

Programa para la atención educativa al alumnado con TDAH

Centro de desarrollo y estimulación del aprendizaje. Dirección General de
Ordenación e Innovación Educativa.

TALLER PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS.
(MECO TDAHCanarias)

LIBRO DEL ALUMNO O ALUMNA
Nivel1

Programa para la atención educativa al alumnado con TDAH

Centro de desarrollo y estimulación del aprendizaje. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.

TALLER PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS. (MECO TDAHCanarias)

Edita: Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.

Dirección y Coordinación:

Dr. D. CEFERINO ARTILES HERNÁNDEZ

Dr. D. JUAN E. JIMÉNEZ GONZÁLEZ

Elaboración y puesta en práctica de las actividades:

D^a Raquel Martín González

Dr. David Huanca
CMP 22005 RNE 20060
Neurología Pediátrica

ÍNDICE

Actividades

0. Normas y autoevaluación.....	1
1. ¡STOP! Párate y Piensa.....	2
1.1. ¡STOP! Párate y Piensa.....	2
1.2. Redacción.....	3
2. Búsqueda y cancelación.....	4
3. Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras.....	5
4. Buscar las 7 diferencias.....	8
5. Ordena la historia, ¿por dónde empieza?.....	9
6. Escribir Palabras (fluidez verbal).....	11
7. A la caza de las palabras (Escucha activa).....	13
8. Resolución de laberintos.....	14
9. ¿Cuántos dibujos puedes hacer?.....	16
10. Buscar las 7 diferencias II.....	17
11. Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras II.....	18
12. Seguir y alternar secuencias numéricas.....	19
13. Escribe 10... durante 2 minutos, ¡cambio!.....	21
14. Cancelación de números.....	22
15. Ordena la historia, ¿por dónde empieza? II.....	23
16. A la caza de las palabras (Escucha activa) II.....	25
17. ¿Cuántas cosas se te ocurren?.....	26
18. Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras III.....	28
19. Resolución de laberintos II.....	29
20. Cancelación de cuadrados y triángulos.....	31
21. Completa las oraciones y recuerda las palabras II.....	31
22. Escribir Palabras.....	33
23. ¿Quién va con quién?.....	36
24. Tarea de cancelación con interferencia musical.....	38
25. Buscar las 7 diferencias III.....	39

<u>Fichas de Autoevaluación.....</u>	59
--------------------------------------	----

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Normas y autoevaluación

Nº Activ. 0

Tarea: Completa este cartel.

Vamos a poner las normas de la clase


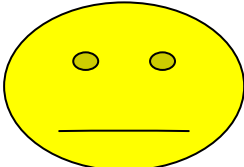

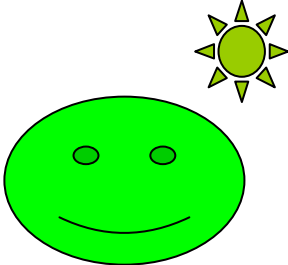
Normas importantes

Otras normas menos importantes

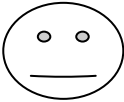
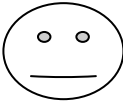

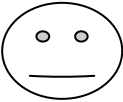
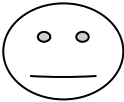
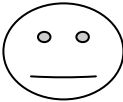
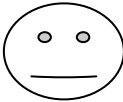
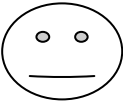
Si cumplo con las normas gano puntos que podré cambiar
por premios

Si no cumplo con las normas, no ganaré puntos

Aprendamos a valorar nuestro trabajo. Fíjate muy bien en cuántos puntos puedes ganar y de que forma.

<p>0 puntos: MAL:</p> <p>no se cumplen las normas muy importantes (3 o más veces). No se cumplen las normas menos importantes (3 o más veces). Menos del 50% del trabajo bien hecho.</p>	
<p>1 punto: REGULAR: se cumplen las normas muy importantes mucho tiempo. Se cumplen las normas menos importantes mucho tiempo. Más del 50% del trabajo bien hecho.</p>	
<p>2 puntos: BIEN: se cumplen las normas muy importantes todo el tiempo. Se cumplen las normas menos importantes mucho tiempo. Más de 75% del trabajo bien hecho.</p>	
<p>3 puntos: EXCELENTE: se cumplen todas las normas todos el tiempo. Todo el trabajo asignado bien hecho.</p>	

En esta ficha anotaremos los puntos que consigas en cada sesión

1ª SESIÓN	2ª SESIÓN	3ª SESIÓN	4ª SESIÓN	TOTAL PUNTOS
__ puntos 	__ puntos 	__ puntos 	__ puntos  Elijo el premio:
5ª SESIÓN	6ª SESIÓN	7ª SESIÓN	8ª SESIÓN
..... puntos 	__ puntos 	__ puntos 	__ puntos 	

Aquí anotaremos los premios que se pueden lograr al final de todas las sesiones.

Fíjate en cuántos puntos necesitarás para cada premio

LISTADO DE PREMIOS	
Puntos _____	
Puntos _____	
Puntos _____	



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

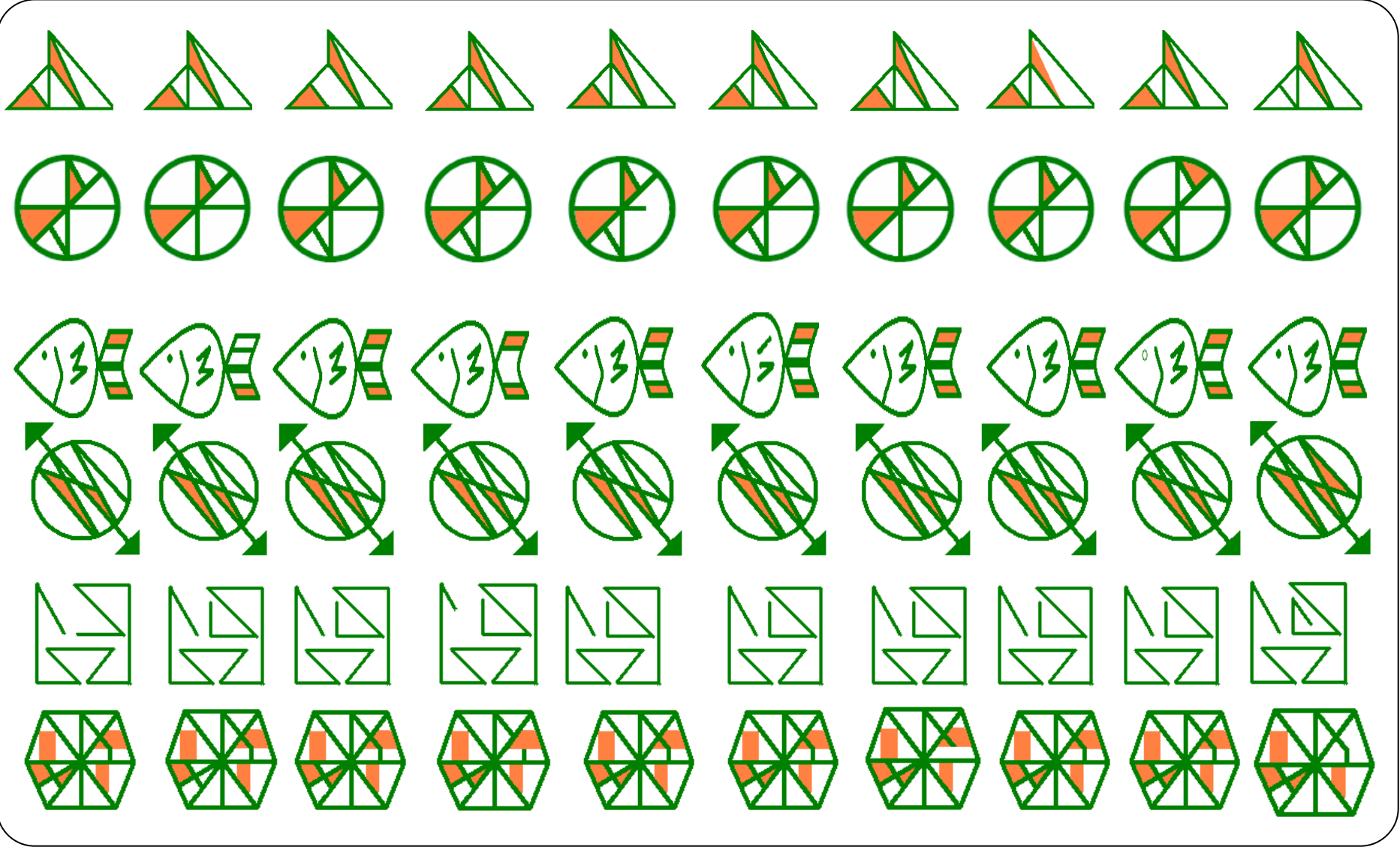
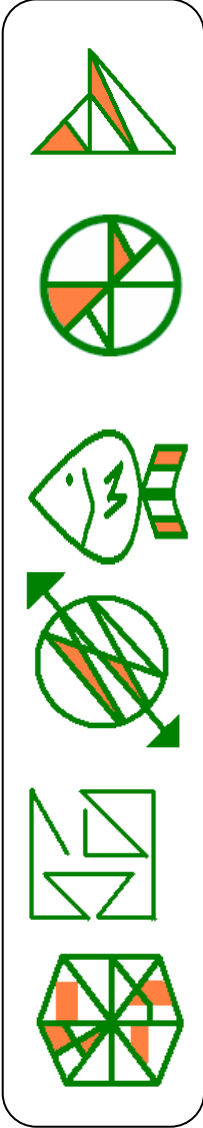
Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Búsqueda y cancelación

Nº Activ. 2

Tarea: Tacha con una cruz los dibujos diferentes al primero de cada fila (Modelo).

Modelos



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras.

Nº Activo. 3.1

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes respetando el orden.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras.

Nº Activo. 3.2

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes, empezando por el último y acabando por el primero.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

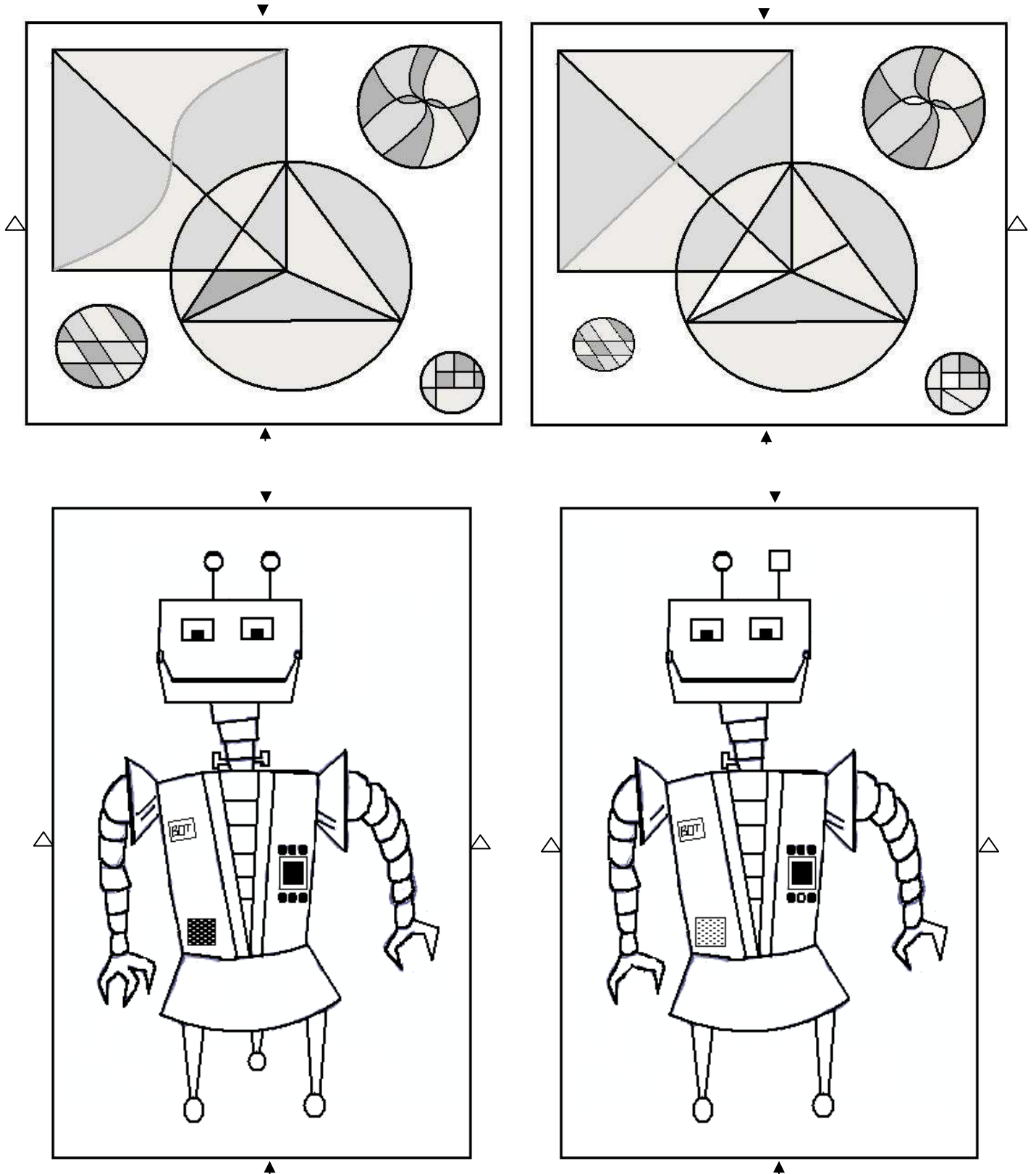
_____ - _____ - _____ - _____

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Buscar las 7 diferencias

Nº Activ. 4

Tarea: Busca las 7 diferencias que hay entre los dibujos.



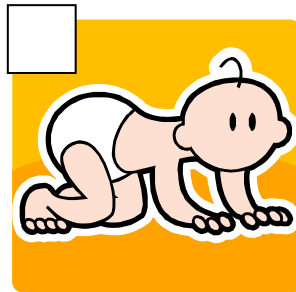
Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Ordena la historia, ¿por dónde empieza?

Nº Activ. 5

Tarea: Las viñetas de nuestras historietas se han desordenado, ordénalas para que la historia pueda entenderse, colocando el número correspondiente en cada imagen.

La vida de Marta



La obra de una artista



El reparto del zumo



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Escribir Palabras (fluidez verbal)

Nº Activ. 6.1

Tarea: Escribe todas las palabras que se te ocurran que cumplan la condición que se te propone. Tienes 2 minutos para cada apartado del ejercicio.

Escribe palabras que empiecen por E, por ejemplo: encontrar, entrada, estuche...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Escribe palabras que empiecen por T, por ejemplo: tres, tranvía, tocar...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Escribir Palabras

Nº Activ. 6.2

Tarea: Utilizando la estrategia que te han dado, escribe todas las palabras que se te ocurran que empiecen por P.

Escribe palabras que empiecen por P, por ejemplo: pintar, parque, pelo...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Escribir Palabras

Nº Activ. 6.3

Tarea: Utilizando las estrategias que hemos aprendido, escribe todas las palabras que se te ocurran que empiecen por A.

Escribe palabras que empiecen por A, por ejemplo: amigo, andar, abeja...



.....

.....

.....

.....

.....

.....

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: A la caza de las palabras

Nº Activ. 7

Tarea: Marca un cuadrado cada vez que escuches la palabra HORMIGA/S y un círculo cada vez que escuches la palabra CASA.

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

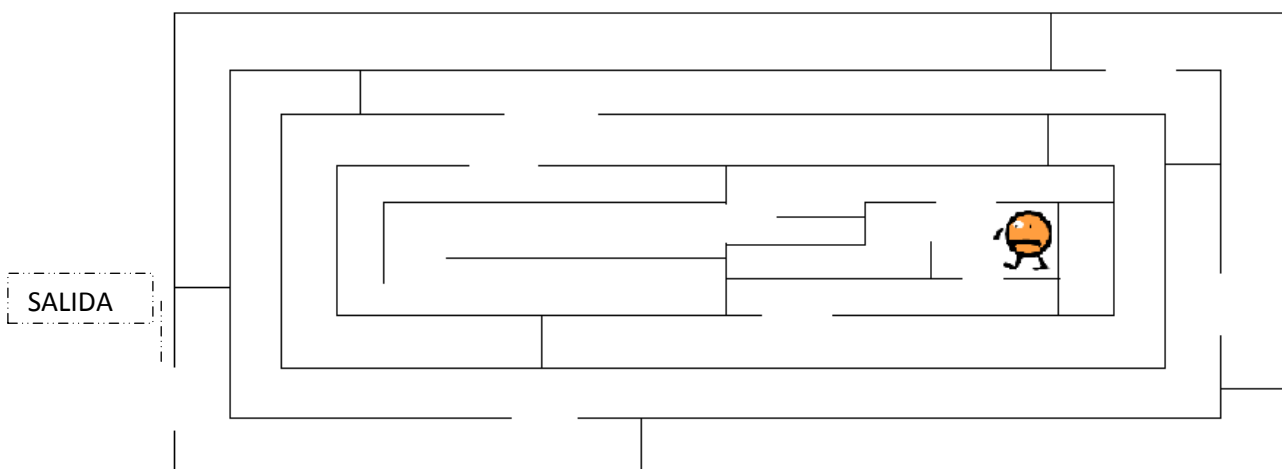
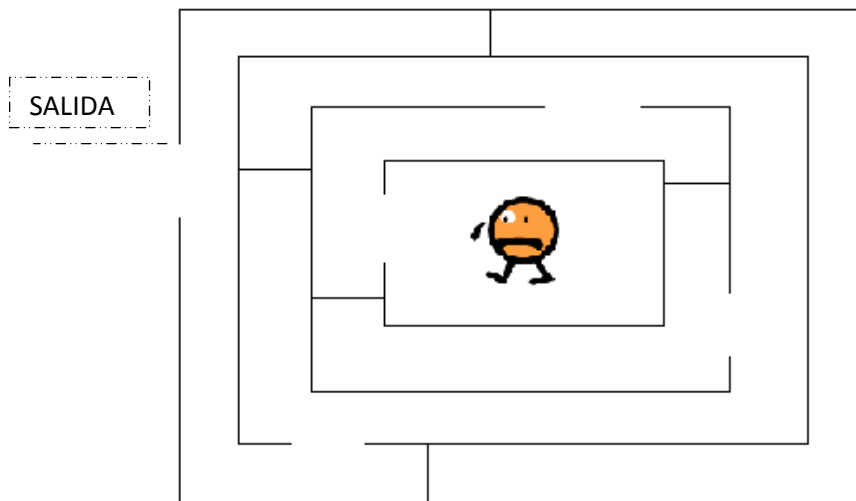
Nombre de la actividad: Resolución de laberintos

Nº Activ. 8

Tarea: Debes atravesar o salir del laberinto comenzando en el punto que se indica (inicio) y llegando hasta la salida.

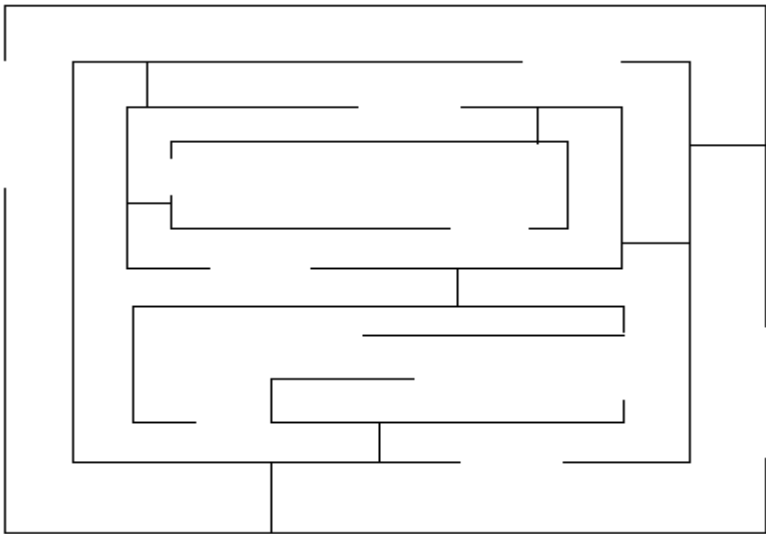
Recuerda que no debes atravesar paredes, ni comenzar a dibujar el camino desde el final hacia el principio.

Ayuda a este niño a escapar de los laberintos.



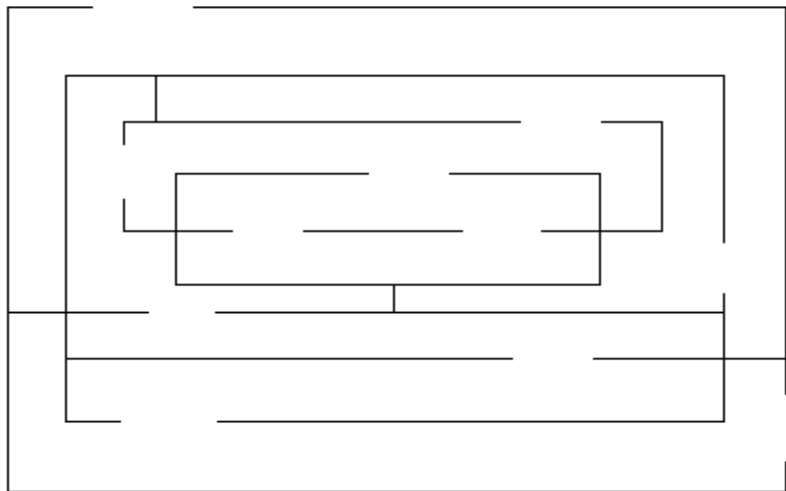
Ayuda al niño a atravesar los laberintos.

INICIO



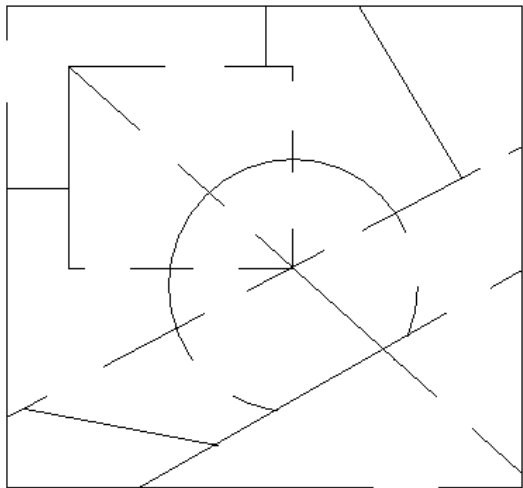
FIN

INICIO



FIN

INICIO



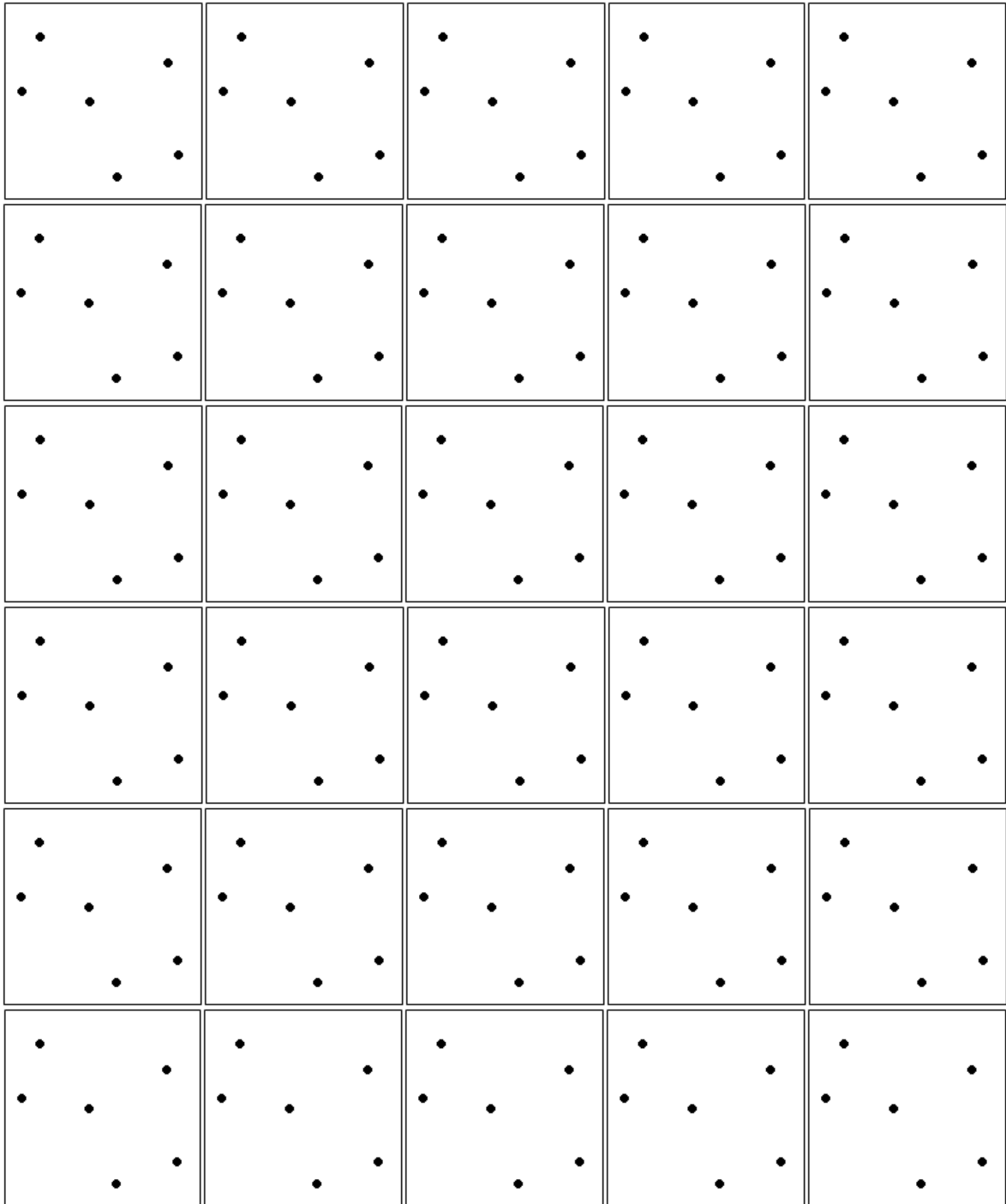
FIN

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: ¿Cuántos dibujos puedes hacer?

Nº Activ. 9

Tarea: Haz dibujos diferentes en cada cuadrado, uniendo como mínimo tres puntos.

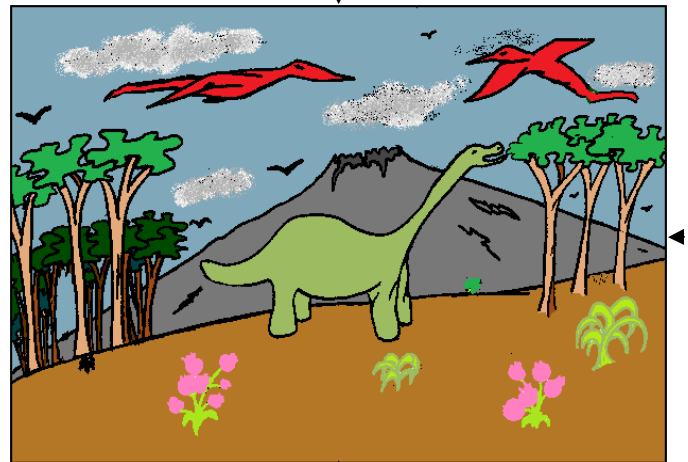
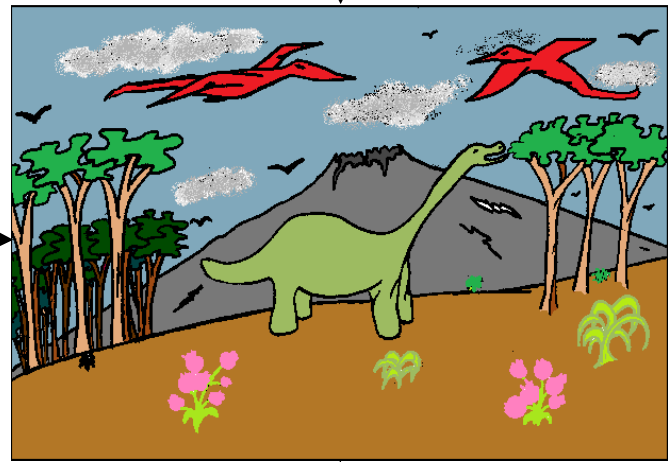
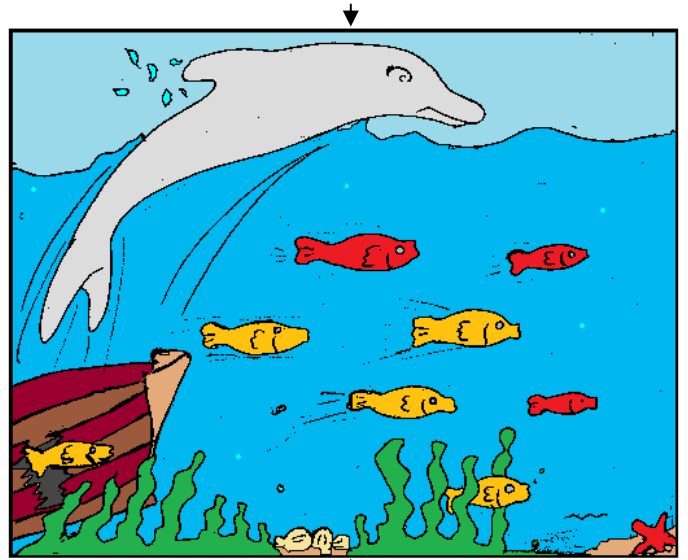
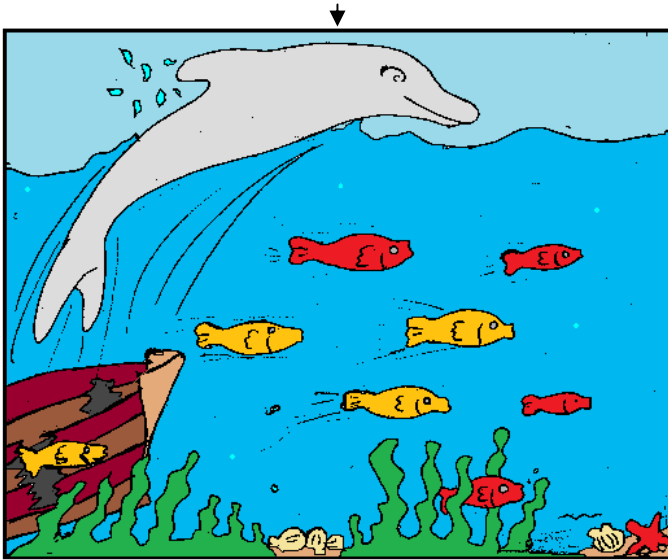


Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Buscar las 7 diferencias II

Nº Activ. 10

Tarea: Busca las 7 diferencias que hay entre los dibujos.



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras II

Nº Activ. 11.1

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes respetando el orden.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras II

Nº Activ. 11.2

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes, empezando por el último y acabando por el primero.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Seguir y alternar secuencias numéricas

Nº Activo. 12.1

Tarea: Une por orden los números del 1 al 15.

6

7

5

3

4

15
Fin

14

2

13

1
Inicio

8

10

11

12

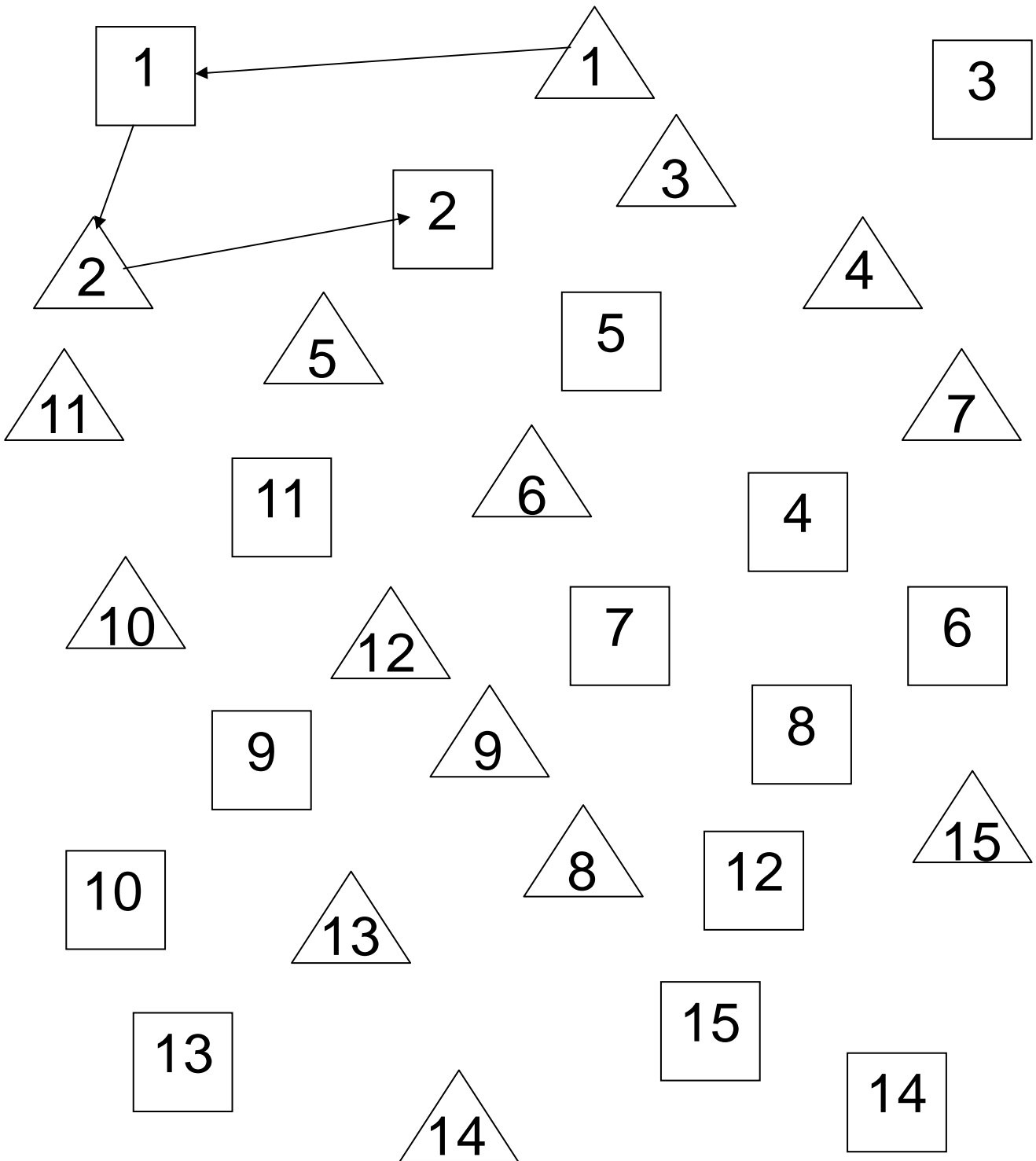
9

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Seguir y alternar secuencias numéricas

Nº Activ. 12.2

Tarea: A continuación encontrarás los números del 1 al 15 dentro de cuadrados y de triángulos, únelos alternando las formas (triángulo-cuadrado- triángulo-cuadrado-...), pasando del primer número en un triángulo, al primer número en un cuadrado. Fíjate en el ejemplo.



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Escribe 10... durante 2 minutos, ¡cambio!

Nº Activ. 13

Tarea: Escribe 10 cosas de cada tipo durante dos minutos, cuando te avisen de que el tiempo ha pasado, cambia de categoría aunque no la hayas completado.

Animales	Colores	Palabras empezadas por D

Partes del cuerpo	Prendas de vestir	Nombres de mujer

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Cancelación de números

Nº Activ. 14

Tarea: Tacha los números mayores de 5 hasta que escuches el aviso de CAMBIO, entonces pasa a tachar los números menores de 5. Cada vez que digan CAMBIO, debes cambiar el tipo de número que tachas, así:

Mayor de 5 → menor de 5 → mayor de 5 → menor de 5 → mayor de 5...

19382746574937615274721997435725783245713624675436381583
56489271351938274259265147496348927937132579368963861725
34558578927146236189742678122843972943912593687193827465
74937615274721997435725783245713624675436381583564892713
51938274259265147496348927937132579368963861725345585789
27146236189742678188239643682497122843972943912593687193
82746574937615274721997435725783245713624675436381583564
89271351938274259265147496348927937132579368963861725345
58578927146236189742678122843972943912593687193827465749
37615274721997435725783245713624675436381583564892713519
38274259265147496348927937563816893857132579368963861725
34558578927146236189742678122843972943912593687325793689
63861725345585789271462361897426781228439729439125936871
93827465749376152747219974357257832457136246754363815835
64892713519382742592651474963489279371325793689638617253
45585789271462361897426781228439729439125936871938274657
49376152747219974357257832457936896386172536372491652791
47387138837859375127348956747893269363458349623137328478
34978343478347589346773457487138811345713495748571348957
93483475813583845747568329461346912837428533485768447591
83456734758134953948456754673419284781856183276813457883
45687345619834187345983487384976123689134823467364587683

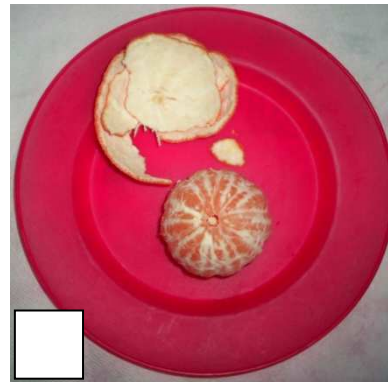
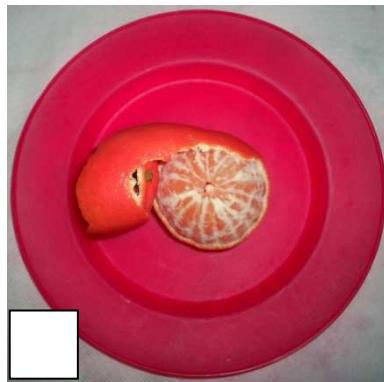
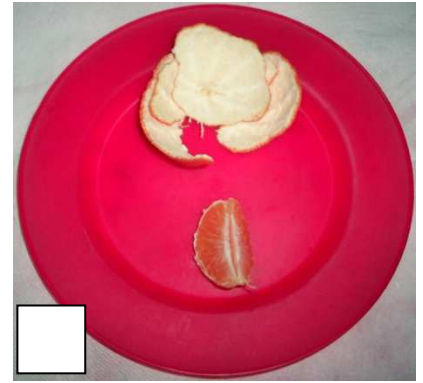
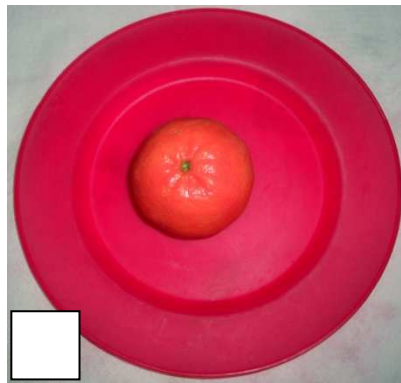
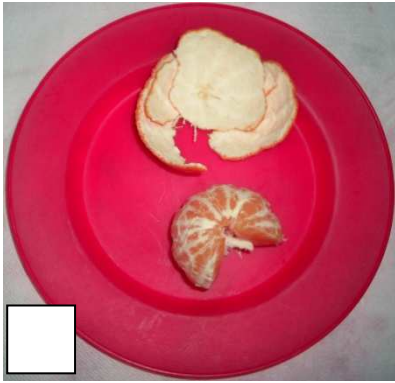
Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Ordena la historia, ¿por dónde empieza? II

Nº Activ. 15

Tarea: Las viñetas de nuestras historietas se han desordenado, ordénalas para que la historia pueda entenderse.

¿Quién se ha comido mi mandarina?



Armemos el rompecabezas



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: A la caza de las palabras II

Nº Activ: 16.2

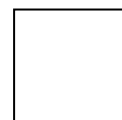
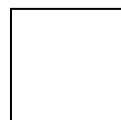
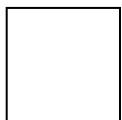
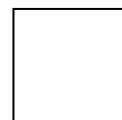
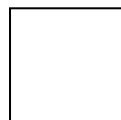
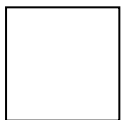
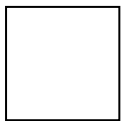
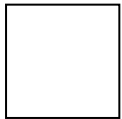
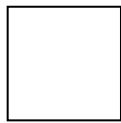
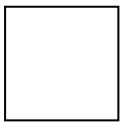
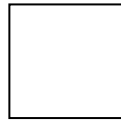
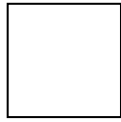
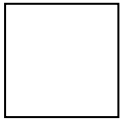
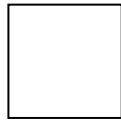
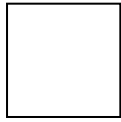
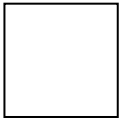
Tarea: Marca un cuadrado cada vez que escuches la palabra ANA y un círculo cada vez que escuches la palabra LIBRO.

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: ¿Cuántas cosas se te ocurren?

Nº Activ. 17.1

Tarea: Dibuja cosas reales a partir de los cuadrados, haz muchas cosas diferentes y escribe el nombre de lo que representa cada una.

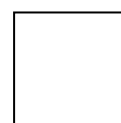
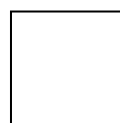
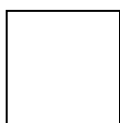
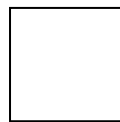
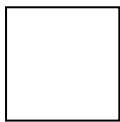
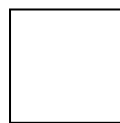
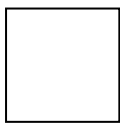
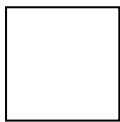
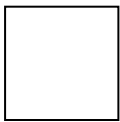
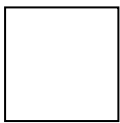
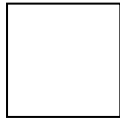
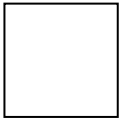


Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: ¿Cuántas cosas se te ocurren?

Nº Activ. 17.2

Tarea: Haz muchas cosas diferentes usando los cuadrados, esta vez los dibujos no tienen que parecerse a nada real.



Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras.III

Nº Activ. 18.1

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes respetando el orden.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Repetir e invertir secuencias de dígitos y letras.

Nº Activ. 18.2

Tarea: Escucha atentamente los números y las letras que te van a decir, cuando los hayas oído todos, escribe los que recuerdes, empezando por el último y acabando por el primero.

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

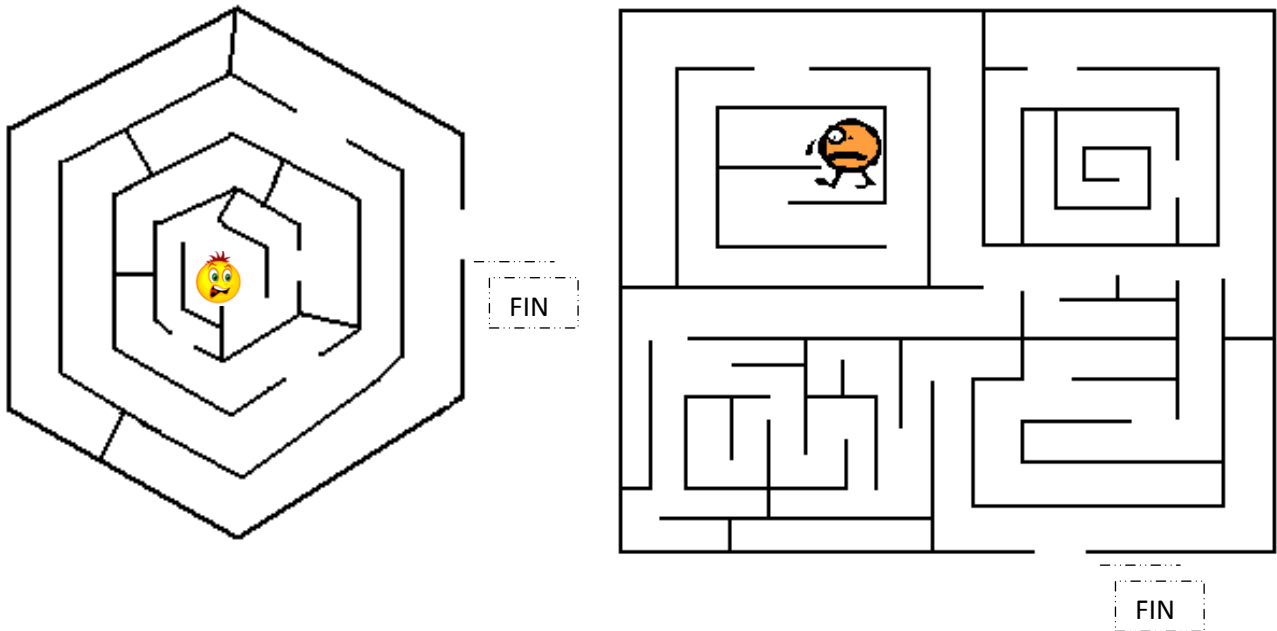
_____ - _____ - _____

_____ - _____ - _____ - _____

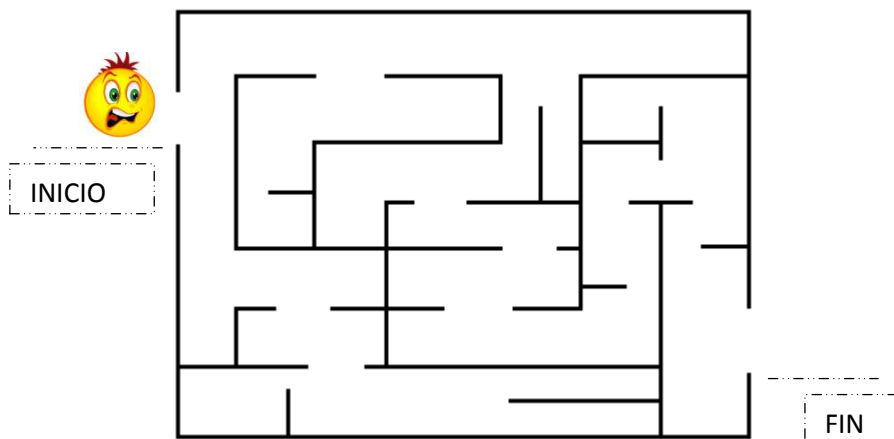
Tarea: Debes atravesar el laberinto comenzando en el punto que se indica y llegando hasta la salida.

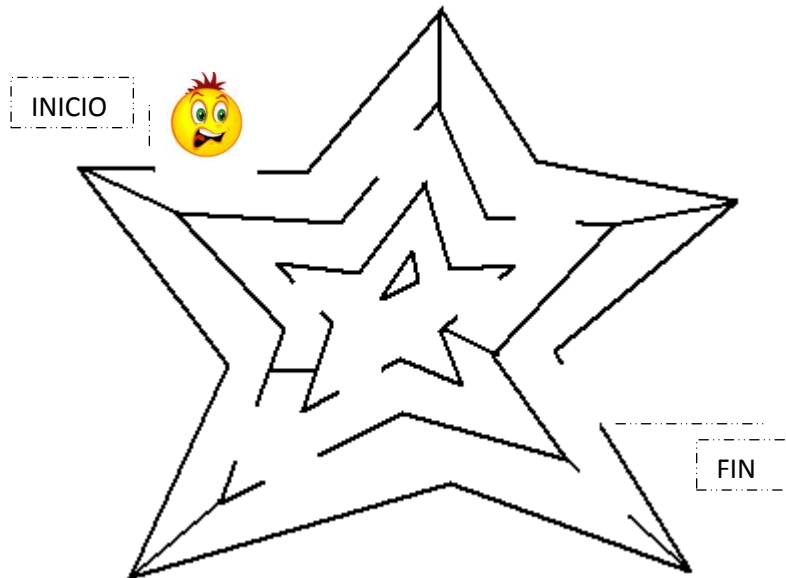
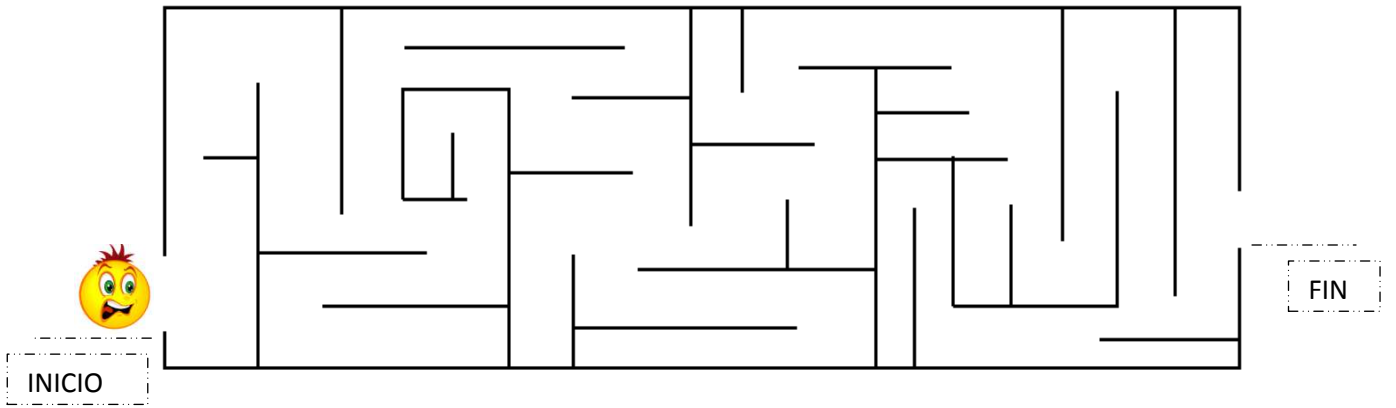
Recuerda que no debes atravesar paredes, ni comenzar a dibujar el camino desde el final hacia el principio.

Ayuda a este niño a escapar de los laberintos.



Ayuda al niño a atravesar los laberintos.



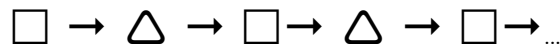


Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Cancelación de cuadrados y triángulos.

Nº Activ. 20

Tarea: Tacha los cuadrados □ que encuentres hasta que escuches el aviso de CAMBIO, entonces pasa a tachar los triángulos Δ. Cada vez que digan CAMBIO, debes cambiar el dibujo que tachas, así:



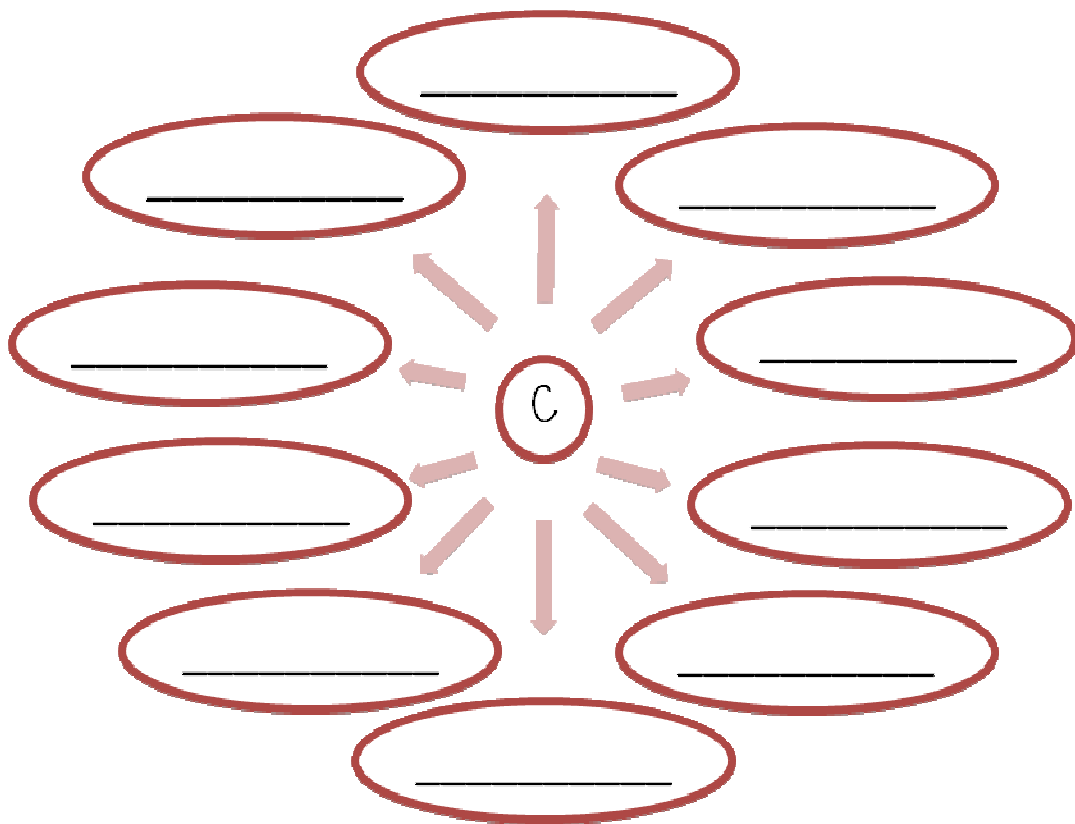
Practiquemos un poco antes de comenzar.

¡Trabajemos ahora!

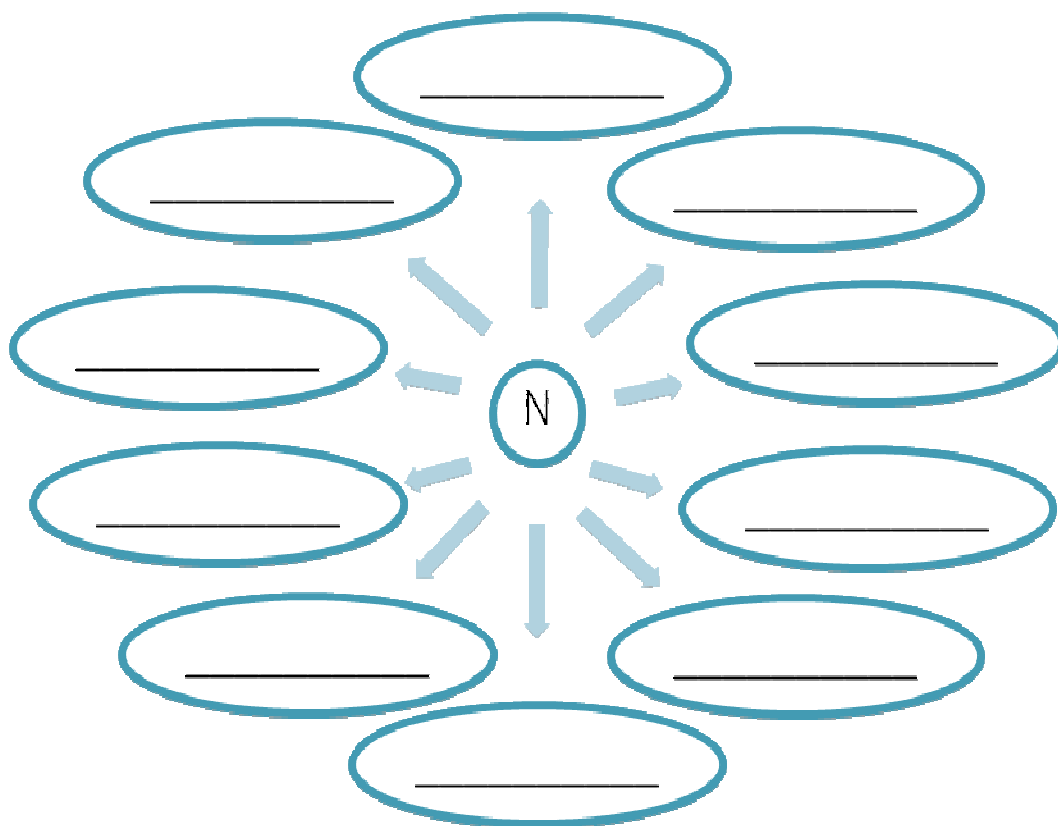


Tarea: Escribe palabras que cumplan los requisitos que se demandan.
Recuerda las estrategias que hemos trabajado.

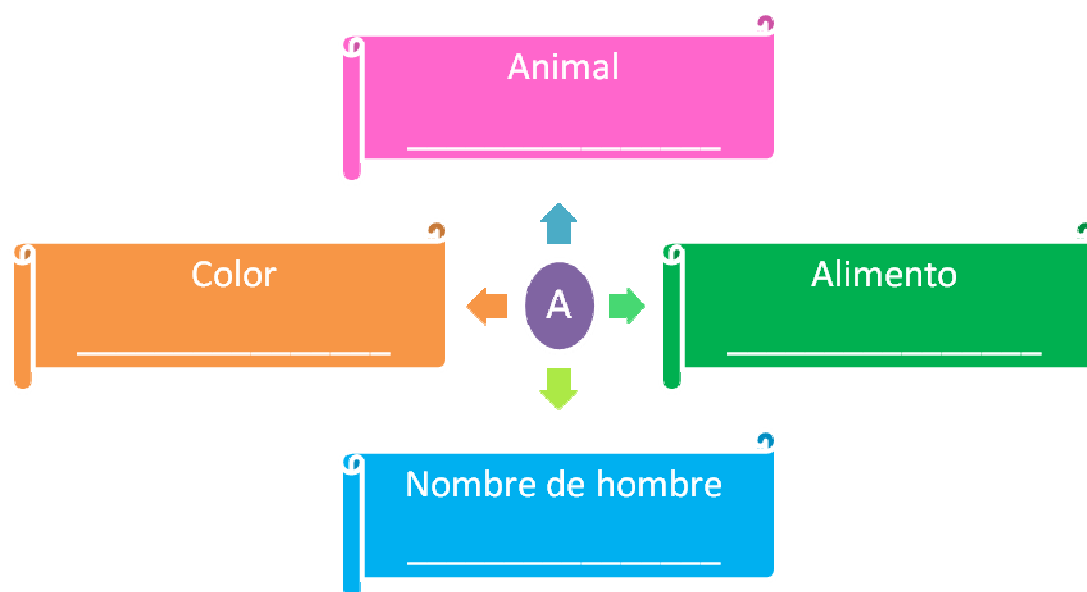
21.1. Palabras que empiecen por C. Coloca una palabra en cada globo.

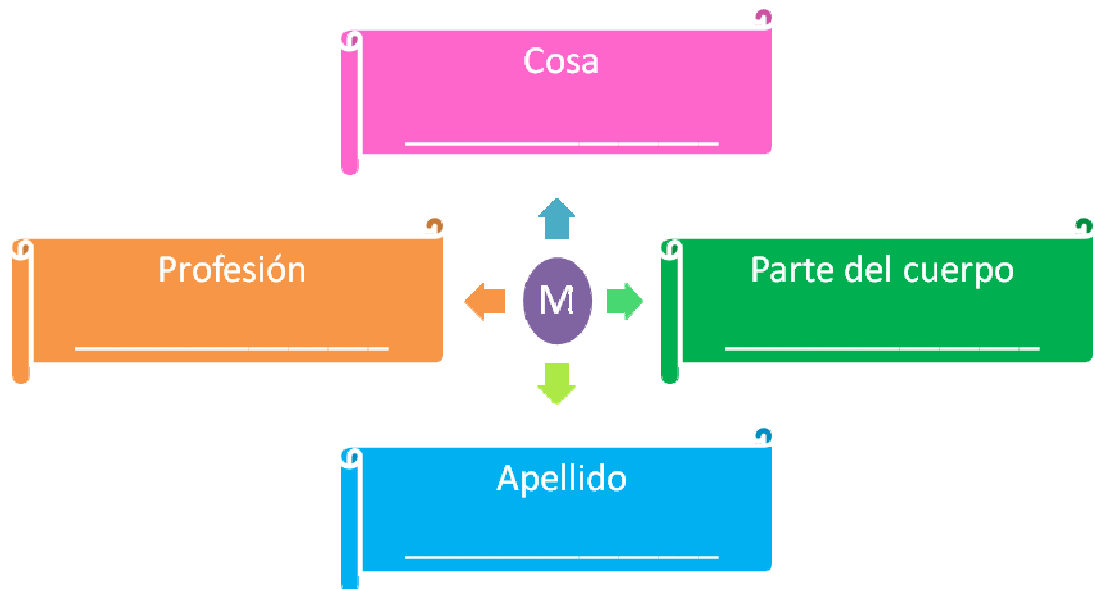
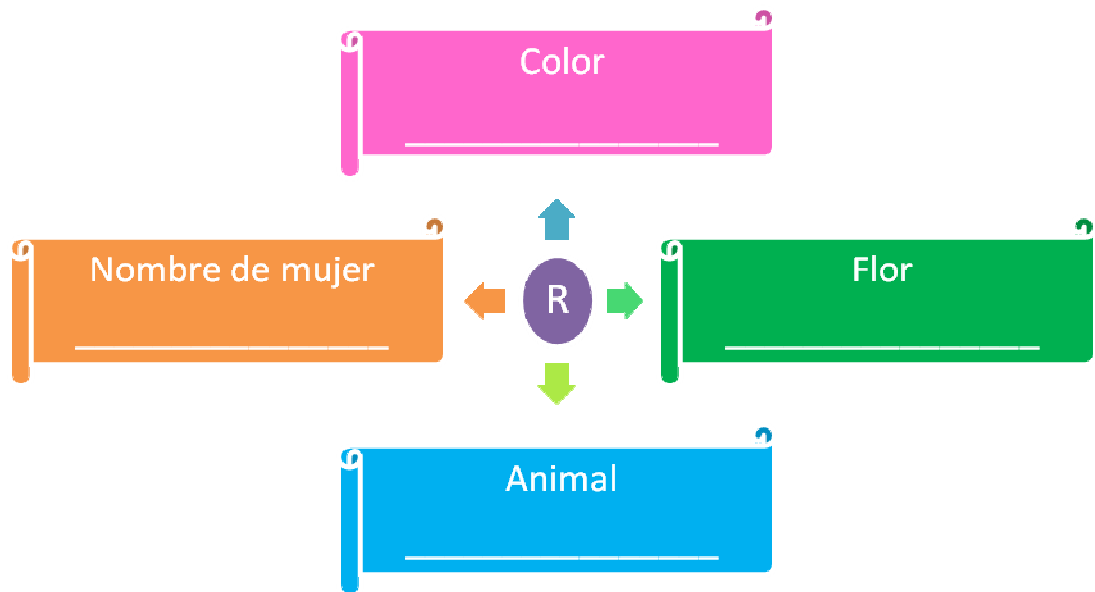


21.2. Palabras que empiecen por N. Coloca una palabra en cada globo.



21.3. Escribe una palabra de cada una de las categorías indicadas que comience por la letra solicitada.



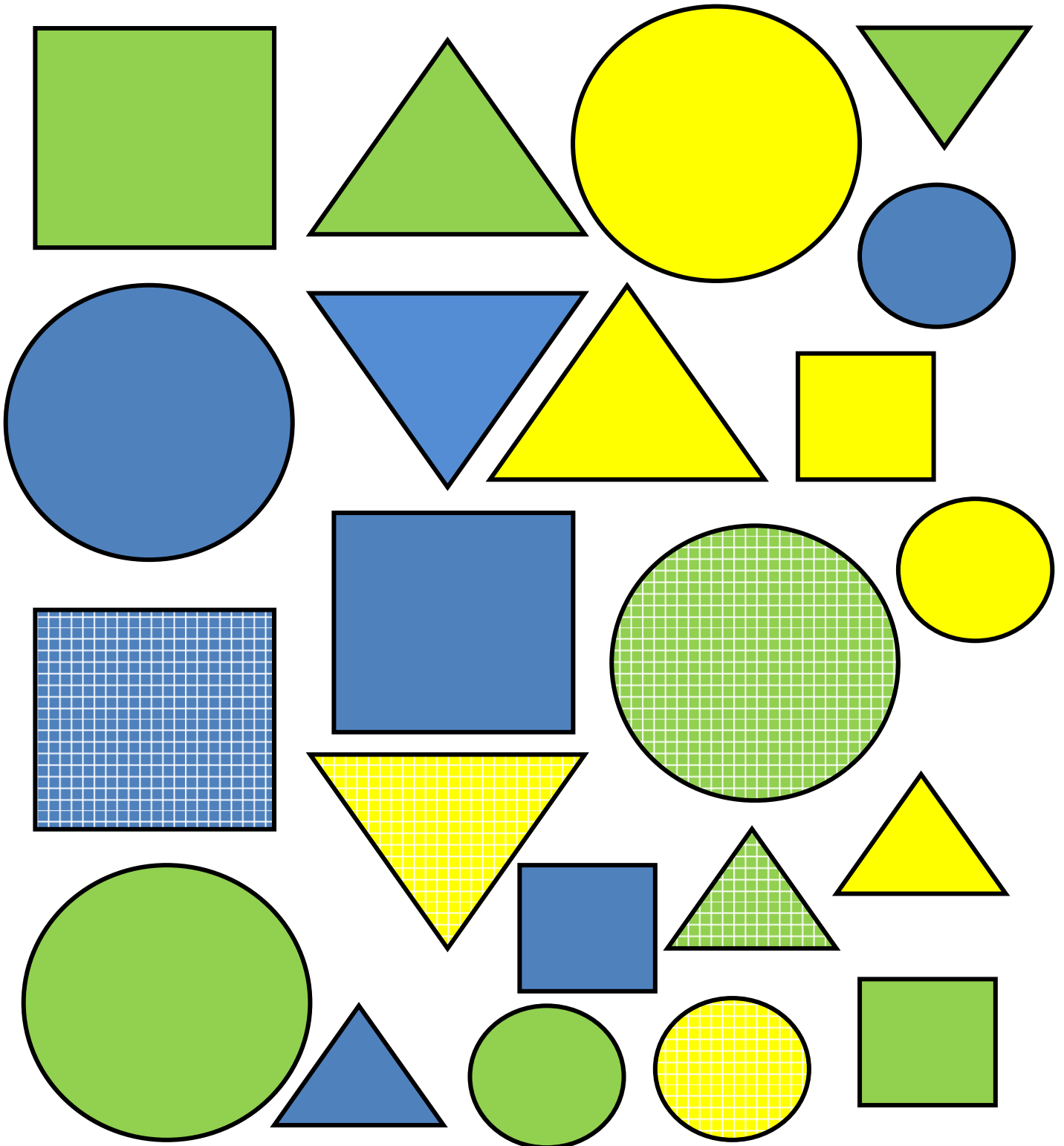


Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: ¿Quién va con quién?

Nº Activ. 22.1

Tarea: Recorta los dibujos de la lámina 1 y agrúpalos de todas las formas que se te ocurran.

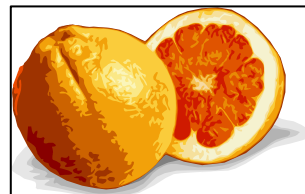
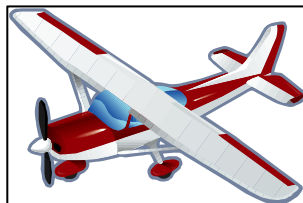
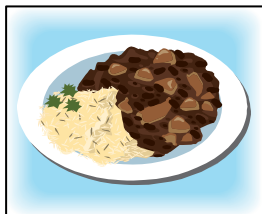
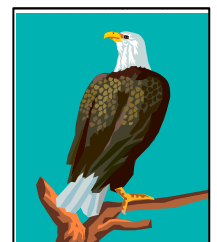
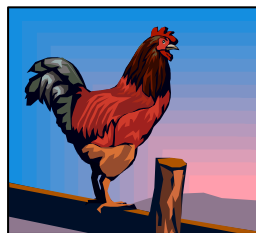
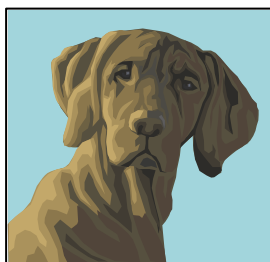
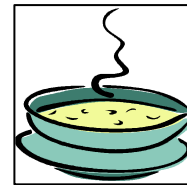
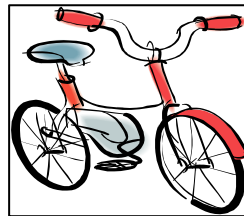
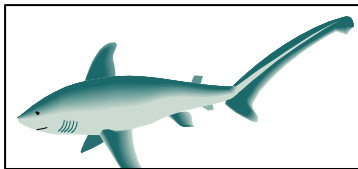
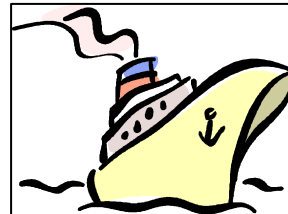
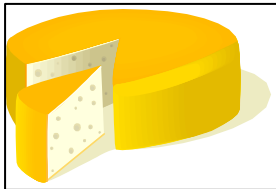
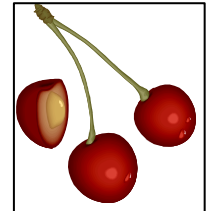
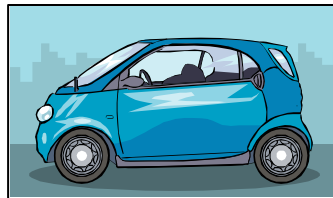
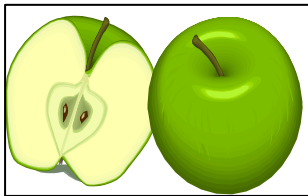


Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: ¿Quién va con quién?

Nº Activ. 22.2

Tarea: Recorta ahora los dibujos de la lámina 2 y agrúpalos de todas las formas que se te ocurran.



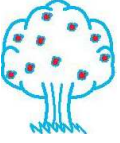
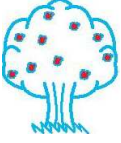


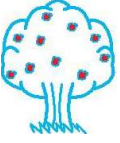


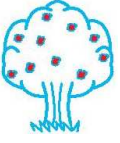

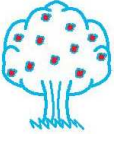
























































Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Tarea de cancelación con interferencia musical.

Nº Activ. 23

Modelos

Tarea: Tacha con una cruz los dibujos diferentes al primero de cada fila

Taller: Desarrollo de las Funciones Ejecutivas

Nombre de la actividad: Buscar las 7 diferencias

Nº Activ. 24

Tarea: Busca las 7 diferencias que hay entre los dibujos.

