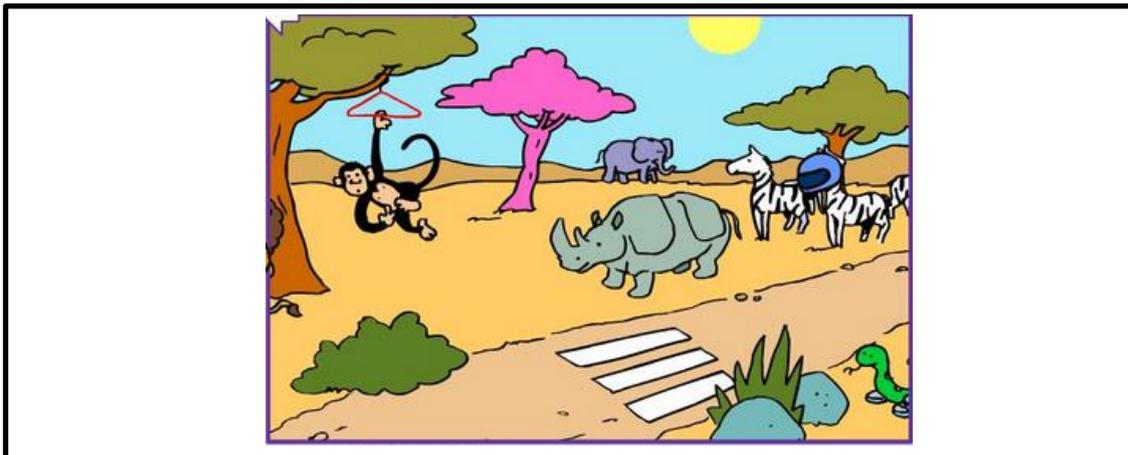
Ítem 7.1



Ítem 7.2



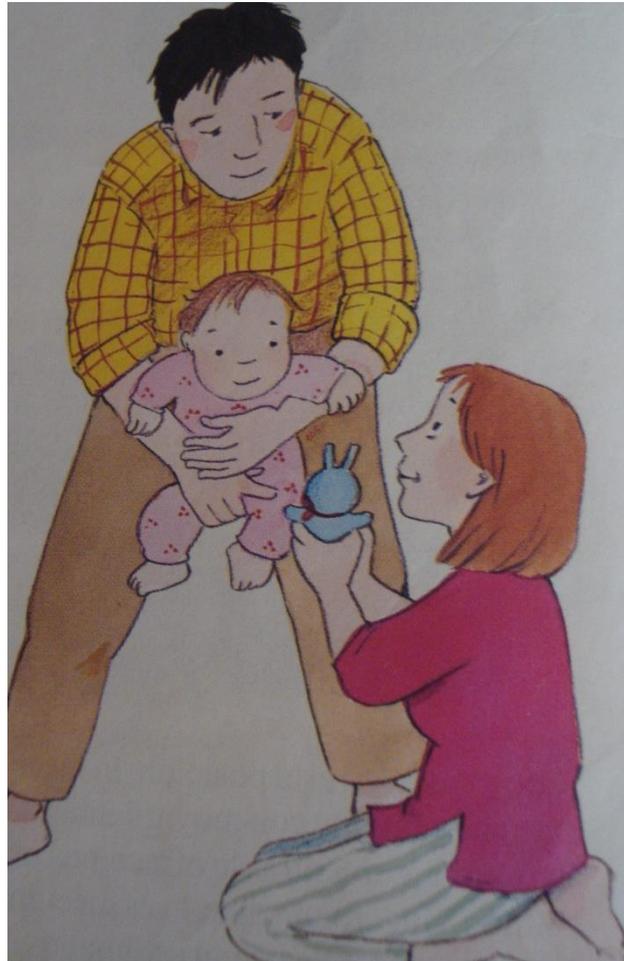
Ítem 7.3



Ítem 7.4



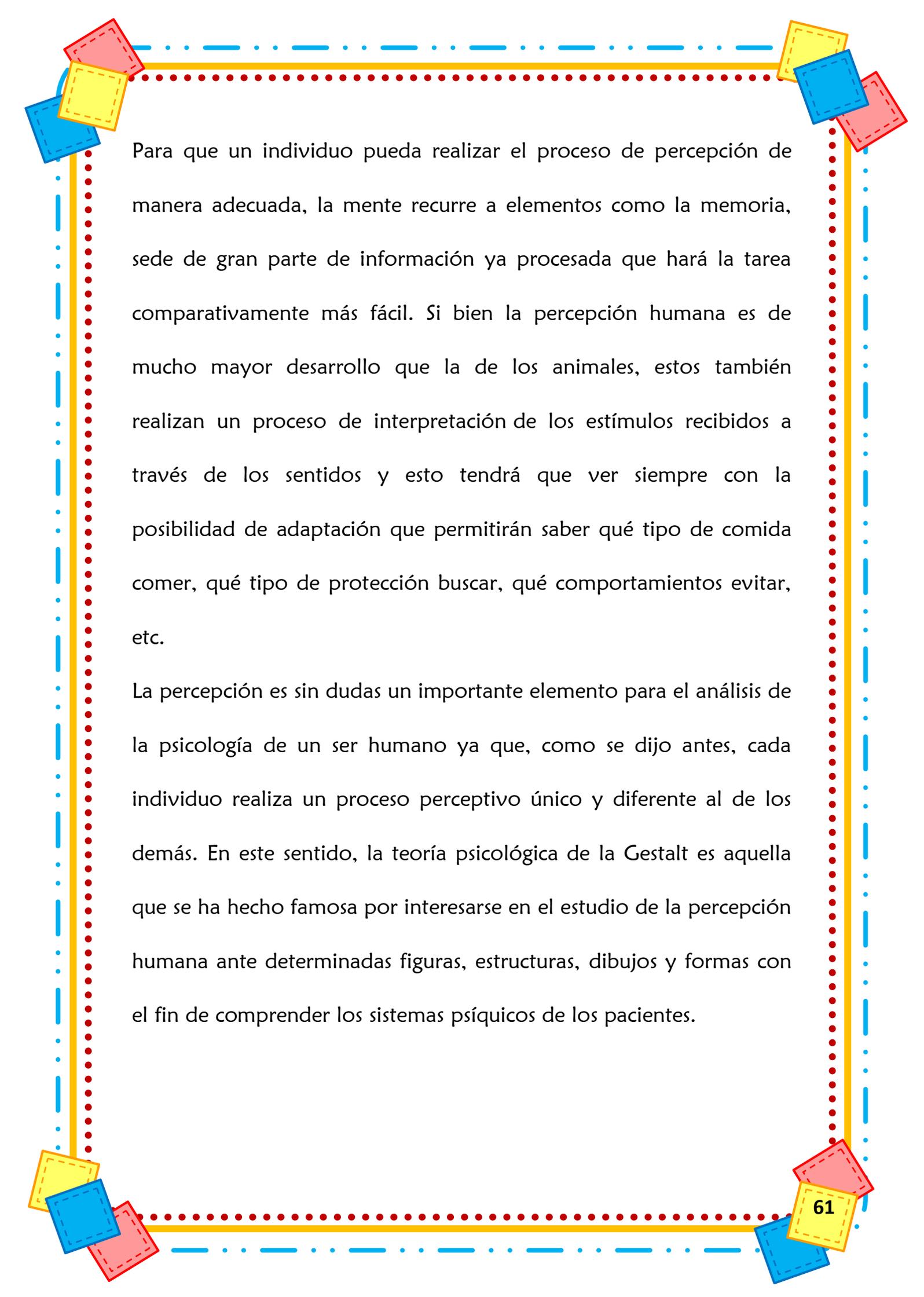
PROCESOS PERCEPTIVOS



¿Qué son los procesos perceptivos?

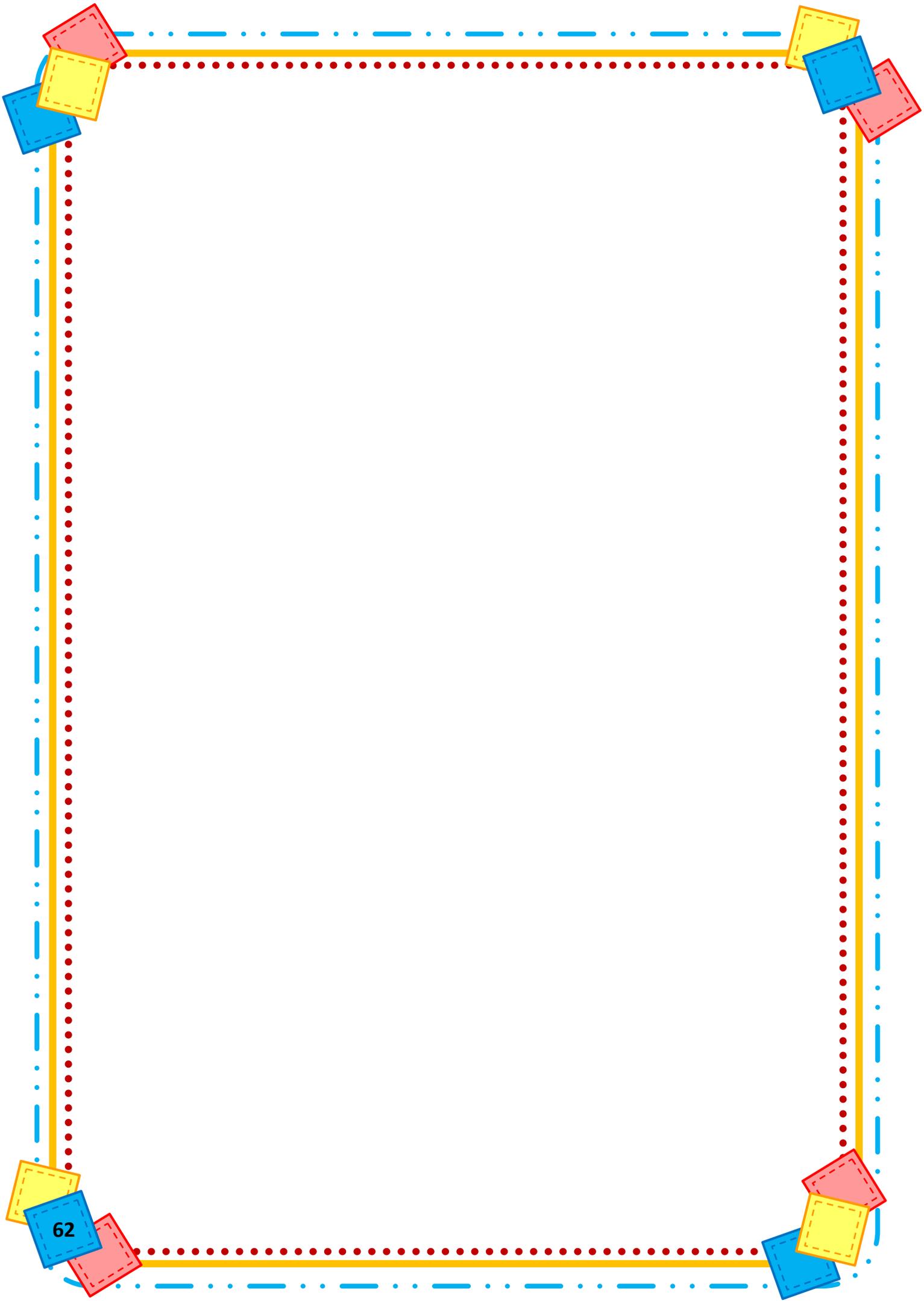
La percepción es el acto de recibir, interpretar y comprender a través de la psiquis las señales sensoriales que provienen de los cinco sentidos orgánicos. Es por esto que la percepción, si bien recurre al organismo y a cuestiones físicas, está directamente vinculado con el sistema psicológico de cada individuo que hace que el resultado sea completamente diferente en otra persona. Es, además, la instancia a partir de la cual el individuo hace de ese estímulo, señal o sensación algo consciente y transformable.

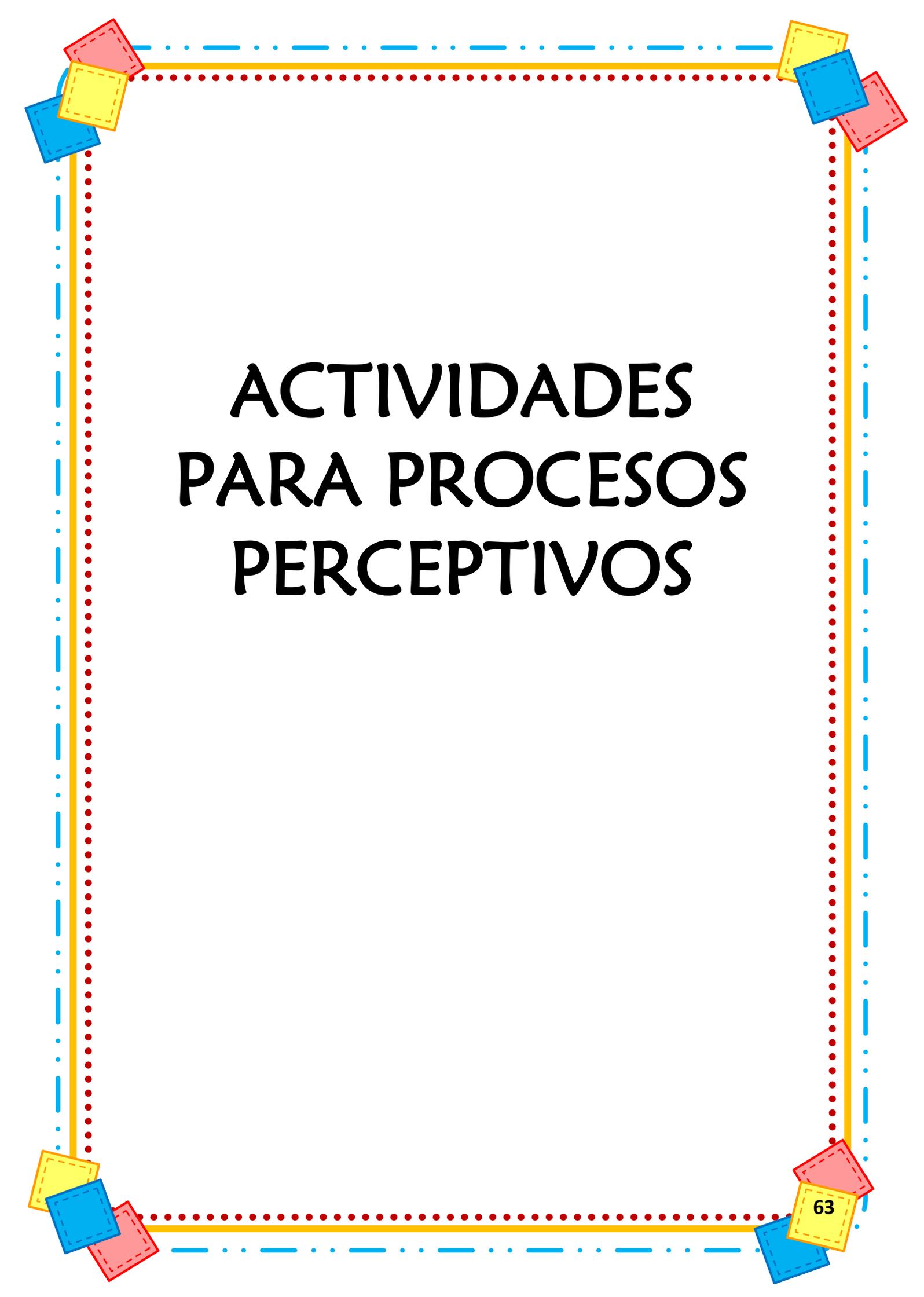
Proveniente del latín, de la palabra *perceptio*, que significa recibir, recolectar o tomar posesión de algo, la percepción es entendida por la psicología como el primer momento de elaboración cognoscitiva, es decir, la primera instancia en la cual la información recibida se transforma en un elemento conocible y comprensible. Siempre partiendo de los datos otorgados por los cinco sentidos (la vista, el olfato, el tacto, el gusto y el oído), se dice que la persona percibe la información cuando ya ha hecho un proceso de asimilación y comprensión de la misma que es, obviamente, inmediato, pero que implica una elaboración propia de la misma.



Para que un individuo pueda realizar el proceso de percepción de manera adecuada, la mente recurre a elementos como la memoria, sede de gran parte de información ya procesada que hará la tarea comparativamente más fácil. Si bien la percepción humana es de mucho mayor desarrollo que la de los animales, estos también realizan un proceso de interpretación de los estímulos recibidos a través de los sentidos y esto tendrá que ver siempre con la posibilidad de adaptación que permitirán saber qué tipo de comida comer, qué tipo de protección buscar, qué comportamientos evitar, etc.

La percepción es sin dudas un importante elemento para el análisis de la psicología de un ser humano ya que, como se dijo antes, cada individuo realiza un proceso perceptivo único y diferente al de los demás. En este sentido, la teoría psicológica de la Gestalt es aquella que se ha hecho famosa por interesarse en el estudio de la percepción humana ante determinadas figuras, estructuras, dibujos y formas con el fin de comprender los sistemas psíquicos de los pacientes.





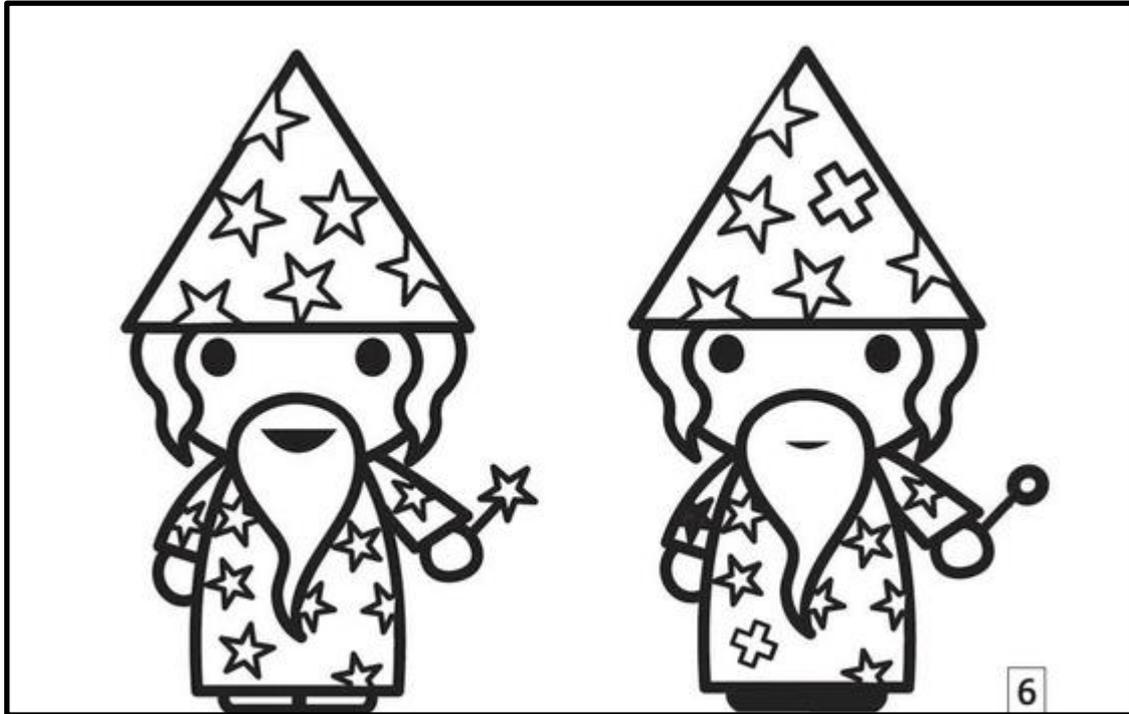
ACTIVIDADES PARA PROCESOS PERCEPTIVOS

LISTA DE COTEJO

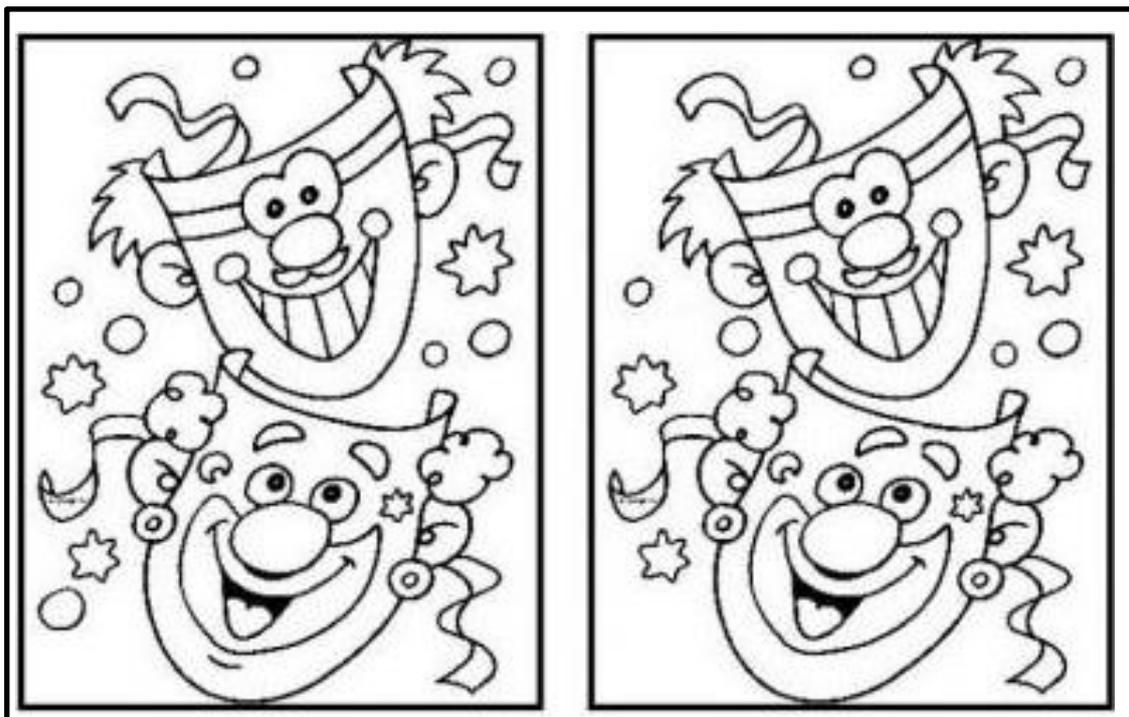
ACTIVIDAD	ITEMS	SI	NO
Busca las semejanzas de los dibujos	1.1		
	1.2		
	1.3		
	1.4		
Busca las diferencias de los dibujos	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
Completa la seriación	3.1		
	3.2		
	3.3		
	3.4		
	3.5		
	3.6		
	3.7		
	3.8		
Reproduce el dibujo	4.1		
	4.2		
	4.3		
	4.4		
Encuentra el camino correcto	5.1		
	5.2		
	5.3		
	5.4		
Pinta la figura escondida	6.1		
	6.2		
	6.3		
Une las sombras según corresponda	7.1		
	7.2		
	7.3		
	7.4		

BUSCA LAS SEMEJANZAS DE LOS DIBUJOS

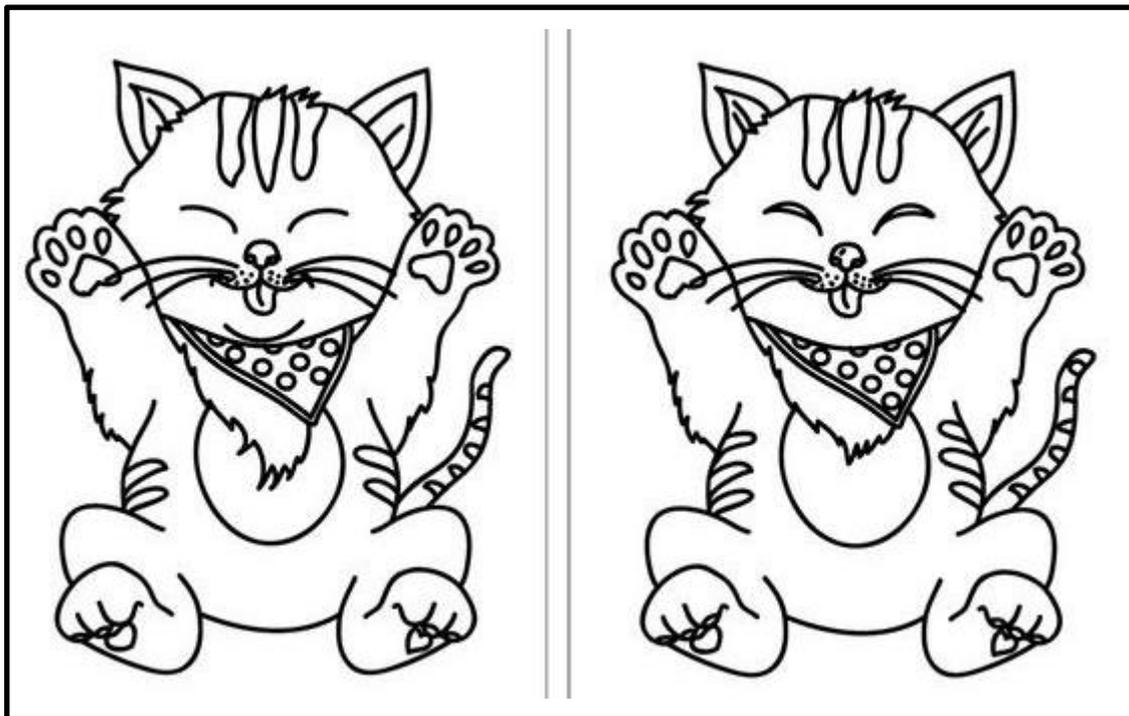
Ítem 1.1



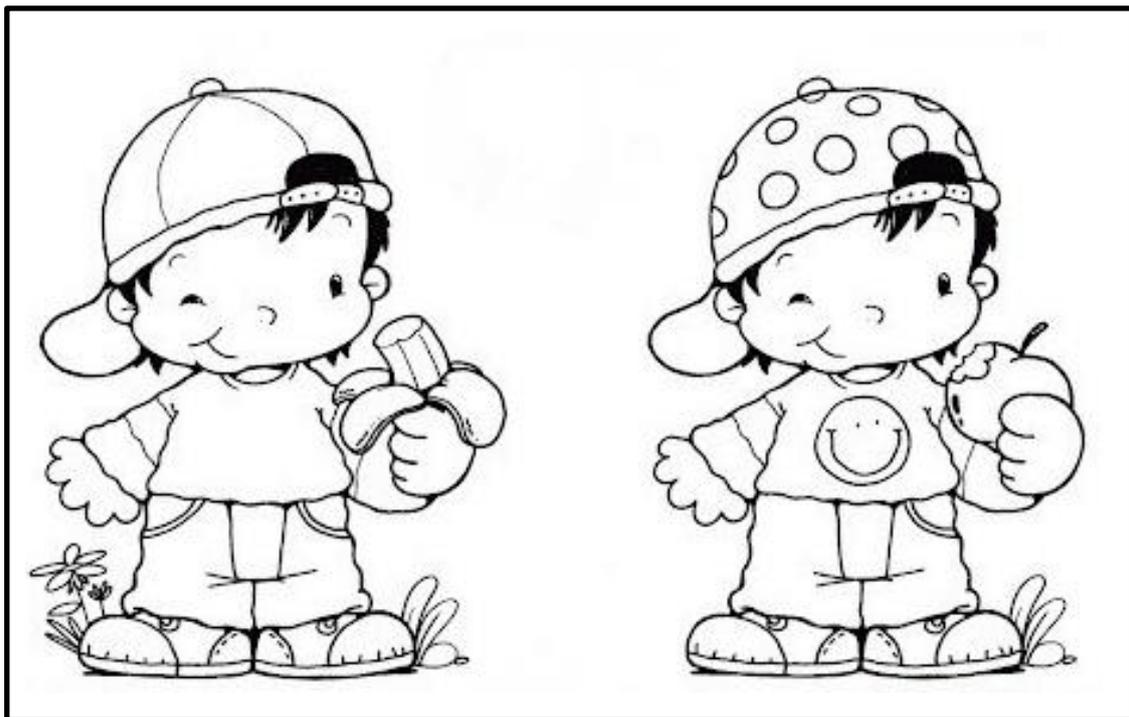
Ítem 1.2



Ítem 1.3



Ítem 1.4



BUSCA LAS DIFERENCIAS DE LOS DIBUJOS

Ítem 2.1



Ítem 2.2



Ítem 2.3

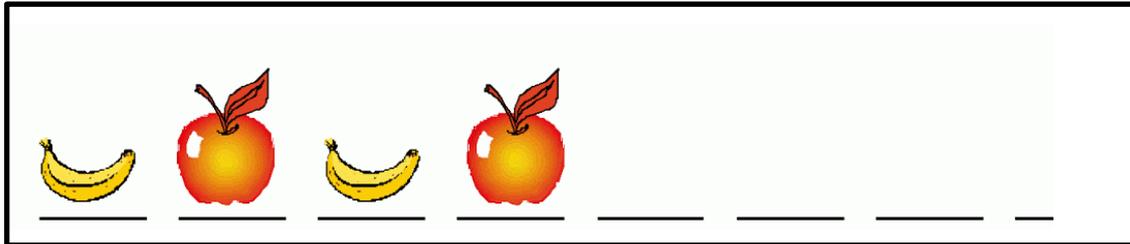


Ítem 2.4

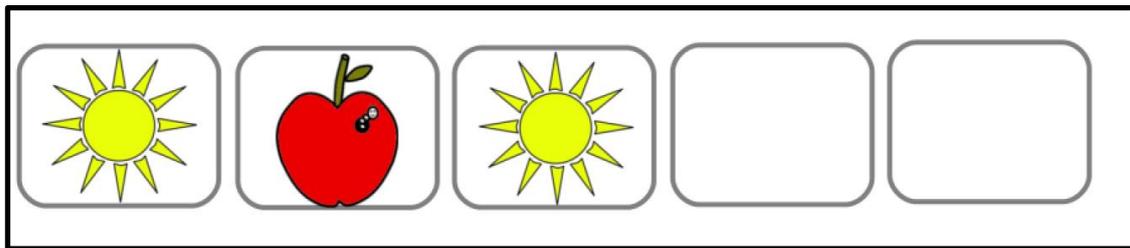


Completa la seriación

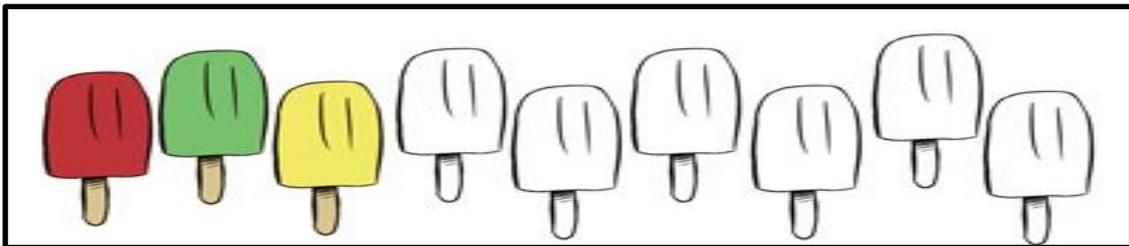
Ítem 3.1



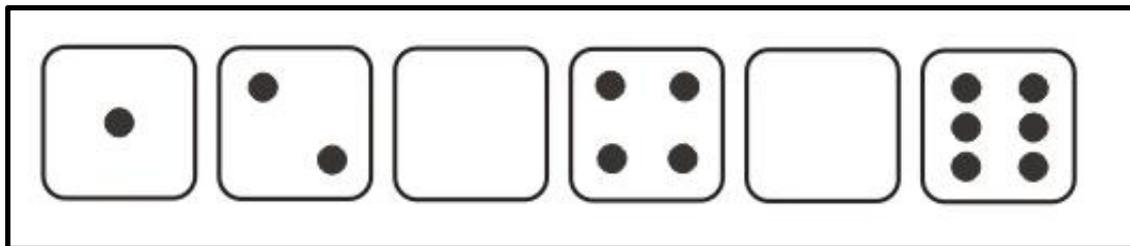
Ítem 3.2



Ítem 3.3



Ítem 3.4



Ítem 3.5



Ítem 3.6



Ítem 3.7

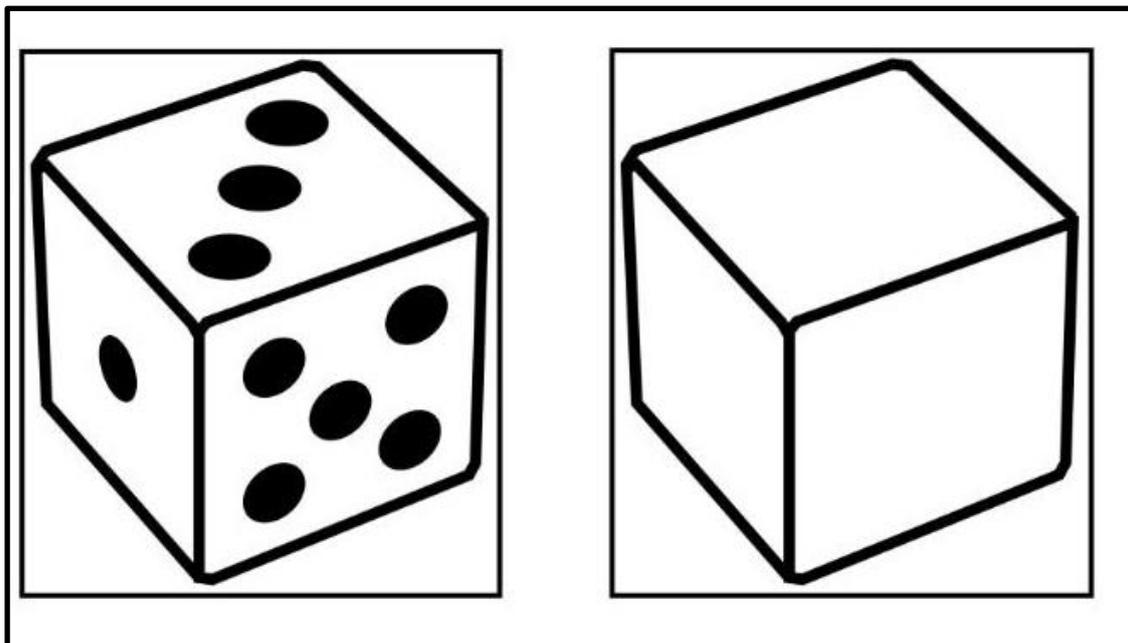


Ítem 3.8

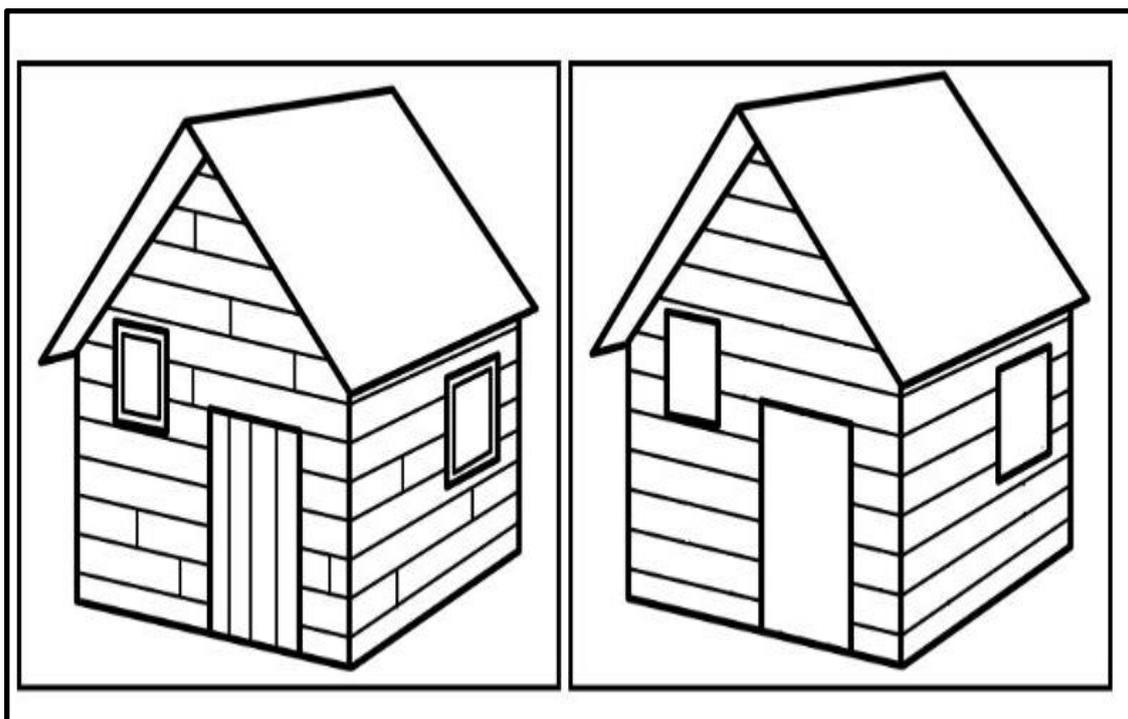


REPRODUCE EL DIBUJO

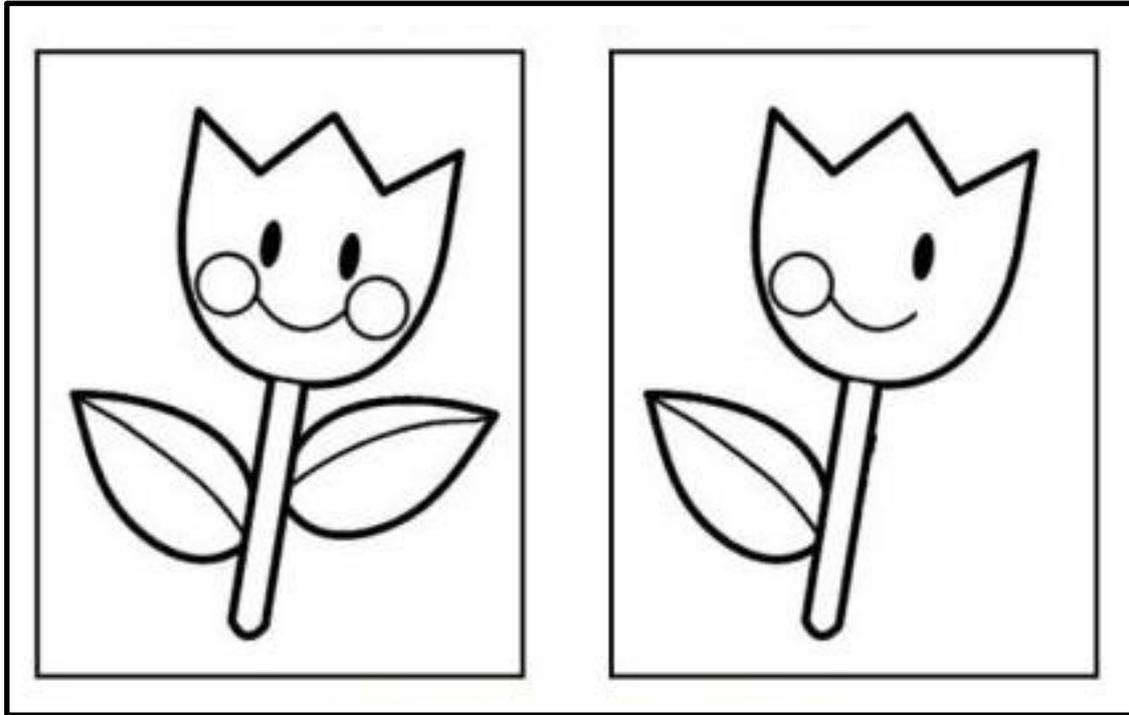
Ítem 4.1



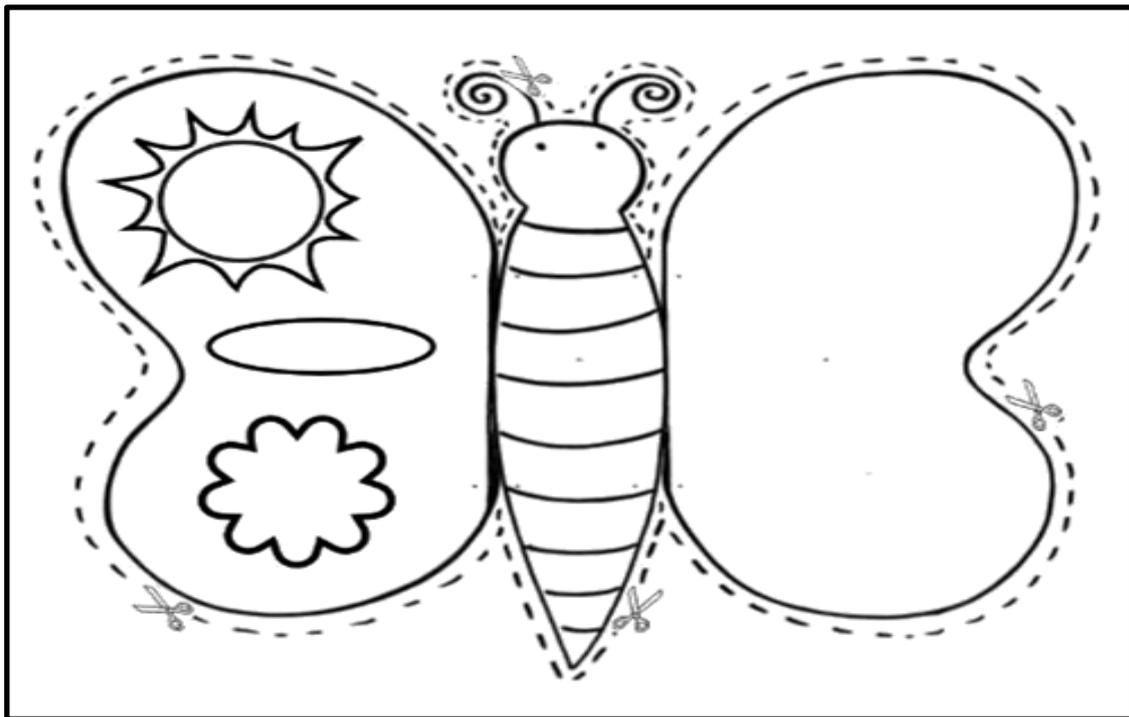
Ítem 4.2



Ítem 4.3

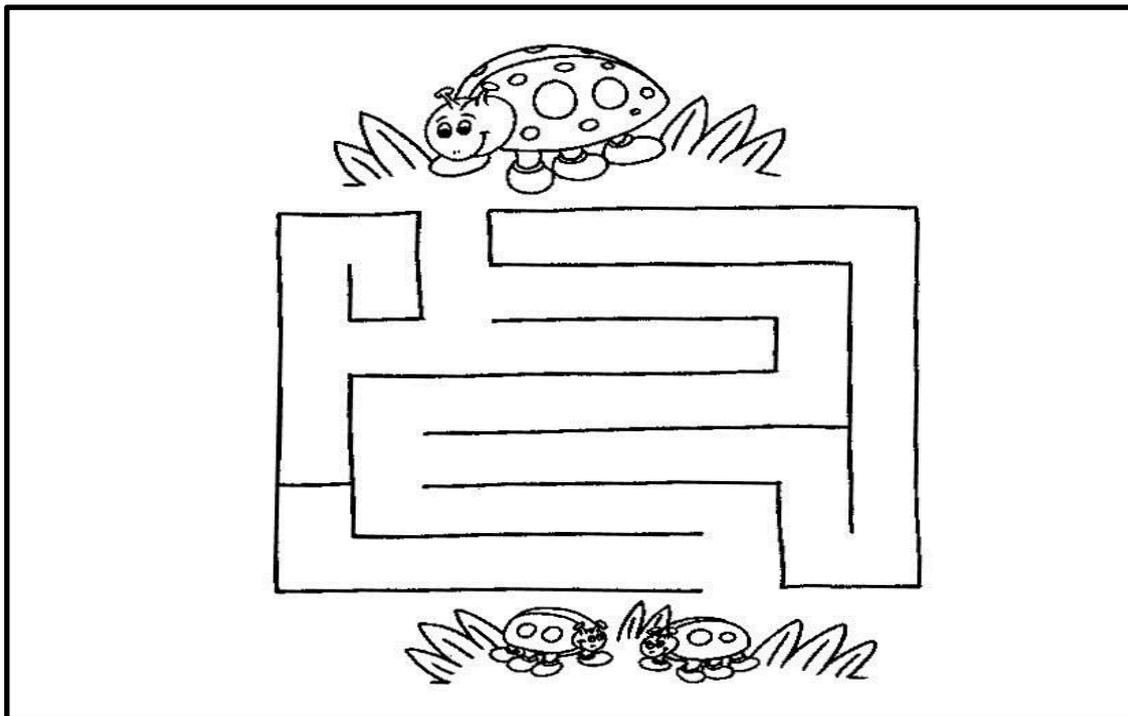


Ítem 4.4

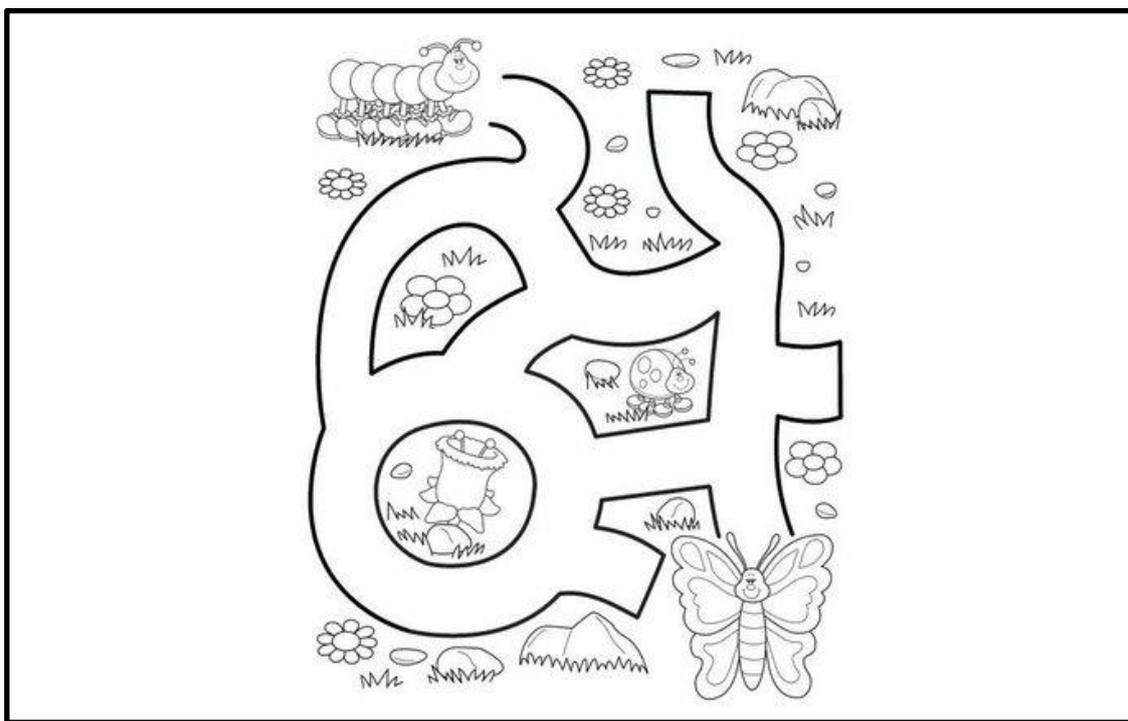


ENCUENTRA EL CAMINO CORRECTO

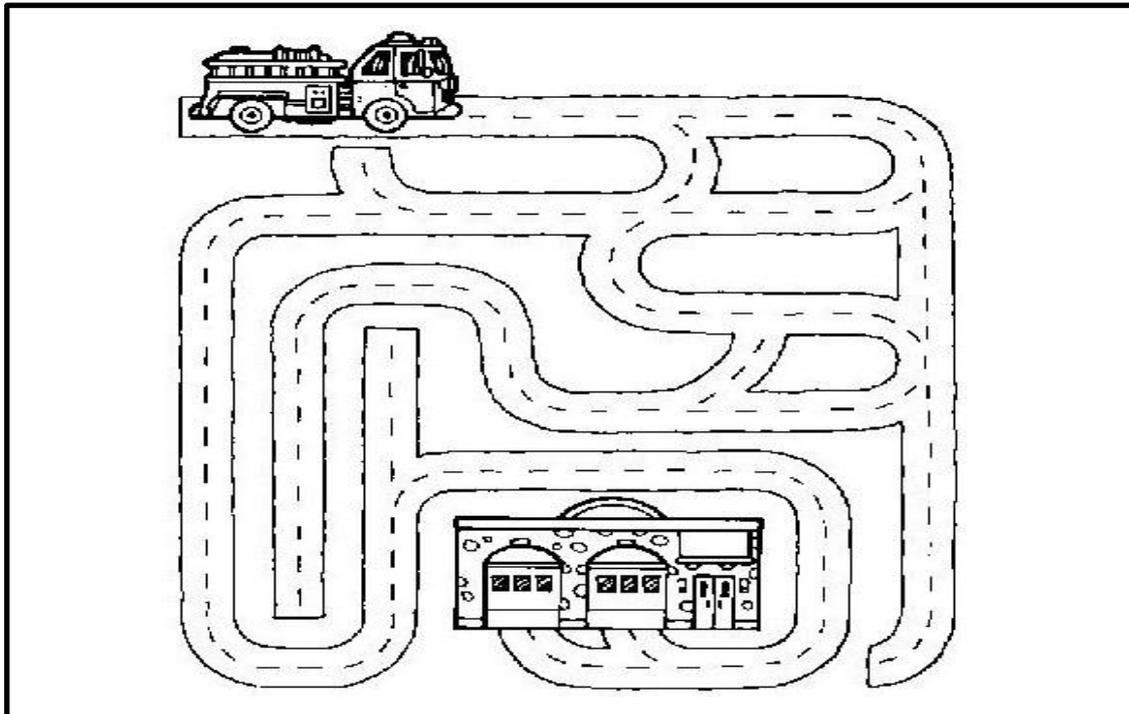
Ítem 5.1



Ítem 5.2



Ítem 5.3

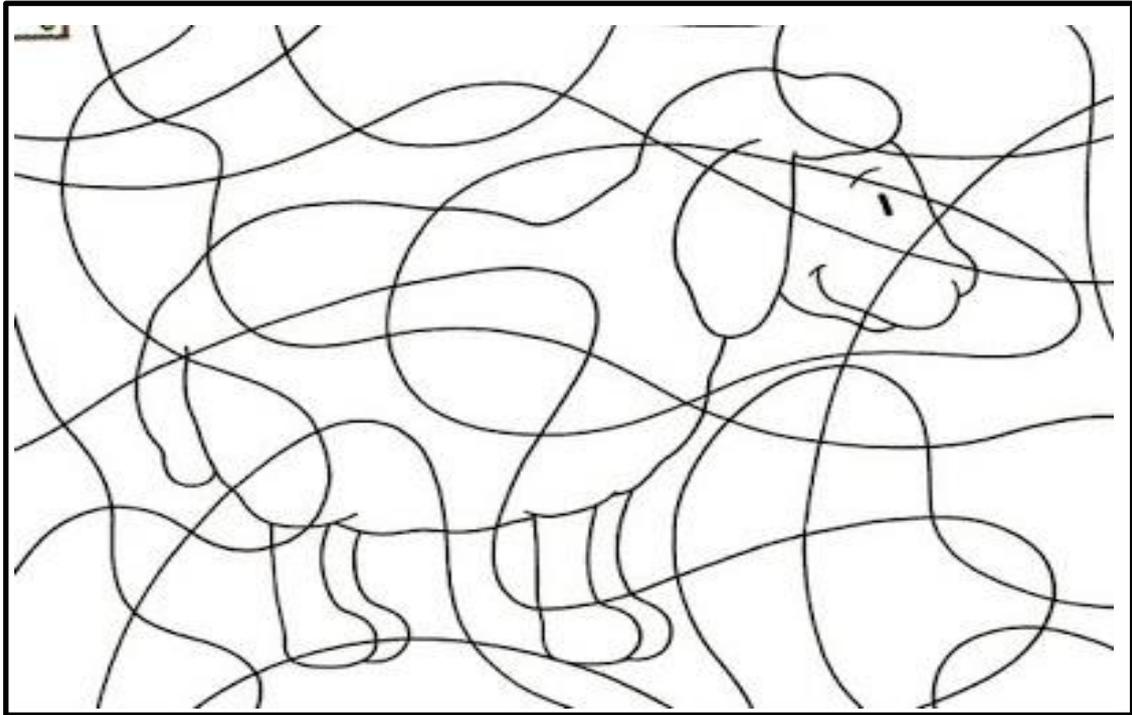


Ítem 5.4

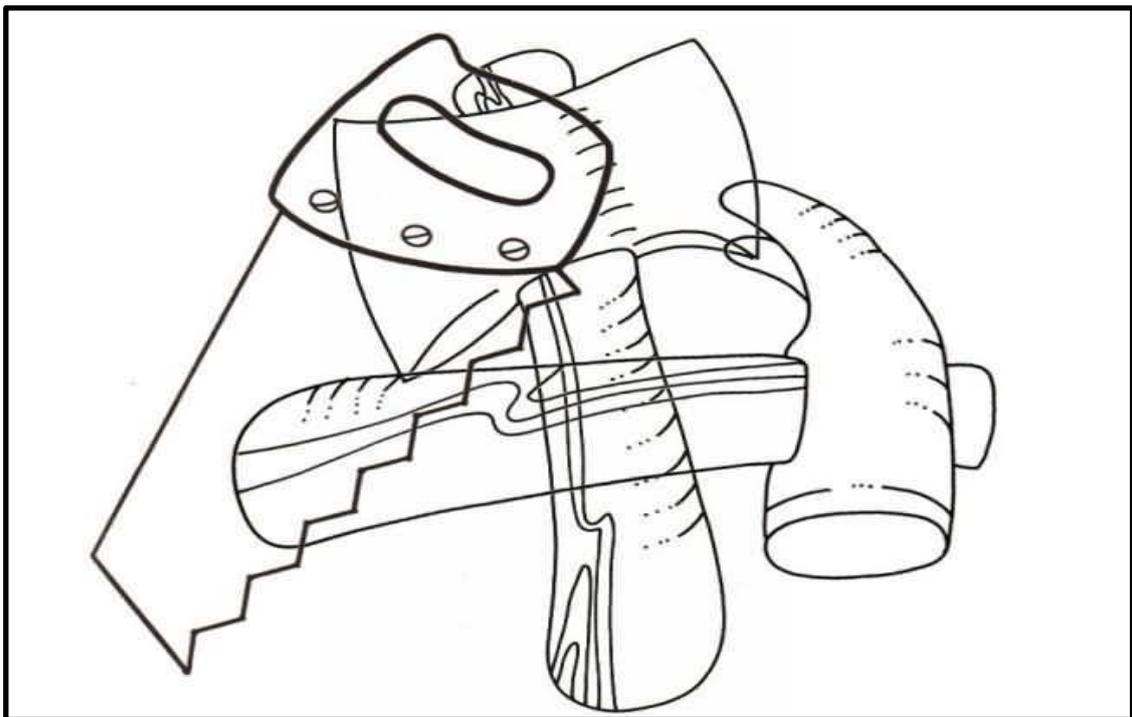


PINTA LA FIGURA ESCONDIDA

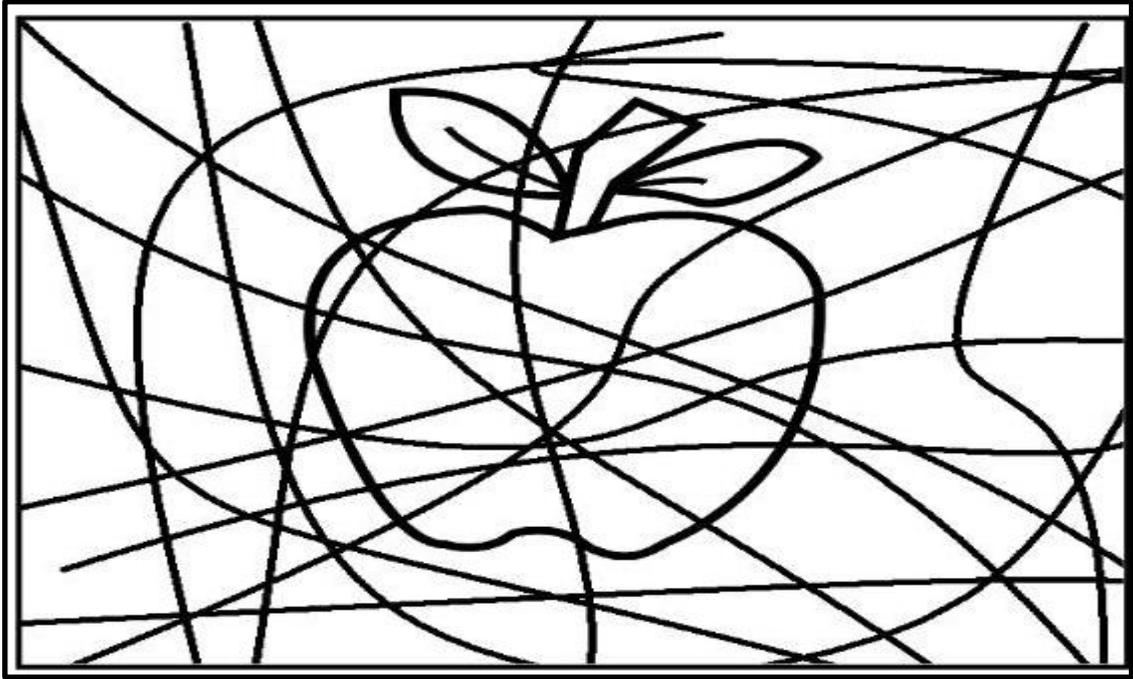
Ítem 6.1



Ítem 6.2

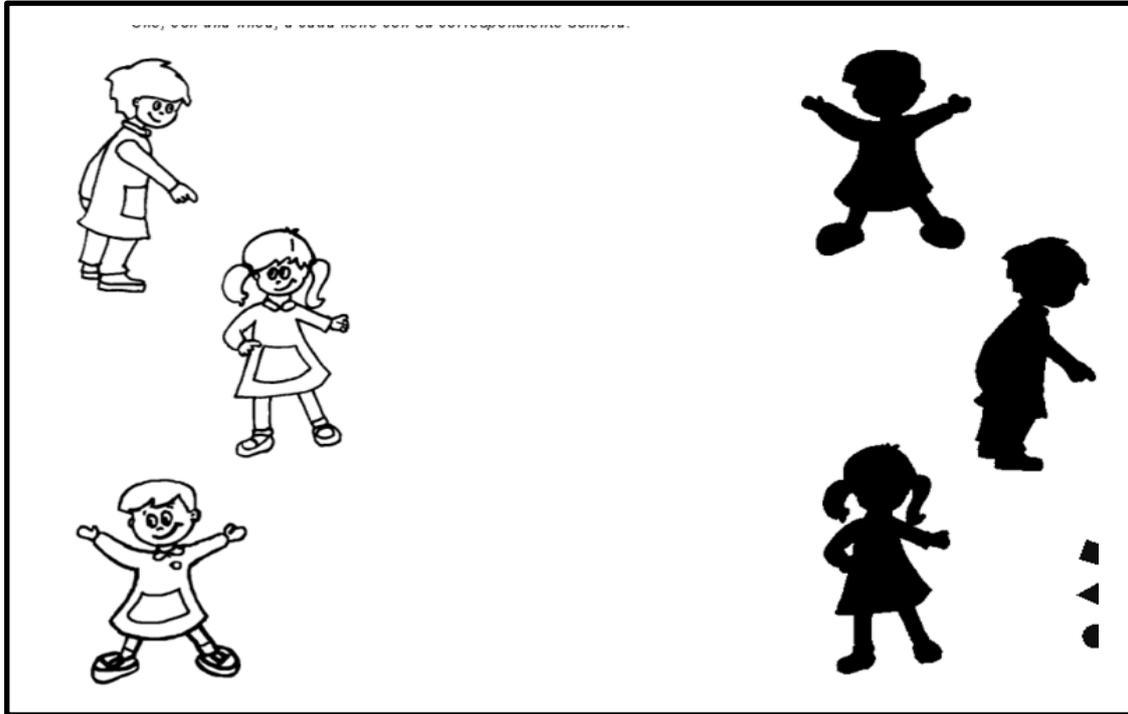


Ítem 6.3

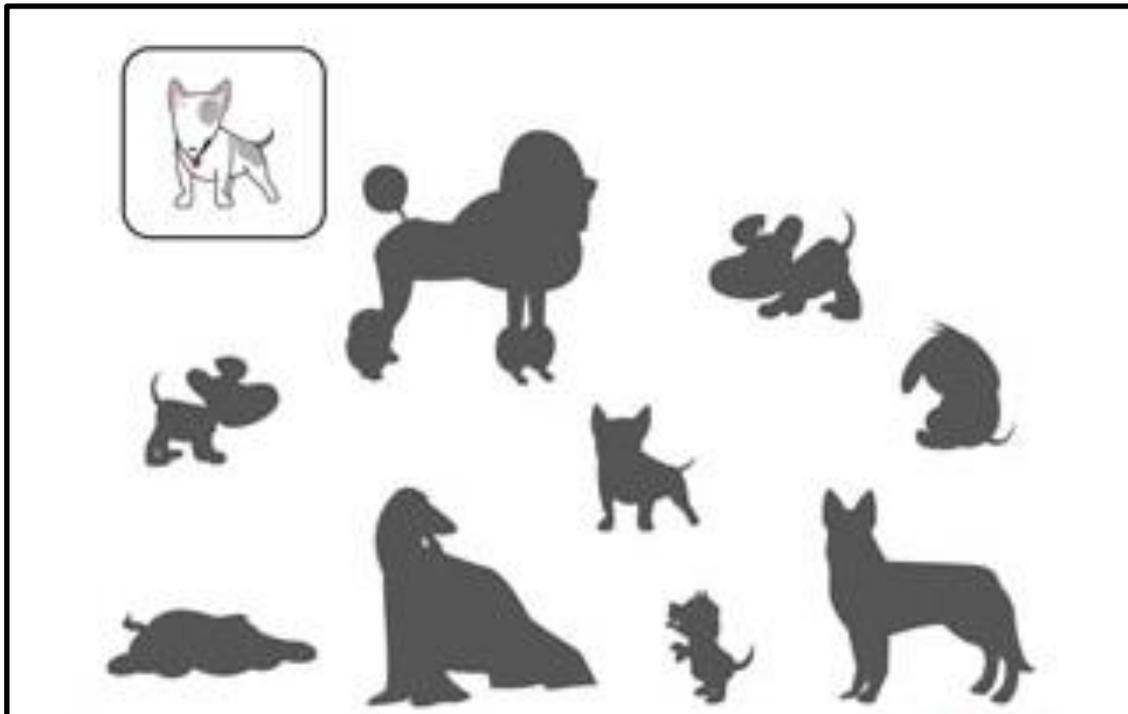


UNE LAS SOMBRAS SEGÚN CORRESPONDE

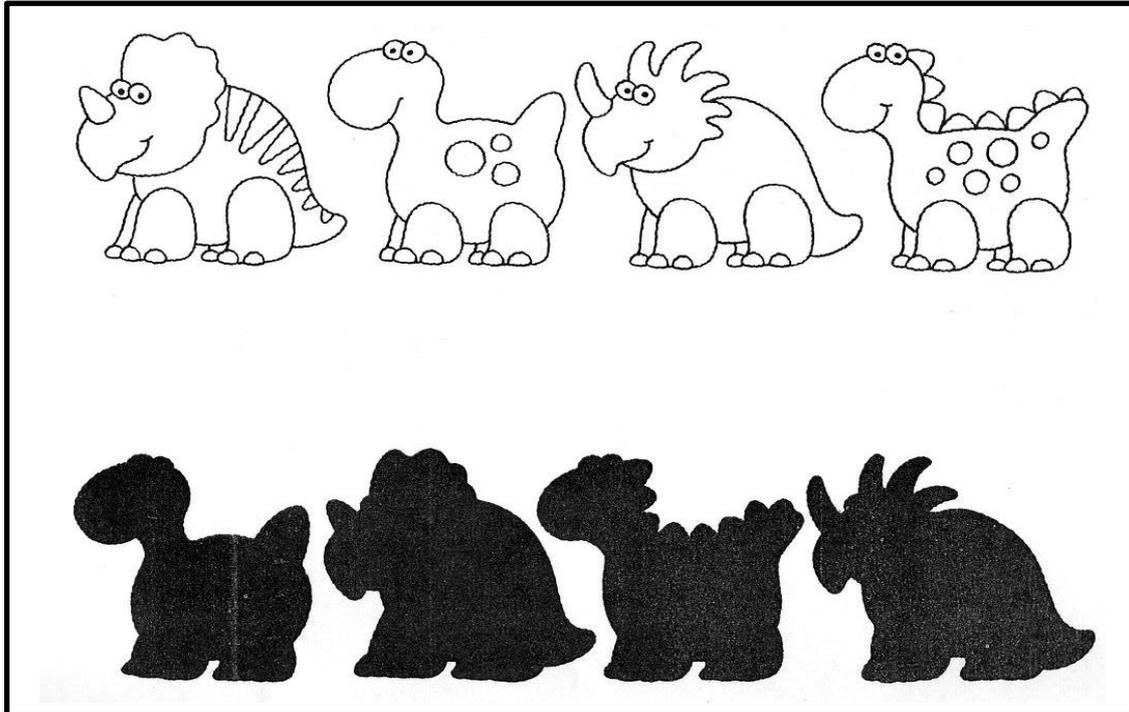
Ítem 7.1



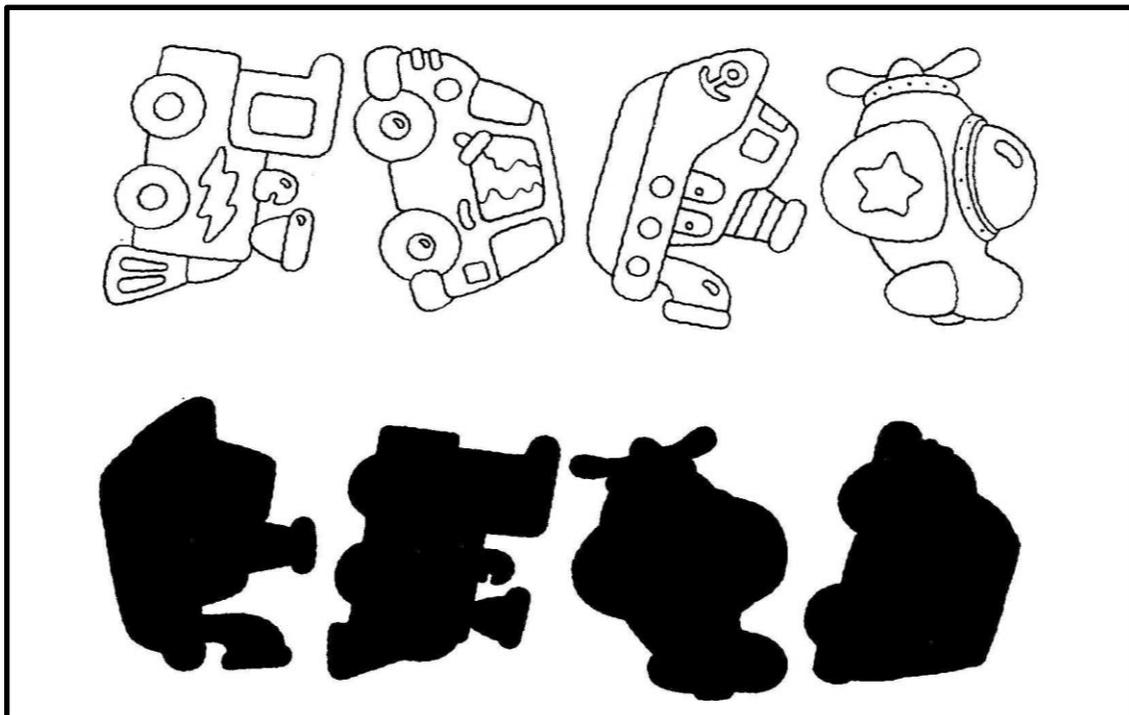
Ítem 7.2



Ítem 7.3



Ítem 7.4



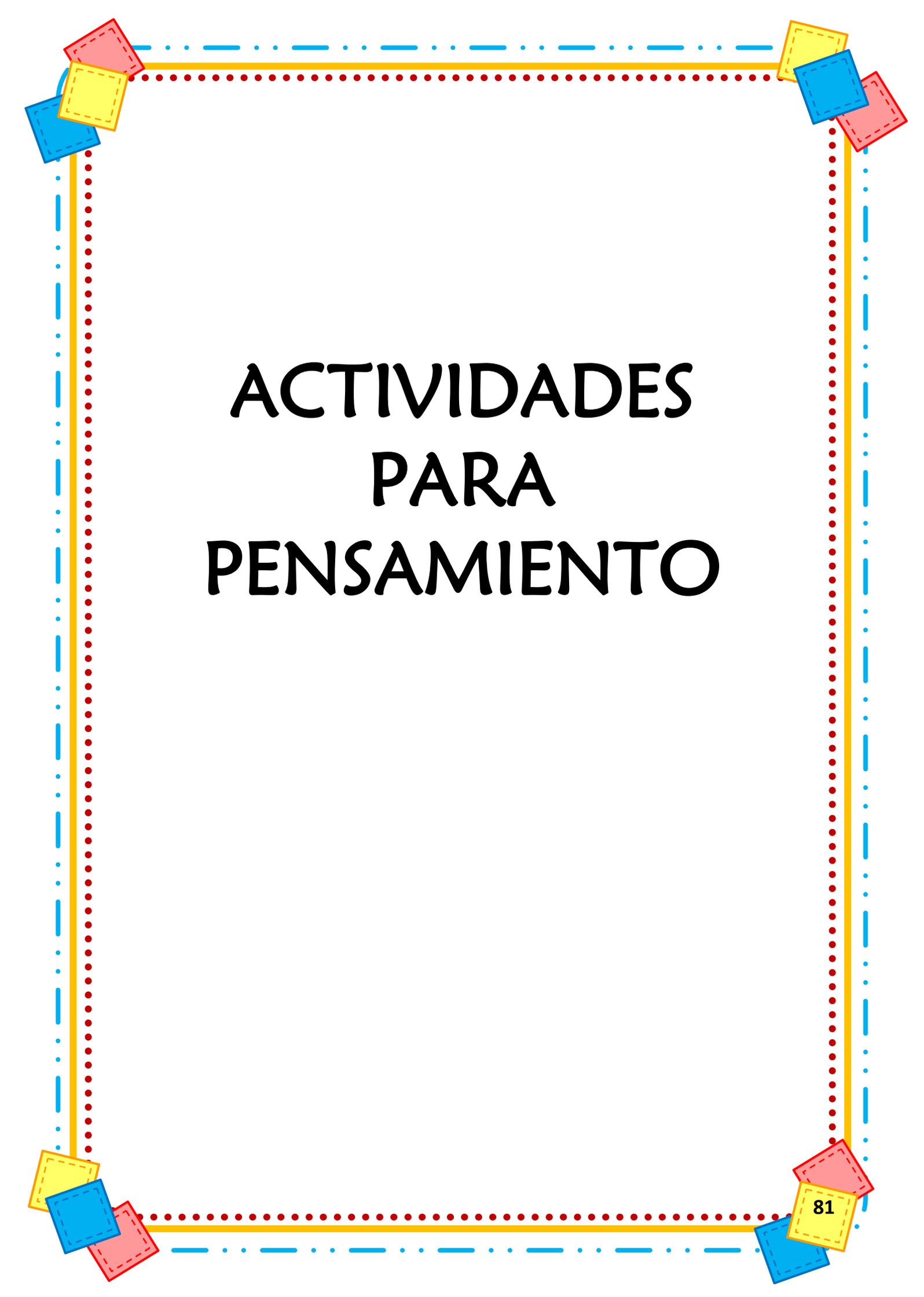
PENSAMIENTO



¿Qué es el pensamiento?

Los pensamientos constituyen, por así decirlo los fundamentos mediante los cuales el hombre constituye su vida intelectual. Todo cúmulo de conocimientos que va pasando a través de las generaciones, se puede realizar debido a los pensamientos que todos los hombres los más notables de entre los que han vivido han concebido.

La vida cotidiana, la más ordinaria, la lleva a cabo el hombre, en gran parte gracias a sus pensamientos; la formidable red de relaciones que los hombres van tejiendo a partir de los primeros núcleos, esta constituida por los pensamientos que los hombres han elaborado y continuamos elaborando. En efecto, el hombre, gracias a sus pensamientos, ha sido capaz de elaborar la ciencia o mejor si se quiere, el conjunto de ciencias y los derivados de las misma, que en su conjunto conocemos con el nombre de técnica.



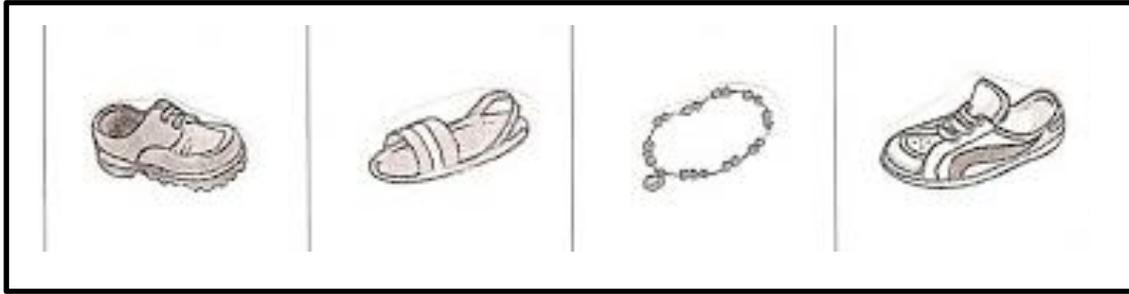
ACTIVIDADES PARA PENSAMIENTO

LISTA DE COTEJO

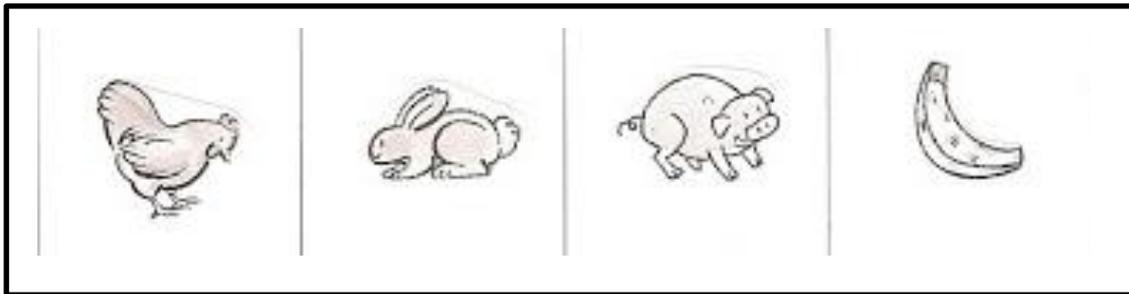
ACTIVIDAD	ITEMS	SI	NO
Busca el cuarto excluido	1.1		
	1.2		
	1.3		
	1.4		
Tacha la imagen absurda	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
Ordena las secuencias	3.1		
	3.2		
	3.3		
	3.4		
	3.5		
	3.6		
	3.7		
	3.8		
Encuentra la escena absurda	4.1		
	4.2		
	4.3		
	4.4		
Recorta y pega el rompecabezas	5.1		
	5.2		
	5.3		
	5.4		

BUSCA EL CUARTO EXCLUIDO

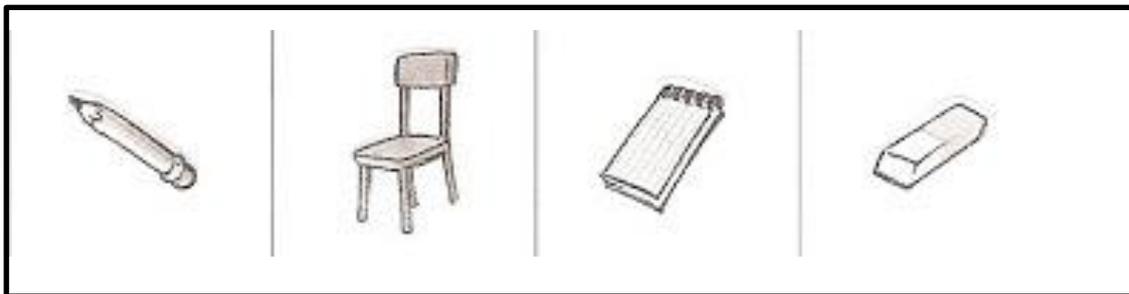
Ítem 1.1



Ítem 1.2



Ítem 1.3



Ítem 1.4

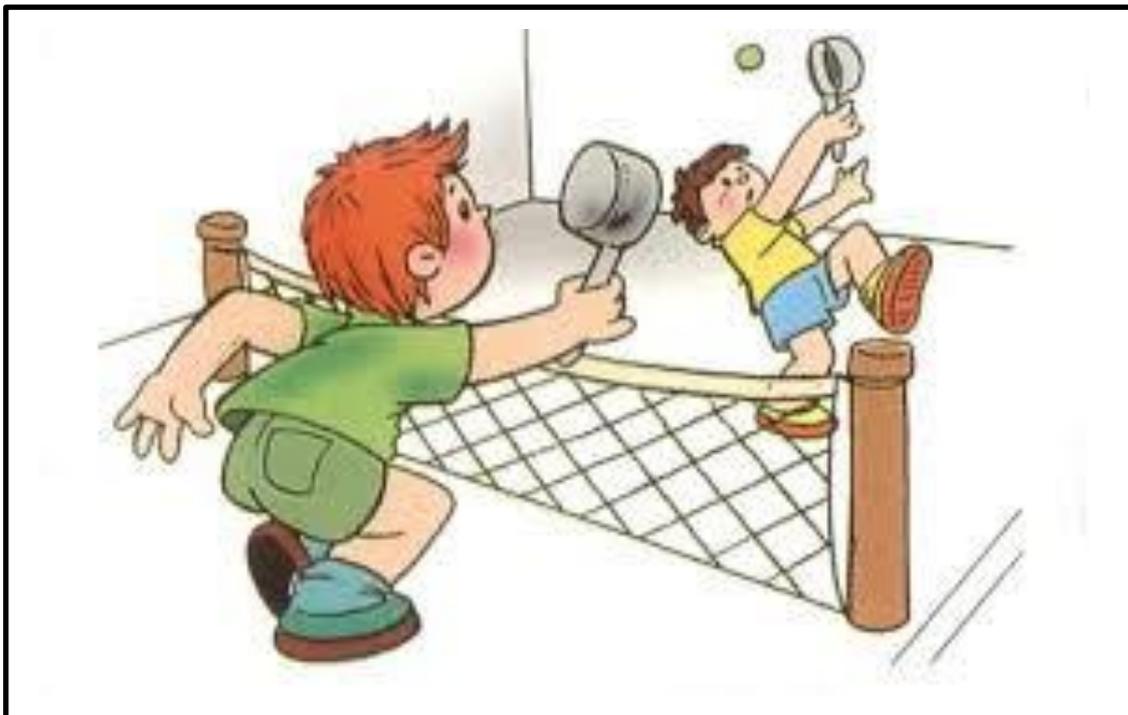


TACHA LA IMAGEN ABSURDA

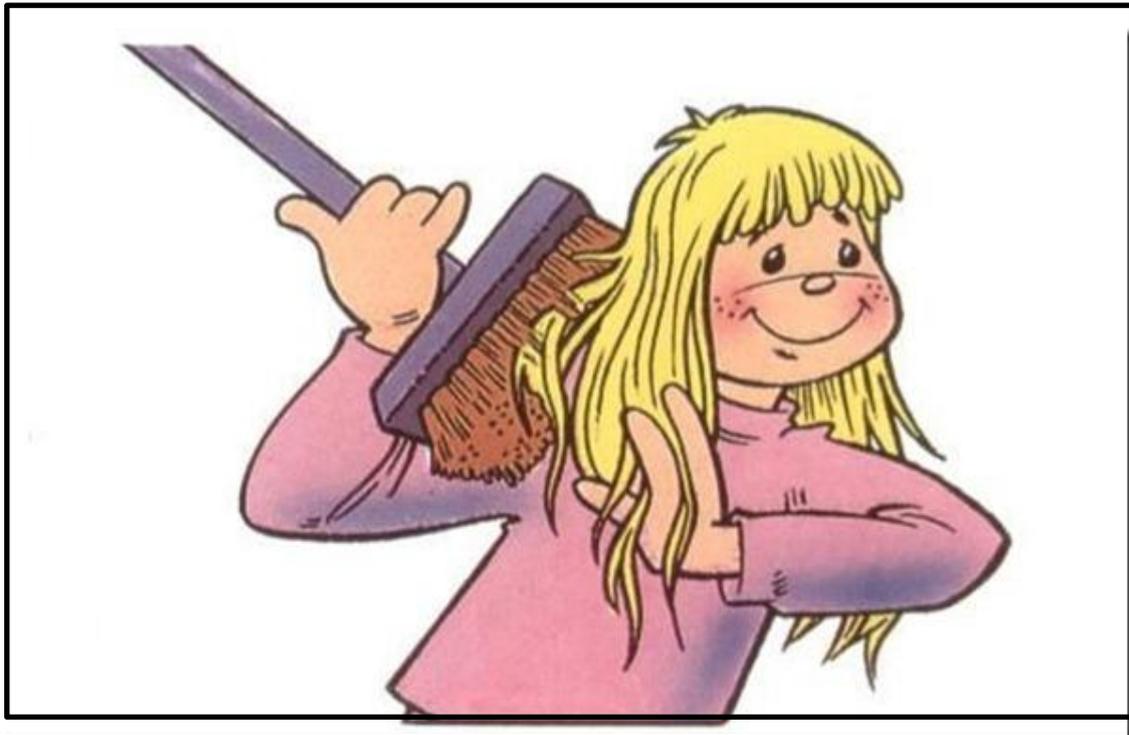
Ítem 2.1



Ítem 2.2



Ítem 2.3

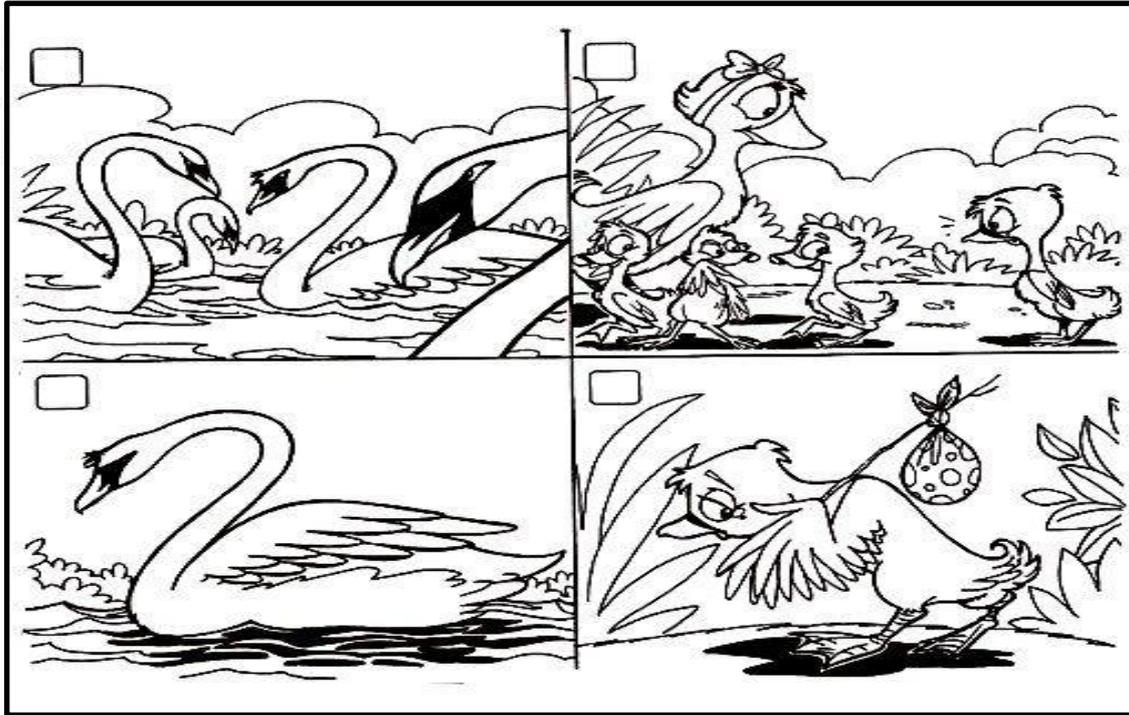


Ítem 2.4



ORDENA LAS SECUENCIAS

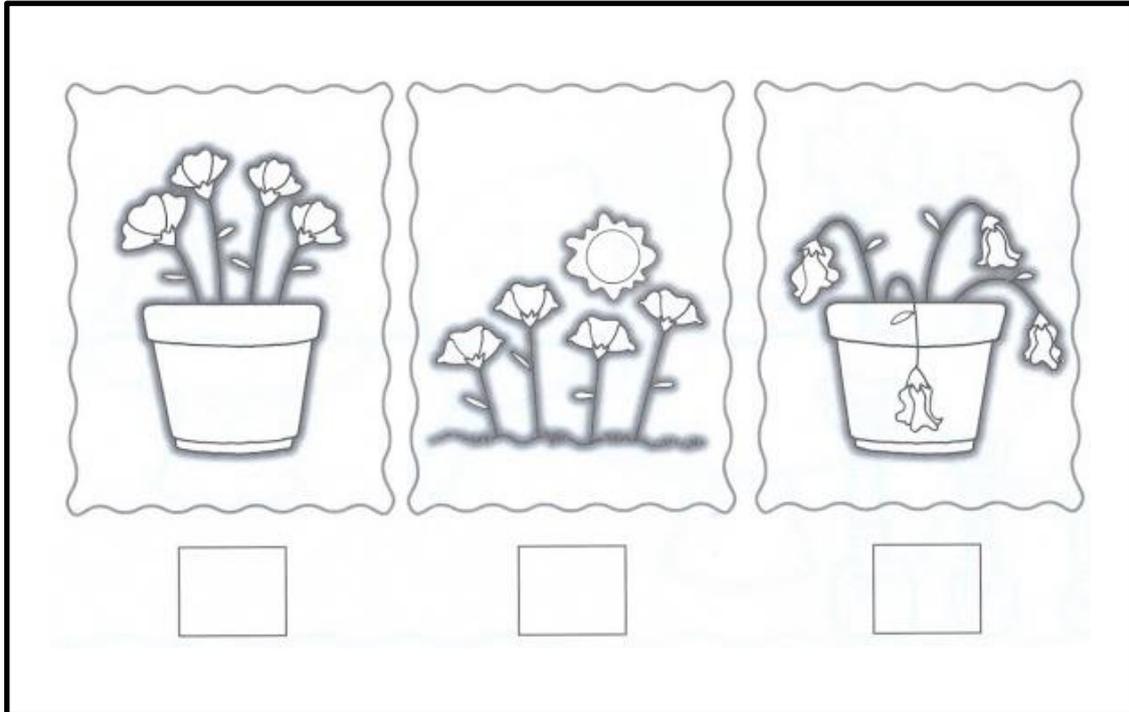
Ítem 3.1



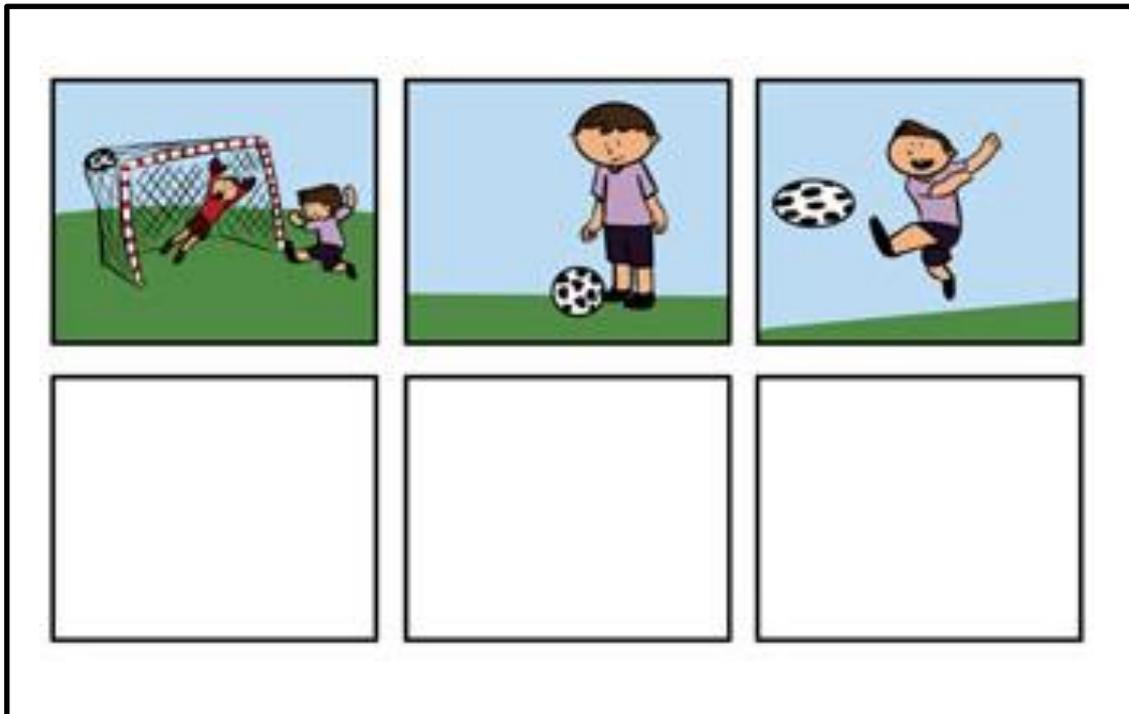
Ítem 3.2



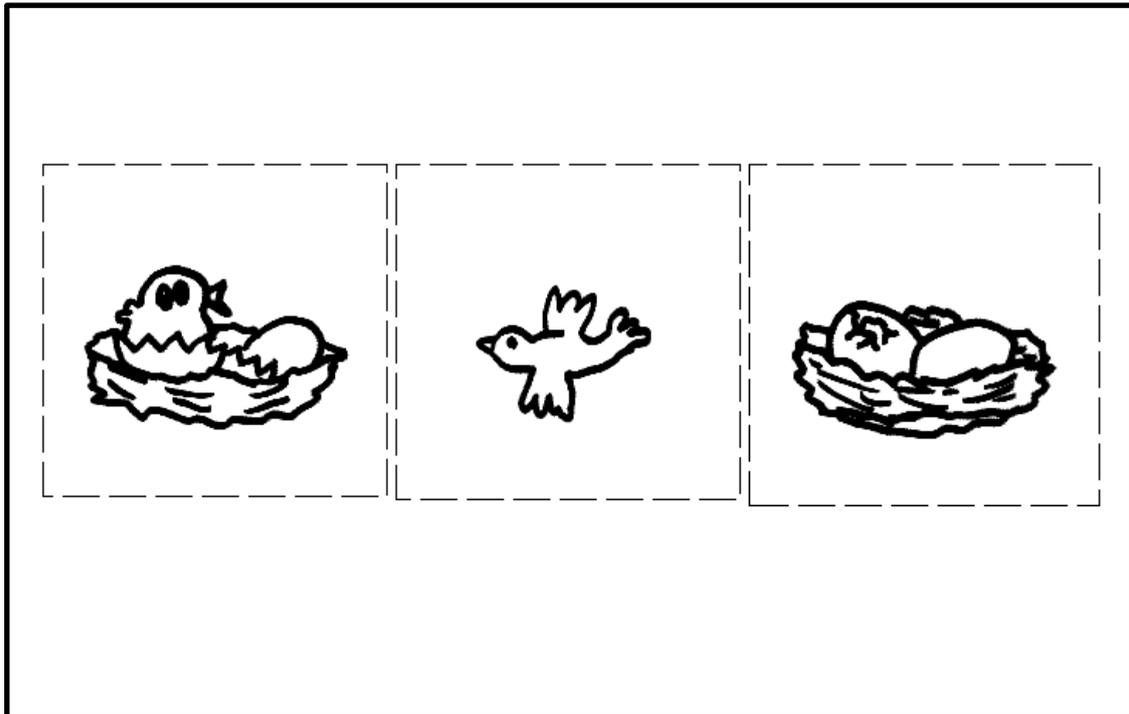
Ítem 3.3



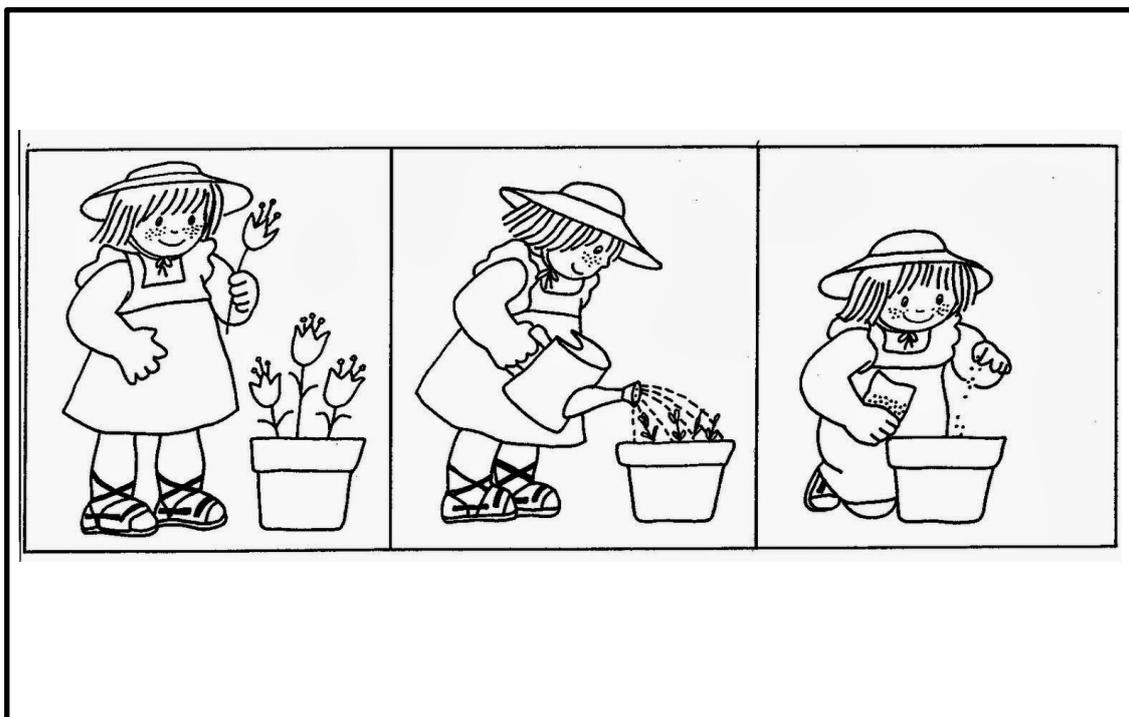
Ítem 3.4



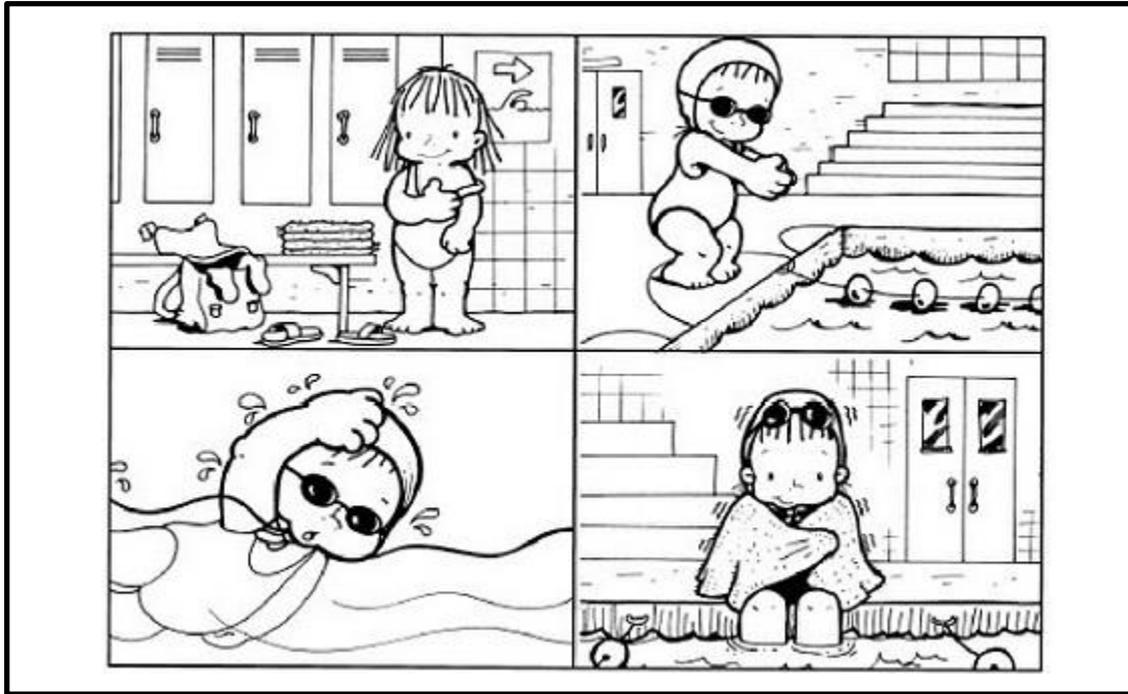
Ítem 3.5



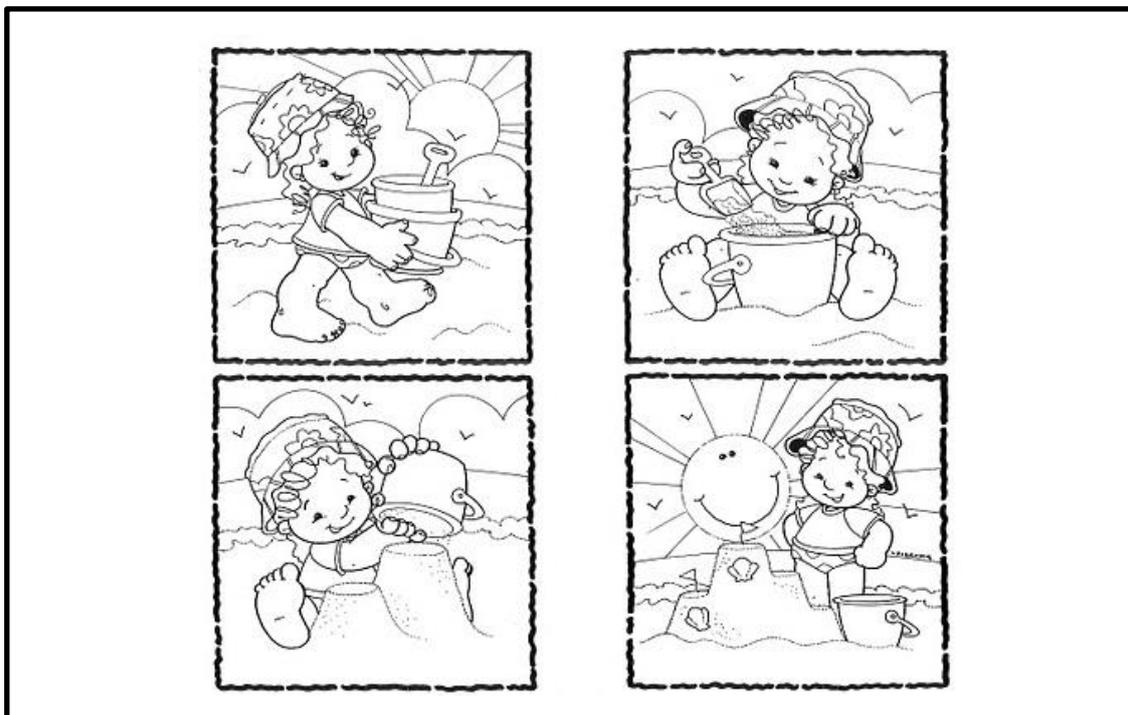
Ítem 3.6



Ítem 3.7



Ítem 3.8



ENCUENTRA LA ESCENA ABSURDA

Ítem 4.1



Ítem 4.2



Ítem 4.3

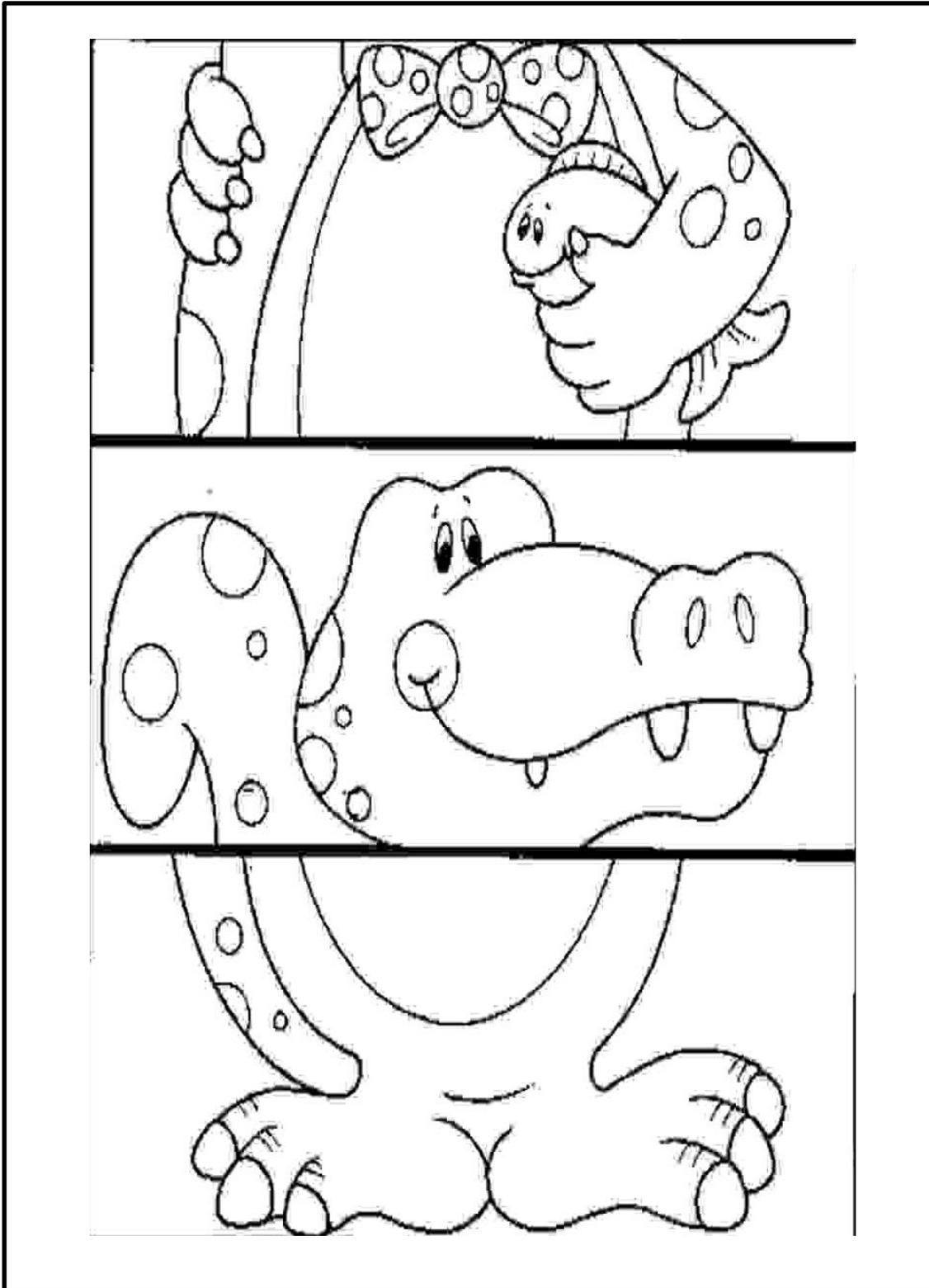


Ítem 4.4

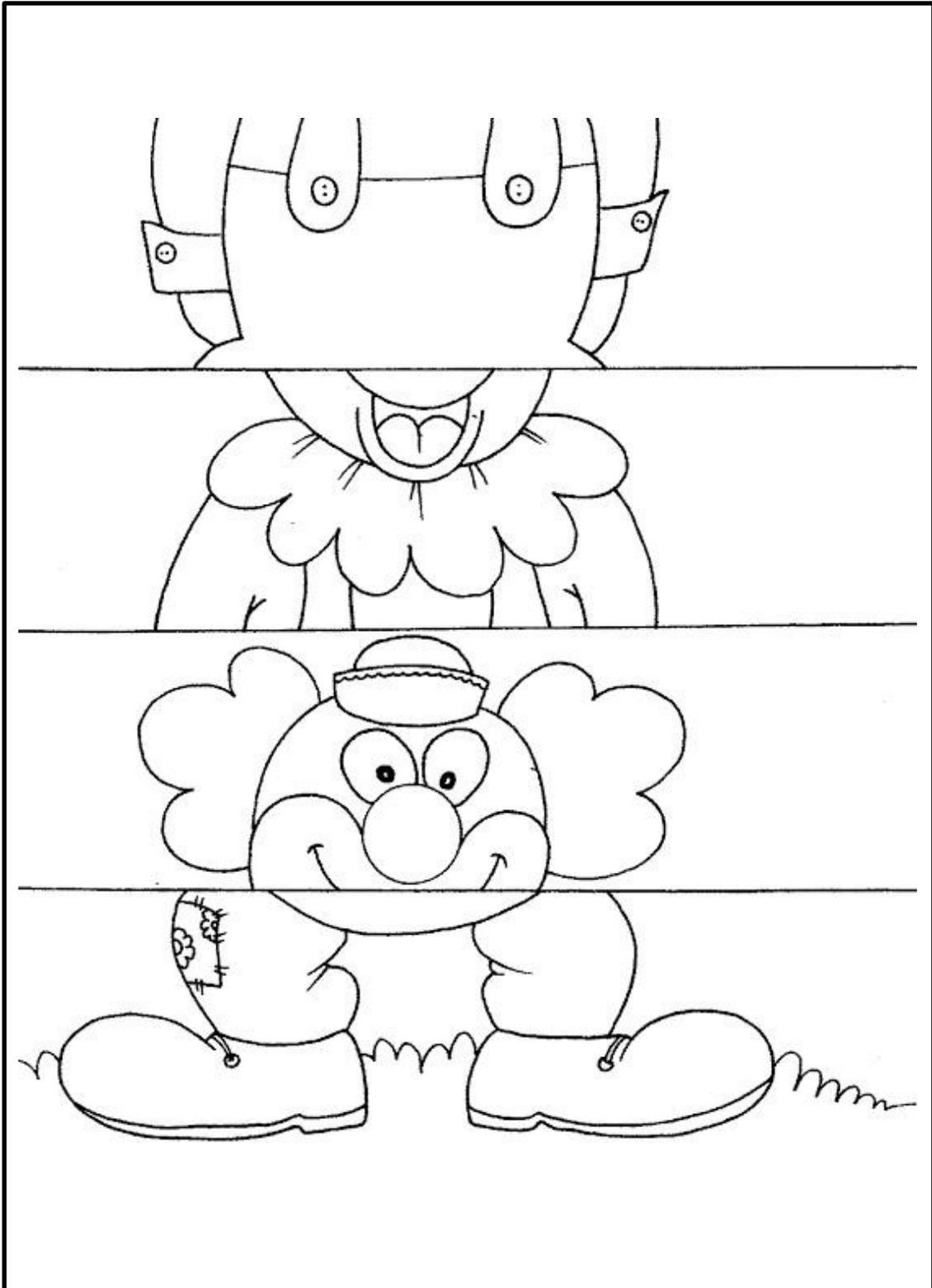


RECORTA Y PEGA EL ROMPECABEZAS

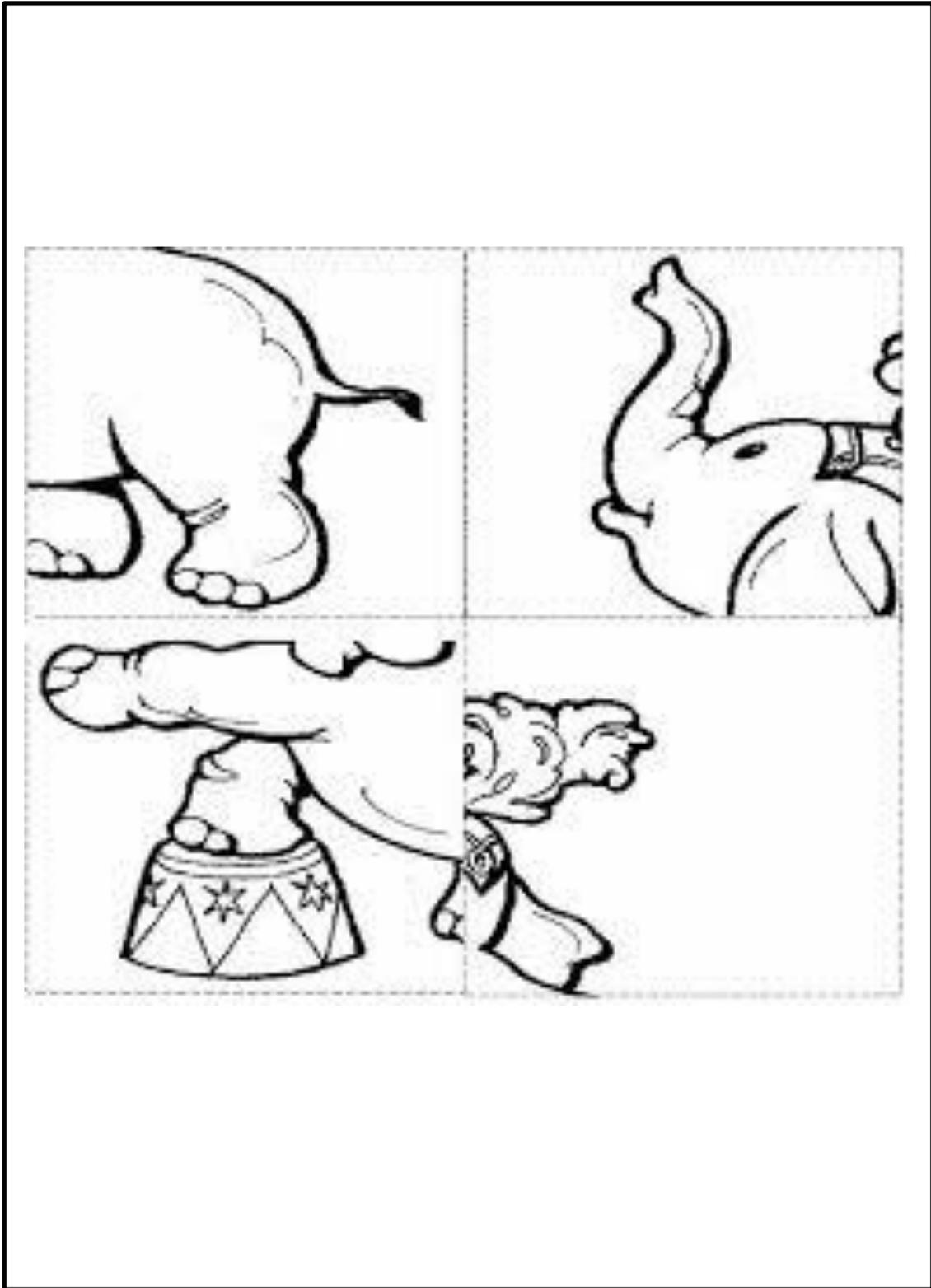
Ítem 5.1



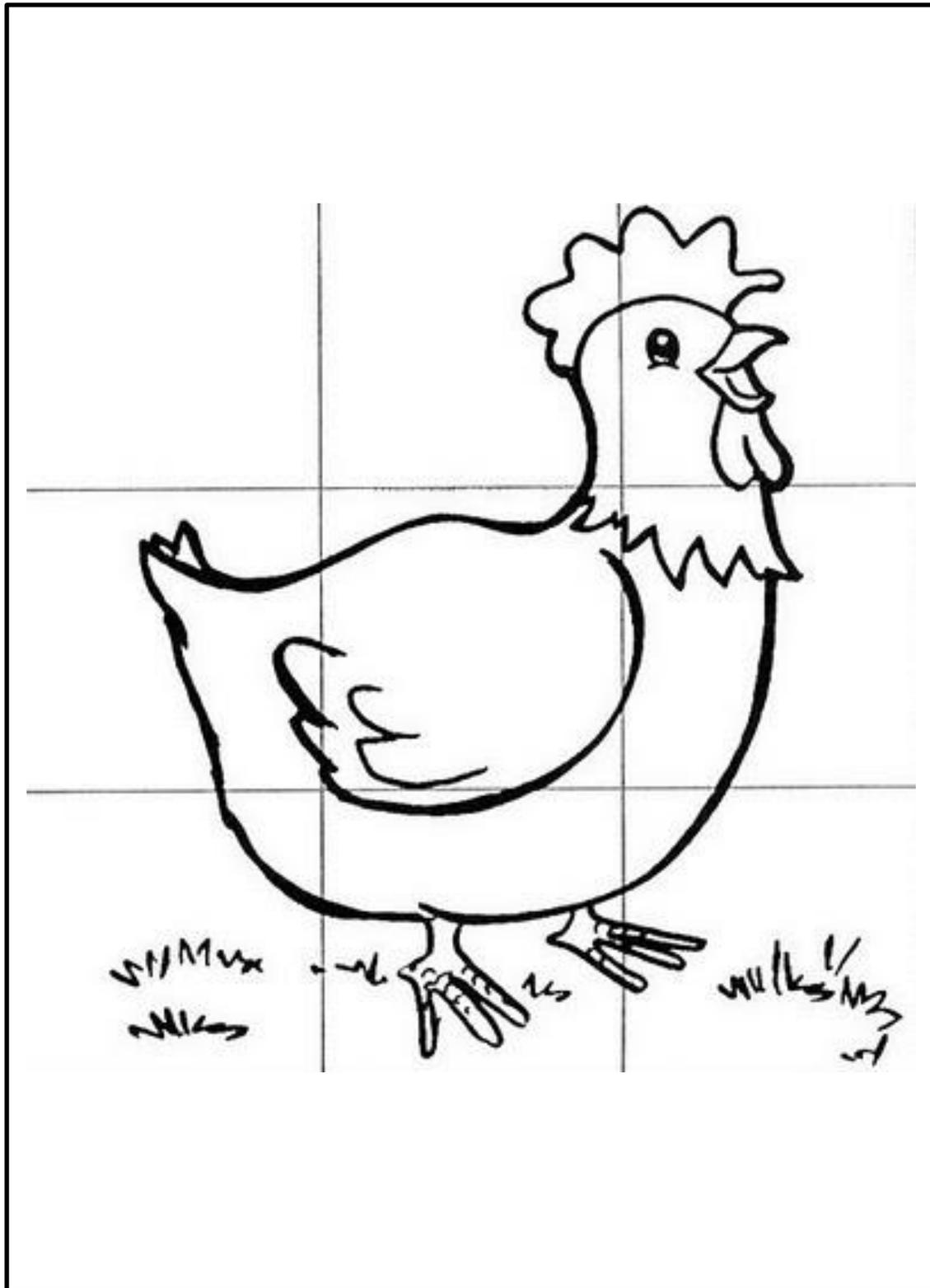
Ítem 5.2



Ítem 5.3



Ítem 5.4



LENGUAJE



¿Qué es el lenguaje?

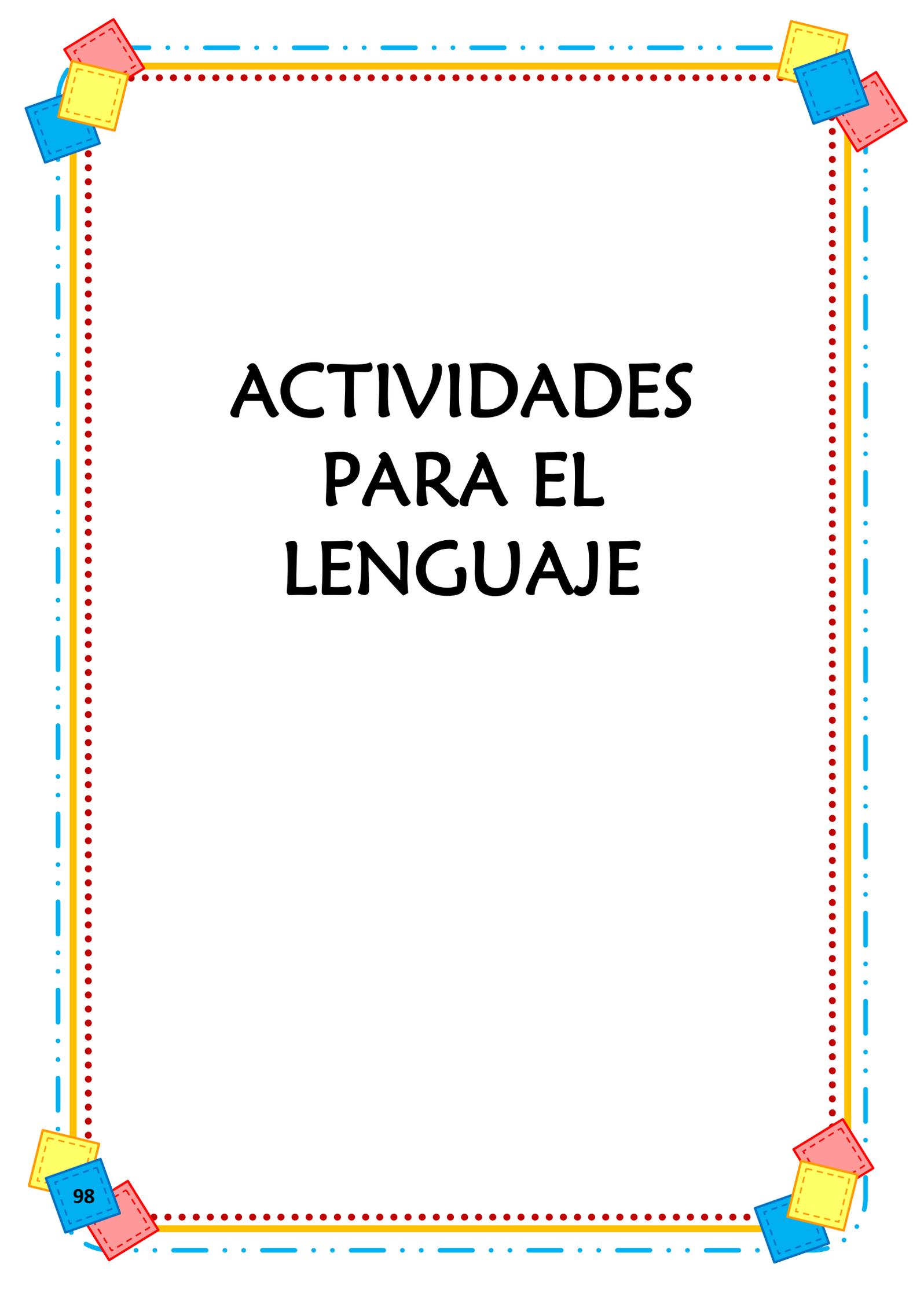
El concepto de lenguaje puede ser entendido como un recurso que hace posible la comunicación. En el caso de los seres humanos, esta herramienta se encuentra extremadamente desarrollada y es mucho más avanzada que en otras especies animales, ya que se trata de un proceso de raíces fisiológicas y psíquicas. El lenguaje, como sabrán muchos de ustedes, le brinda la posibilidad al hombre de seleccionar, citar, coordinar y combinar conceptos de diversa complejidad.

No obstante, a todo ello hay que añadir el hecho de que existen muchas maneras de lenguaje. En cuanto a la clasificación que se podría realizar partiendo de la forma de expresarse un hombre o una mujer podemos decir que existe tanto el lenguaje culto como el grosero, el coloquial o incluso el técnico.

Una separación técnica permite reconocer tres dimensiones dentro del lenguaje: forma (comprende a la fonología, morfología y sintaxis), contenido (la semántica) y uso (la pragmática).

Para el experto en cuestiones lingüísticas Ferdinand de Saussure, el lenguaje está compuesto por la lengua (es el idioma, un modelo general y constante para quienes integran una determinada colectividad lingüística) y el habla (la materialización momentánea de ese recurso; una acción individual y voluntaria que se lleva a cabo mediante la fonación y la escritura).

Antes de desarrollar sus capacidades en forma extendida, el ser humano desarrolla un pre-lenguaje, un rudimentario sistema de comunicación que se hace evidente durante los primeros años de vida y que implica capacidades tanto de carácter neurofisiológico como psicológico, tales como la **percepción**, la **motricidad**, la **imitación** y la **memoria**.



ACTIVIDADES PARA EL LENGUAJE

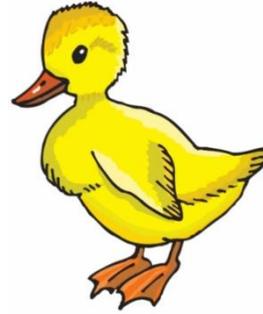
LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	ITEMS	SI	NO
Empareja los dibujos con sus nombres	1.1		
	1.2		
	1.3		
	1.4		
Lee las siguientes oraciones	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
Aprende las siguientes rimas	3.1		
	3.2		
	3.3		
	3.4		
	3.5		
	3.6		
	3.7		
	3.8		
Repite los siguientes trabalenguas	4.1		
	4.2		
	4.3		
	4.4		
	4.5		
	4.6		
	4.7		
	4.8		

EMPAREJA LOS DIBUJOS CON SUS NOMBRES

Ítem 1.1

MAMÁ



PATO



POLO



SOPA



Ítem 1.2

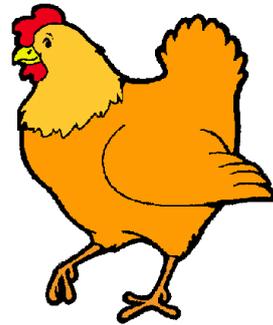
GALLINA



PAPÁ



MESA



TELÉFONO



BOTELLA



Ítem 1.3

CAMA



FLOR



PLATO



PUERTA



MONEDA



Ítem 1.4

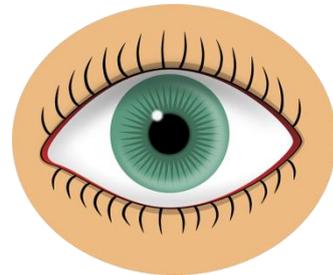
PIE



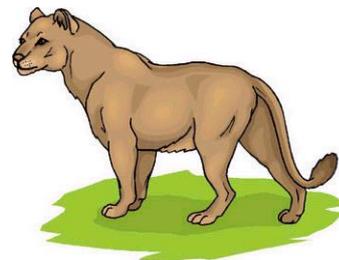
PUMA



ZANAHORIA



OJO

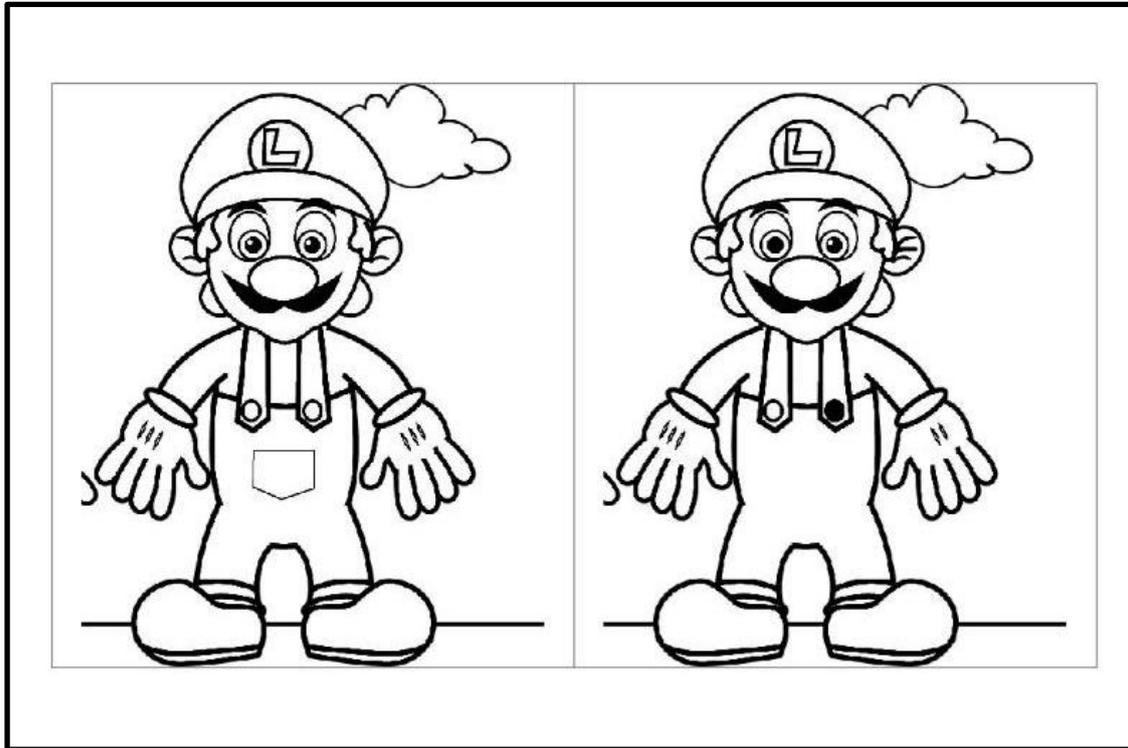


BUS

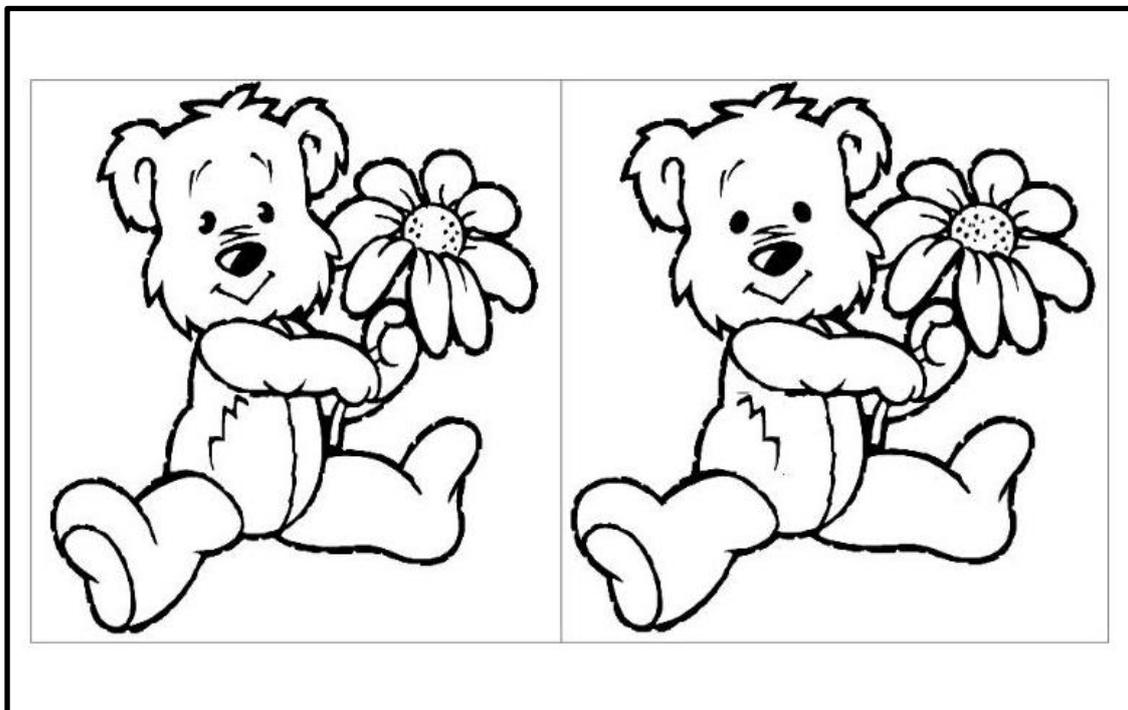


BUSCA LAS DIFERENCIAS DE LOS DIBUJOS

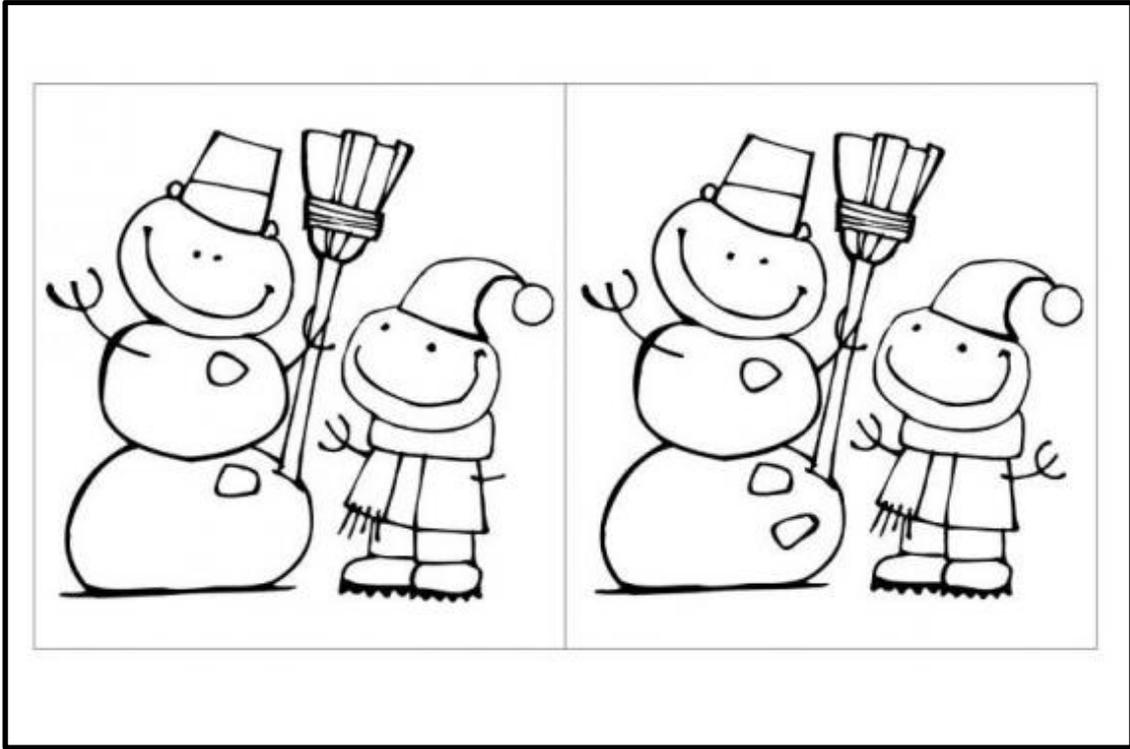
Ítem 2.1



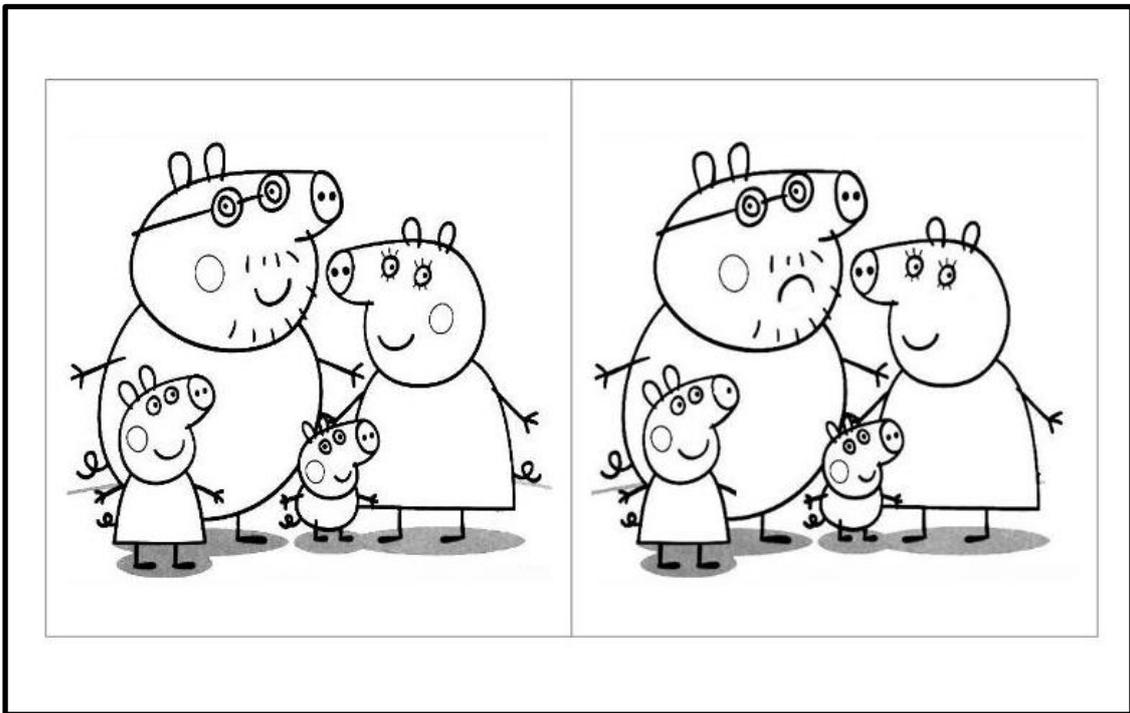
Ítem 2.2



Ítem 2.3

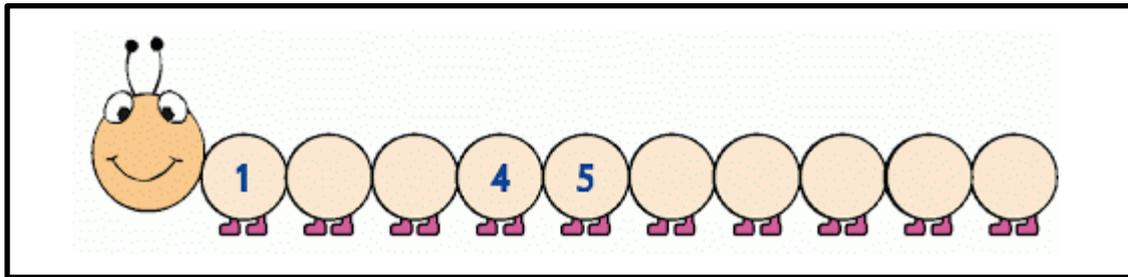


Ítem 2.4

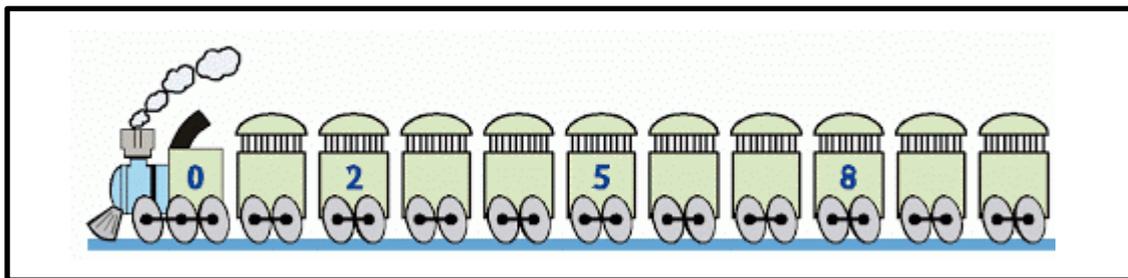


COMPLETA LAS SERIES

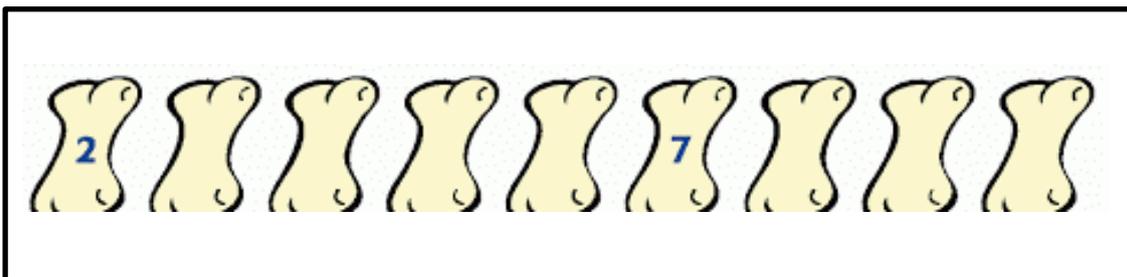
Ítem 2.1



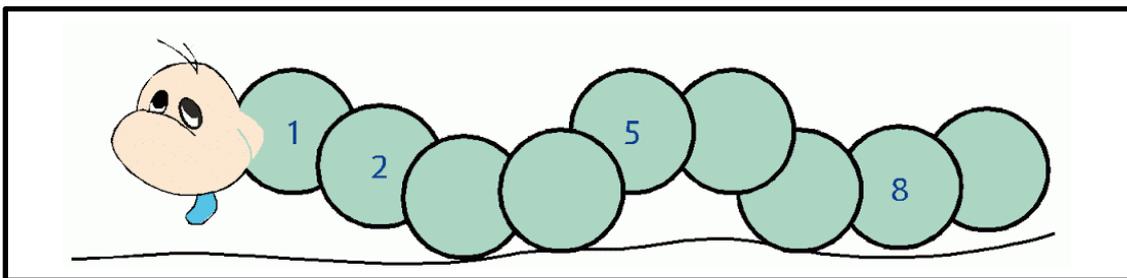
Ítem 2.2



Ítem 2.3



Ítem 2.4

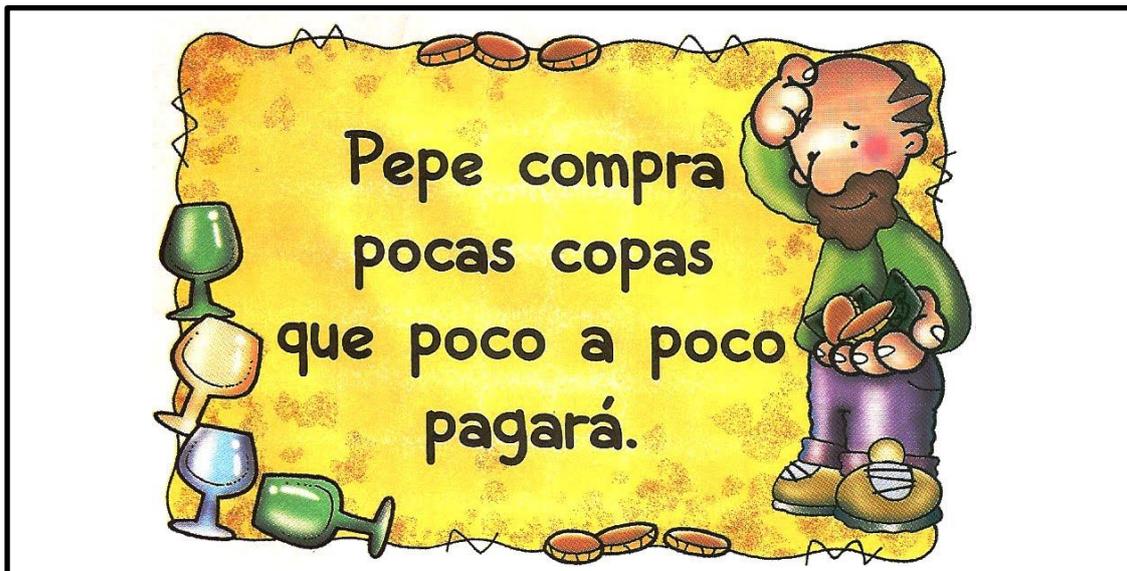


APRENDE LAS SIGUIENTES RIMAS

Ítem 3.1



Ítem 3.2



Ítem3.3



Ítem 3.4



Ítem 3.5



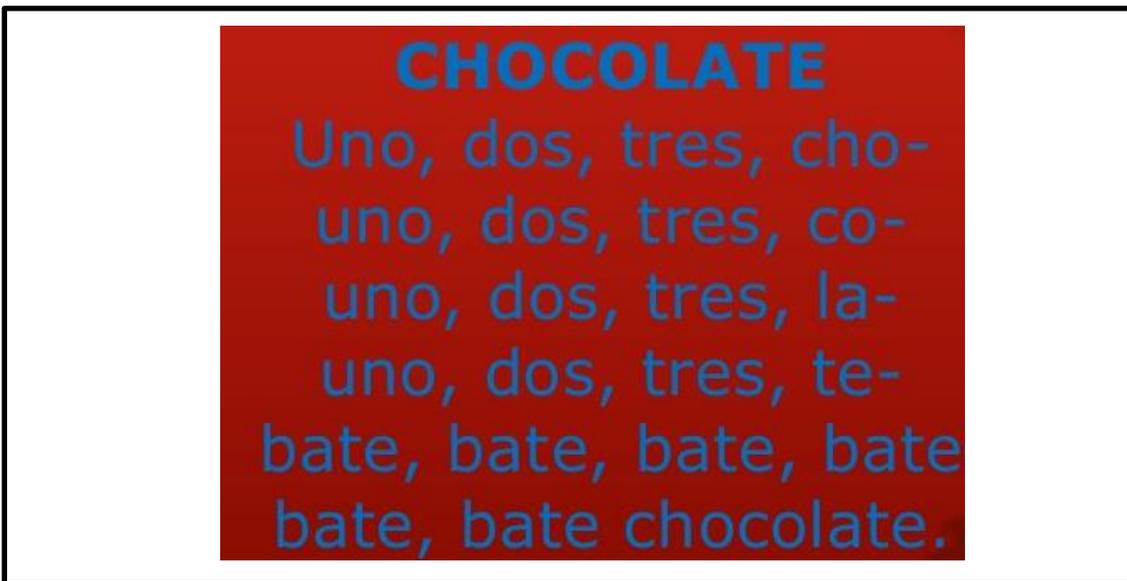
Ítem 3.6



Ítem 3.7

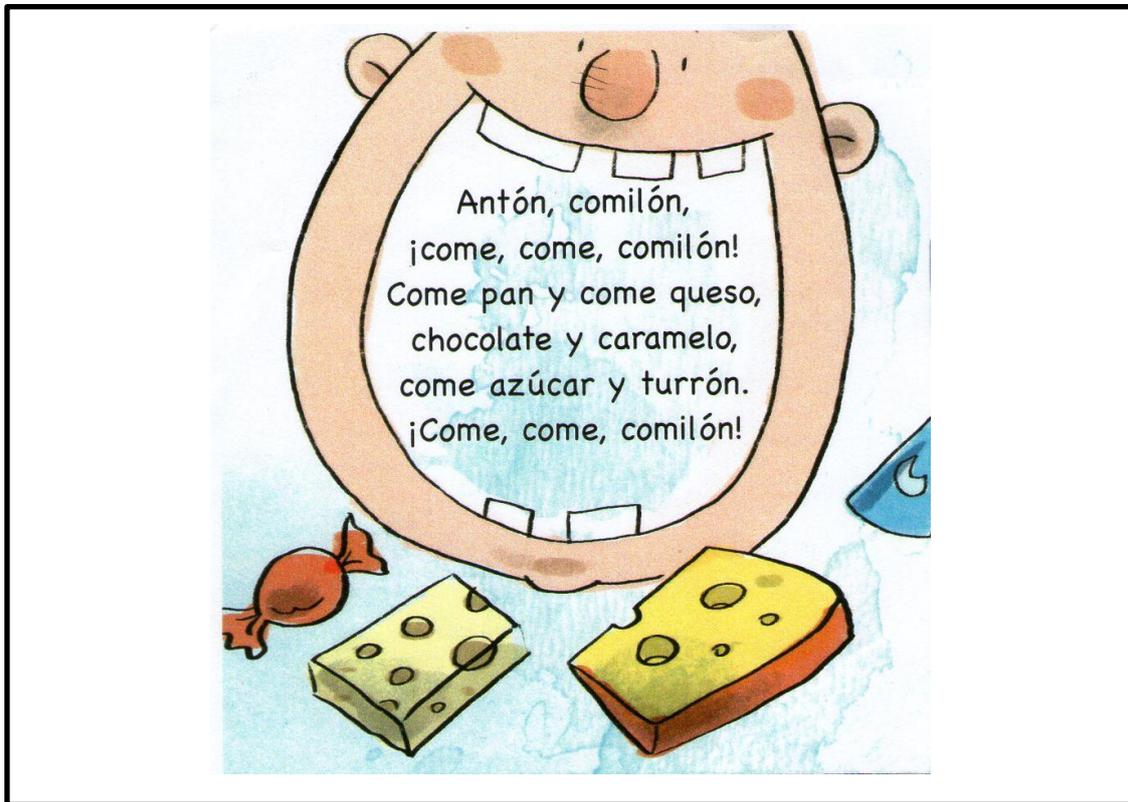


Ítem 3.8



REPITE LOS SIGUIENTES TRABALENGUAS

Ítem 4.1

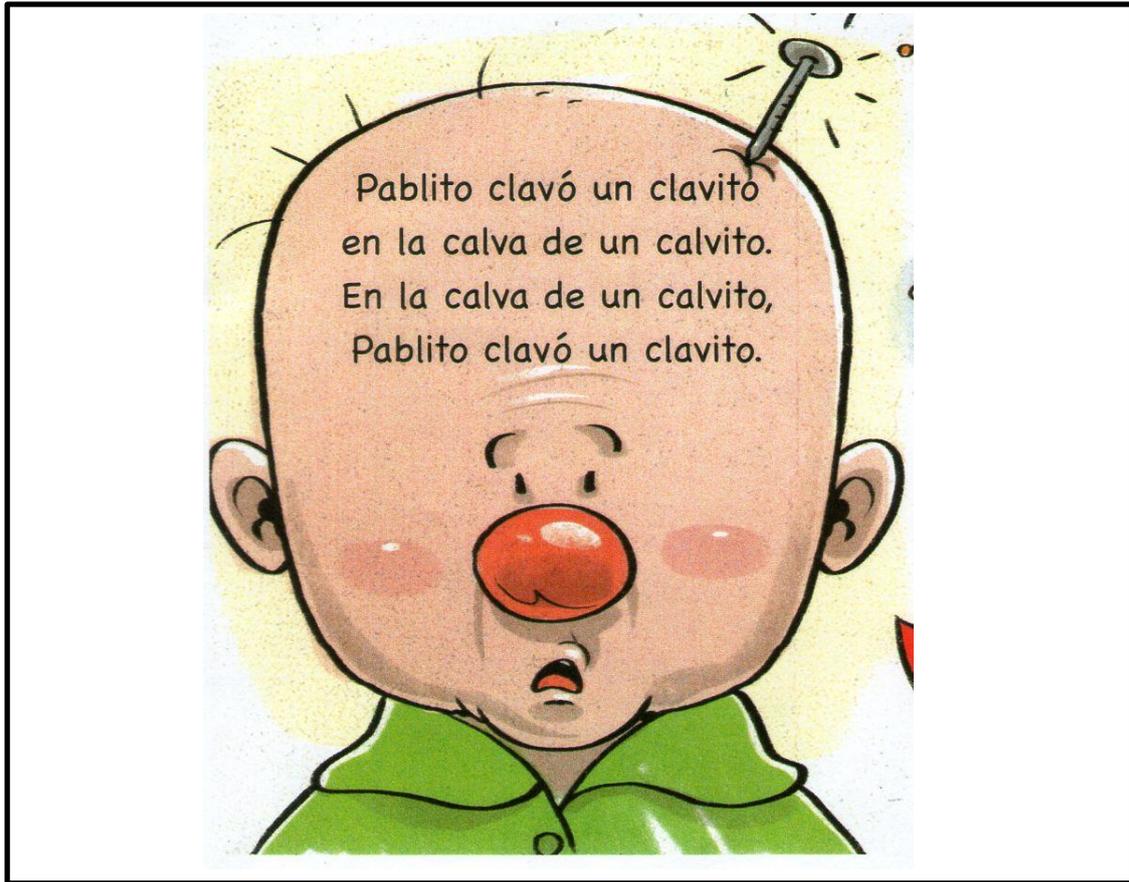


Ítem 4.2

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuantos cuentos cuentas;
porque si no cuentas
cuantos cuentos cuentas,
nunca sabrás cuantos
cuentos sabes contar.



Ítem 4.3



Ítem 4.4



Ítem 4.5



TRABALENGUAS



EL AJO PICÓ A LA COL
LA COL PICÓ AL AJO
AJO, COL, CARACOL
CARACOL, COL, AJO



Ítem 4.6

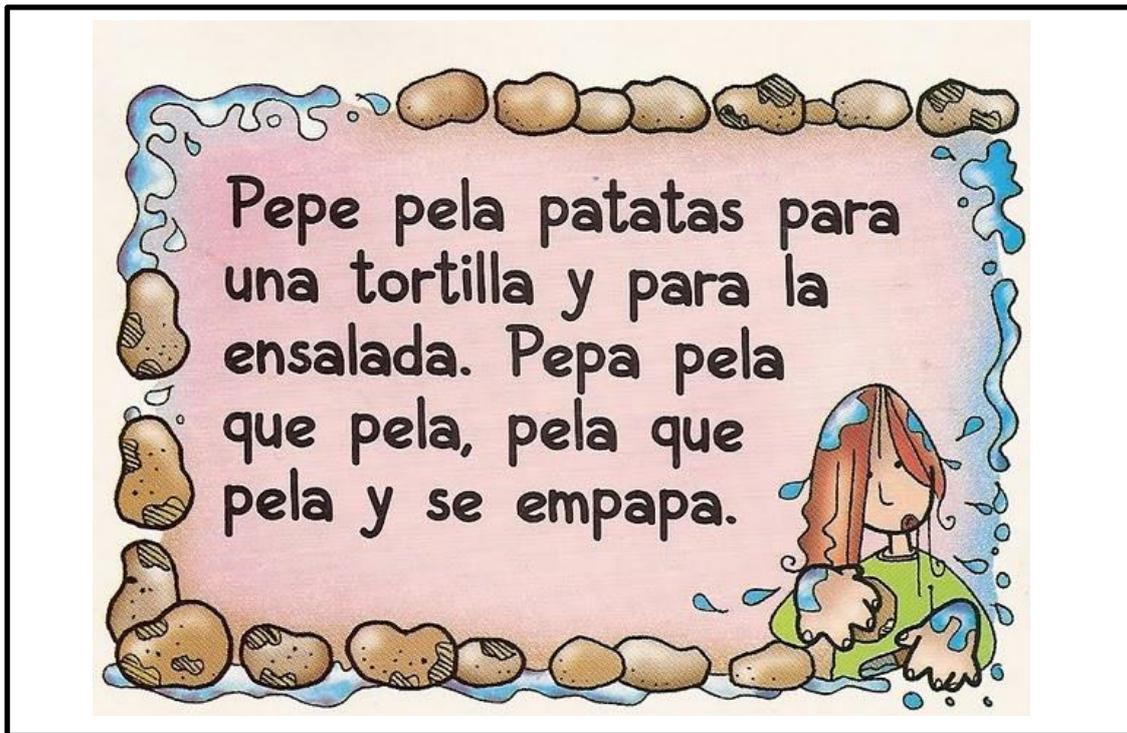


Cuatro Patas.

Pata, Peta, Pita y Pota;
cuatro patas, con un pata
y dos patas cada una.
Cuatro patas,
cada pata con dos patas
y su pata.
Pota, Pita, Peta y Pata.



Ítem 4.7



Ítem 4.8

- "Si yo como como como, y tu comes como comes. ¿Cómo comes como como? Si yo como como como."

MEMORIA

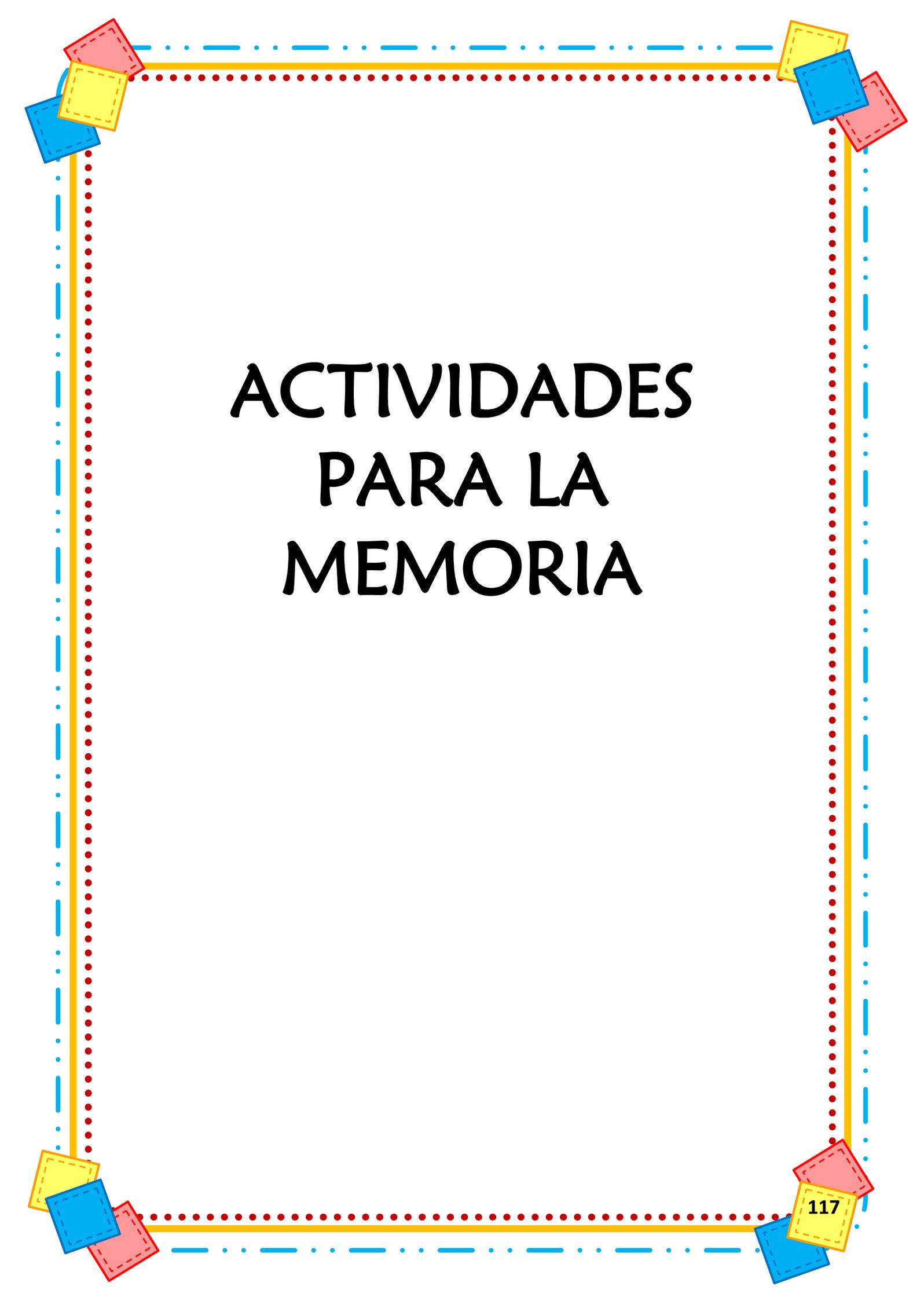


¿Qué es la memoria?

La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado.¹ Surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales (la llamada *potenciación a largo plazo*).

La memoria permite retener experiencias pasadas y, según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: *memoria a corto plazo* (consecuencia de la simple excitación de la sinapsis para reforzarla o sensibilizarla transitoriamente), *memoria a mediano plazo* y *memoria a largo plazo* (consecuencia de un reforzamiento permanente de la sinapsis gracias a la activación de ciertos genes y a la síntesis de las proteínas correspondientes). El hipocampo es la parte del cerebro relacionada a la memoria y aprendizaje. Un ejemplo que sustenta lo antes mencionado es la enfermedad de alzheimer que ataca las neuronas del hipocampo lo que causa que la persona vaya perdiendo memoria y no recuerde en muchas ocasiones ni a sus familiares.

En términos prácticos, la memoria (o, mejor, los recuerdos) es la expresión de que ha ocurrido un aprendizaje. De ahí que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado.



ACTIVIDADES PARA LA MEMORIA

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	ITEMS	SI	NO
Escucha el relato y responde	1.1		
	1.2		
	1.3		
	1.4		
Observa la imagen y nombra 10 objetos de ella	2.1		
	2.2		
	2.3		
	2.4		
Aprende las siguientes rimas	3.1		
	3.2		
	3.3		
Aprende los siguientes trabalenguas	4.1		
	4.2		
	4.3		
	4.4		
	4.5		
	4.6		
	4.7		
4.8			

ESCUCHA EL RELATO Y RESPONDE



Pipo encuentra un amigo

Pipo era un perrito blanco que no tenía dueño. Vivía solo en la calle y comía restos de basura. Algunas veces Pipo se sentía muy triste por no tener un amigo. Un día, un niño llamado Pablito recogió a Pipo y se lo llevó a vivir a su casa, en el campo.

Pipo y Pablito jugaban todos los días y eran muy felices juntos.

Ahora Pipo tiene un collar, comida y una linda casita para dormir, porque su amigo lo quiere mucho.

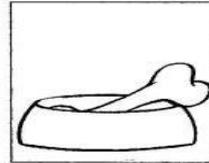
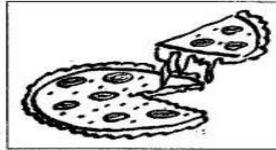
Ítem 1.1

1. Pipo era un.....



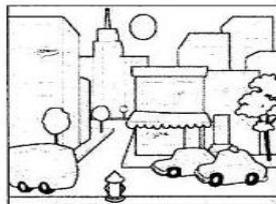
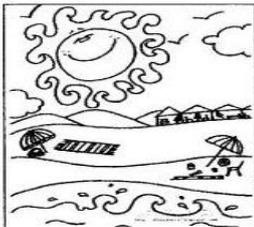
Ítem 1.2

2. Cuando Pipo vivía solo en la calle comía.....



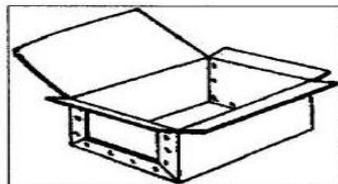
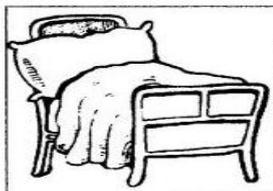
Ítem 1.3

3. Pablito llevó a su amigo Pipo a vivir a.....



Ítem 1.4

4. ahora Pipo duerme en una.....



**OBSERVA LA IMAGEN Y NOMBRA 10
OBJETOS DE ELLA**

Ítem 2.1



Ítem 2.2



Ítem 2.3



Ítem 2.4



APRENDE LAS SIGUIENTES RIMAS

Ítem 3.1

Sista la Serpiente
vive Sonriente
y usa la Sombrilla
cuando se Sienta en la Silla



Ítem 3.2

hagamos jugo de
endulcémolo con
y démosle a la



Ítem 3.3

Pepe el
come
y
y le gusta volar en la



APRENDE LOS SIGUIENTES TRABALENGUAS

Ítem 4.1

El Perro de San Roque

El perro de San Roque
no tiene rabo.
Porque Ramón Ramírez
se lo ha robado.



Ítem 4.2

El Hipopótamo Hipo

El hipopótamo Hipo
está con hipo.
Quién quita el hipo
al hipopótamo Hipo?



Ítem 4.3



Ítem 4.4



Ítem 4.5



Si le echo leche al café
para hacer café con leche
para hacer leche con café,
¿qué hace falta que le eche?

Ítem 4.6

La anilla del llavero
no tiene llave.
¿Quién se ha llevado la llave
de la anilla del llavero?



avleirfuadteayl.blogspot.com

Ítem 4.7



Ítem 4.8

