

MARÍA BEGOÑA MEDINA GÓMEZ
OLALLA SAIZ VÁZQUEZ



**PON A TRABAJAR TUS NEURONAS.
MANUAL DE ACTIVIDADES
COGNITIVAS**



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

MARÍA BEGOÑA MEDINA GÓMEZ
OLALLA SAIZ VÁZQUEZ

**PON A TRABAJAR TUS NEURONAS.
MANUAL DE ACTIVIDADES COGNITIVAS**



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**

2025

Este documento es el resultado del Proyecto de Innovación Docente y Transformación Social en Aprendizaje Servicio (ApS) “Pon a trabajar tus neuronas” presentado y aprobado en la III Convocatoria de estos proyectos de la Universidad de Burgos.

Han colaborado en este proyecto los alumnos/as que han cursado la asignatura de *La Terapia Ocupacional en los Trastornos Cognitivos* de 3º curso del Grado en Terapia Ocupacional durante el curso académico 2021-2022.

Álvarez Delgado, Purificación; Amo González, Miriam; Antón Ortiz, Nerea; Arantzamendi Allende, Idoia; Arrojo Fernández, Ana; Azkorra, Nerea; Baguena Barbera, Carolina; Barricarte Hernández, Inés; Berezo Domínguez, Talía; Cabrera, Tania María; Calvo Vélez, Sara; Carranza Díaz, Paola; Collado Martínez, Elena; Crespo Candela, Celia; Cruz Viera, Ianira del Carmen; de la Torre Burgos, Alba; Eugenio Rodríguez, Itahisa; Fernández González, Nuria; Fernández Santamaría, Alba; Fiallos Yépez, Erika Belén; García Ortiz, Hugo; García Vázquez, Ana; González López, Iris; Guijarro Sebastián, Olga; Ibáñez Díez, Beatriz; Larrañaga Ramírez, Asier; López de Uralde Zubía, Irati; Maeztu Martínez, Elena; Manchado Lagrené, Claudia; Manuel Adrián, Laura; Martín Arranz, Claudia; Martín Machado, Andrea; Martín Sistiaga, Naiara; Mas Figueroa, Ramón José; Nabehan, Jazmín; Núñez Rodríguez, Sandra; Ortiz García, Mireya; Peña Cabezas, Carmen; Peña Puerto, Maialen; Pérez Velasco, Diego Miguel; Pérez de Mendiola Zubizarreta, Iraide; Quintanilla Ojeda, Sandra; Rodríguez García, Susana; Rodríguez Menéndez, Malena del Carmen; Rojo Santos, Raquel; Romero Díaz, Paula; San Atilano García, Sheila; Sánchez Artutxa, Saioa; Santidrián Tudanca, Sara; Solabarrieta Pérez, Ibai; Suárez Mateos, Jonathan; Tacuri Salcedo, Alisson Karina; Toro Jaramillo, Vivian Lissette.

La elaboración, coordinación y supervisión ha sido realizada por María Begoña Medina Gómez y Olalla Saiz Vázquez, profesoras de la asignatura.

Nota: En este documento, se utilizará el género masculino de manera genérica para referirse a ambos sexos, con el fin de simplificar la redacción.

© LAS AUTORAS

© UNIVERSIDAD DE BURGOS

Edita: Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional
UNIVERSIDAD DE BURGOS
Edificio de Administración y Servicios
C/ Don Juan de Austria, 1, 09001 BURGOS - ESPAÑA

ISBN: 979-13-87585-12-9

DOI: <https://doi.org/10.36443/9791387585129>

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
[Atribución/Reconocimiento-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



“A Javier y a todas esas personas que insistieron e insistieron
hasta que lo consiguieron.”

ÍNDICE

ATENCIÓN.....	9
MEMORIA.....	107
LENGUAJE.....	165
CÁLCULO Y FUNCIONES EJECUTIVAS	195
PERCEPCIÓN.....	245
PRAXIAS	275
ACTIVIDADES DE CIERRE O DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN.....	287
RECURSOS RECOMENDADOS	293

ATENCIÓN

Grupal	Título de la actividad: Director de orquesta.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se formará un círculo con todos los participantes sentados. Se elegirá un usuario que será el encargado de adivinar quién es el director de orquesta, este usuario saldrá de la estancia mientras se determina la persona que asume el papel de director de orquesta. Una vez designado el director de orquesta se pedirá a la persona selecciona que entre, previamente todos los participantes empezarán a reproducir un sonido/gesto (ej. dar dos palmadas y después un golpe contra los muslos, ...). El profesional encargado de supervisar la actividad dirá “cambio” cuando el director de orquesta tenga que cambiar de gesto/sonido. La persona que deberá adivinar quién es el director de orquesta tiene tres oportunidades para descubrirlo. Si no lo consigue, se sentará y el director ocupará su papel, volviendo a empezar la actividad.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá aumentar el número de intentos que tiene la persona para adivinar quién es el director de orquesta. También se podrá encomendar a dos personas en vez de a una la responsabilidad de adivinar quién es el director de orquesta. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se sugiere poner la melodía de una canción de fondo y el director de orquesta debe seguir el ritmo de la canción al igual que los demás participantes de la orquesta.	

Individual	Título de la actividad: Sopa de letras.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se proyectará en la pantalla de la sala o bien se repartirán hojas con una sopa de letras y un listado de palabras que el usuario tendrán que buscar. El profesional será el encargado de ir marcando las palabras en el ordenador para que todos puedan verlas.	
Materiales o recursos: Hojas, bolígrafo, lápiz, goma, proyector y ordenador. Fuente: https://www.wordsearch365.com/es/diario	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá reducir el número de palabras a buscar y/o elaborar sopas de letras con menos letras. Así mismo, se evitará que las letras de algunas palabras estén superpuestas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se propone aumentar el número de palabras a buscar y/o elaborar sopas de letras con más letras, incluir palabras cruzadas y letras superpuestas.	

Individual	Título de la actividad: Sopa de letras.
	Función: Atención.
Instrucciones: La tarea consiste en localizar las palabras del listado en el cuadro de letras.	
Materiales o recursos: Hojas, bolígrafo, lápiz y goma. Fuente: El material incluido es de elaboración propia, desarrollado específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá reducir el número de palabras a buscar y/o elaborar sopas de letras con menos letras. Así mismo, se evitará que las letras de algunas palabras estén superpuestas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se propone aumentar el número de palabras a buscar y/o elaborar sopas de letras con más letras, incluir palabras cruzadas y letras superpuestas.	

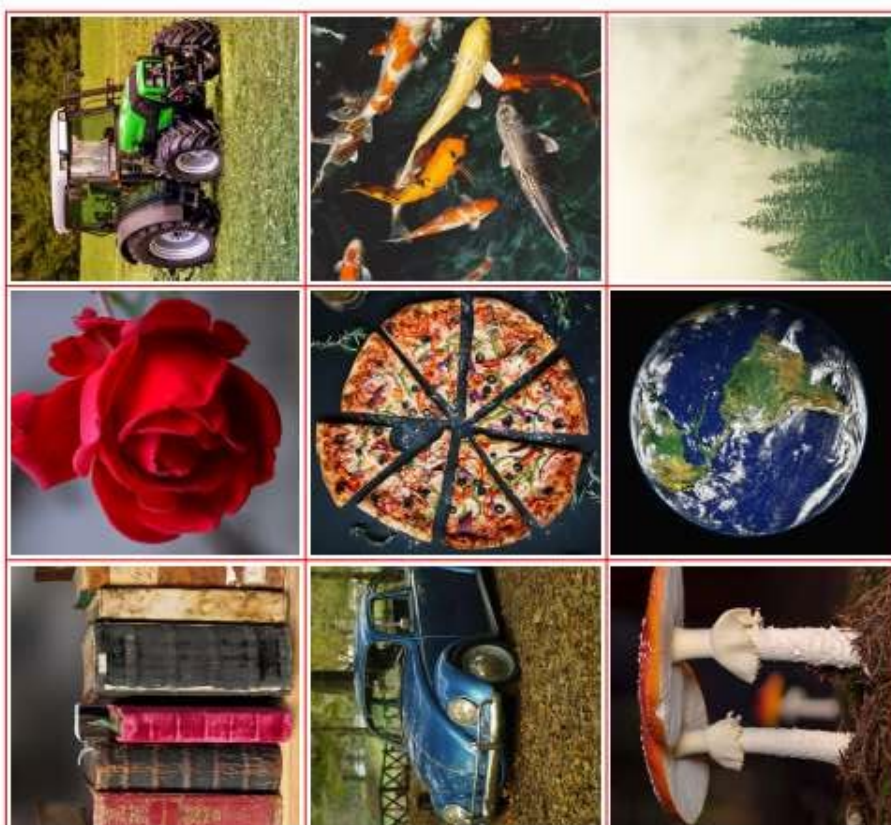
L	A	G	O	S	M	A	R	T	I	E	R	R	A	V	D	B	X	T	M
U	P	A	J	A	R	O	E	O	L	L	U	V	I	A	C	O	P	L	Ñ
N	R	E	L	V	O	L	C	A	N	G	H	I	L	N	S	S	G	J	U
A	S	B	U	H	O	J	A	I	C	N	S	O	N	I	O	Q	T	Y	I
R	O	S	I	E	T	N	A	Ñ	A	T	N	O	M	N	L	U	H	C	X
I	T	R	O	M	A	A	I	M	P	I	S	F	G	E	M	E	H	G	D
O	I	I	S	O	L	D	E	R	C	R	T	Y	M	A	N	L	O	Z	A
L	E	B	U	N	A	N	F	P	A	D	A	R	A	O	P	V	C	V	B
F	V	R	I	C	M	F	R	A	C	N	O	A	H	O	E	I	Y	T	R
L	S	E	L	V	A	A	I	F	A	N	I	U	B	M	I	T	G	H	J
O	N	I	E	V	E	U	R	E	S	L	U	N	A	U	M	A	Q	W	E
R	A	I	R	D	C	H	O	S	U	O	A	T	D	C	L	Ñ	L	K	J
C	C	N	B	R	O	I	S	I	A	T	A	Q	U	R	A	D	F	G	H
A	M	A	L	I	B	D	Q	V	P	C	M	S	R	L	U	O	P	I	U
M	A	N	C	A	M	P	O	B	J	I	R	V	G	B	O	N	Y	G	F
P	L	O	R	I	E	O	B	A	L	D	A	I	R	E	A	A	Y	X	C
S	A	E	C	F	H	G	W	S	F	O	D	R	A	R	S	R	J	K	L
U	S	A	R	B	O	L	A	I	E	N	A	C	E	I	A	S	D	F	G
V	E	E	G	U	E	F	M	O	D	E	A	E	F	I	R	E	M	N	B
K	T	U	S	R	U	C	E	S	A	L	S	B	R	U	H	T	R	D	G

- ☐ ÁRBOL
- ☐ BOSQUE
- ☐ RÍO
- ☐ MONTAÑA
- ☐ LLUVIA
- ☐ FLOR
- ☐ SOL
- ☐ NIEVE
- ☐ LUNA
- ☐ TIERRA
- ☐ HOJA
- ☐ MAR
- ☐ AIRE
- ☐ FUEGO
- ☐ VOLCÁN
- ☐ SELVA
- ☐ PÁJARO
- ☐ LAGO
- ☐ CAMPO
- ☐ NUBE

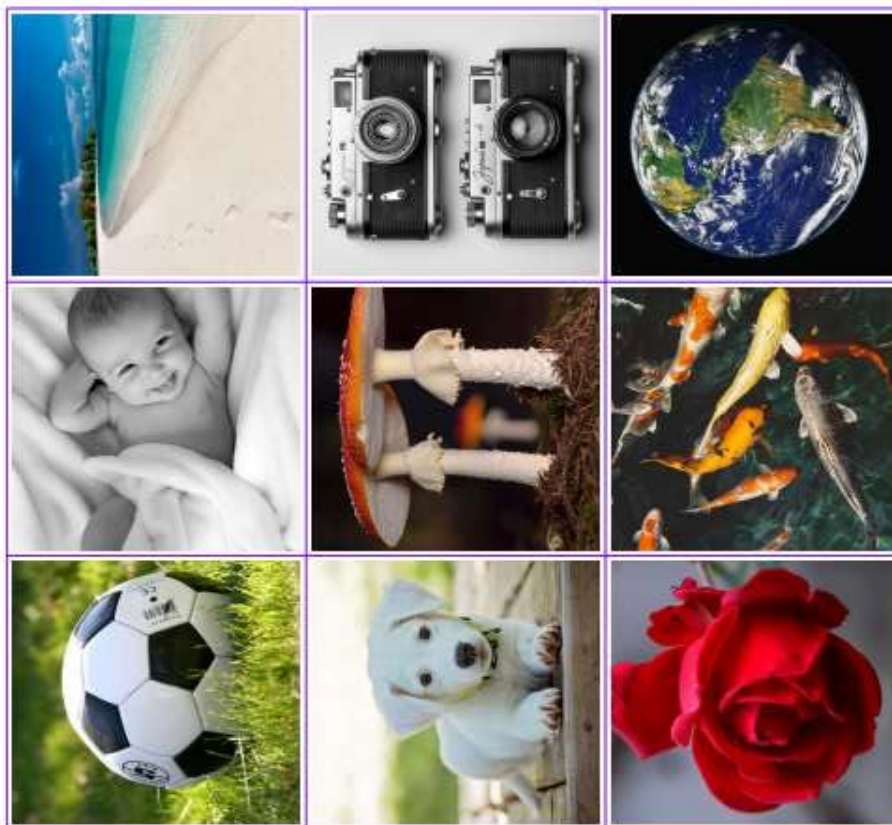
Individual	Título de la actividad: Bingo.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se repartirá un cartón a cada usuario. En una caja se colocarán papeles (o bolas) numerados del 1 al 90. El profesional sacará el número, lo dirá en alto y lo enseñará al mismo tiempo. Los usuarios deberán tachar el número con un rotulador si está en su cartón. Al completar todos los números de una fila se deberá decir en voz alta: “<i>Línea</i>”. Cuando se tachen todos los números del cartón se deberá decir en voz alta: “<i>Bingo</i>”. Al cantar “<i>Línea</i>” o “<i>Bingo</i>”, el usuario deberá decir en voz alta sus números tachados para verificar si es correcto.	
Materiales o recursos: Cartones y 90 papeles o bolas con números, rotuladores, fichas y cinta.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se escribirá el número en la pizarra y se acotará la cantidad de números de los cartones. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se entregarán dos cartones por persona y un usuario podrá ser el que lea los números.	

Individual	Título de la actividad: The hunter.
	Función: Atención.
Instrucciones: El profesional proyectará el juego de “<i>El hunter</i>” y cada uno de los usuarios (de uno en uno) irá pulsando el botón de lanzar el gancho para recoger los distintos tesoros: primero las piedras, luego las monedas...	
Materiales o recursos: Proyector, ordenador, juego: Fuente: https://www.juegosdiarios.com/juegos/treasure-hunter-jack.html	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, los usuarios irán recogiendo los tesoros de manera indiscriminada. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, los usuarios recogerán sólo determinados tesoros en un tiempo estimado.	

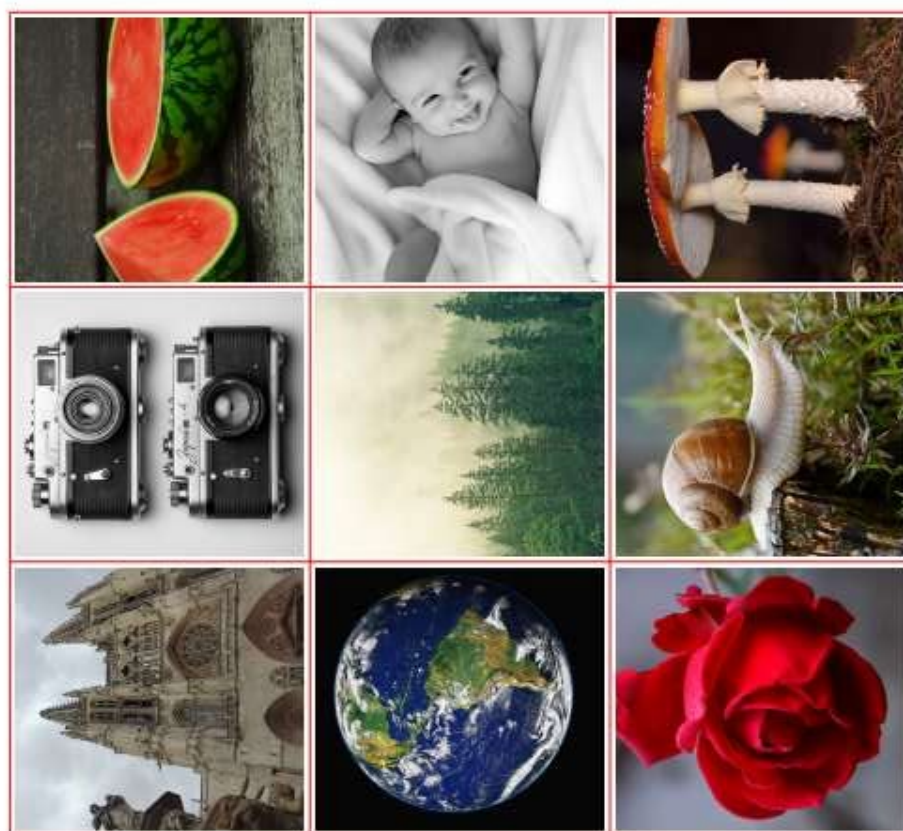
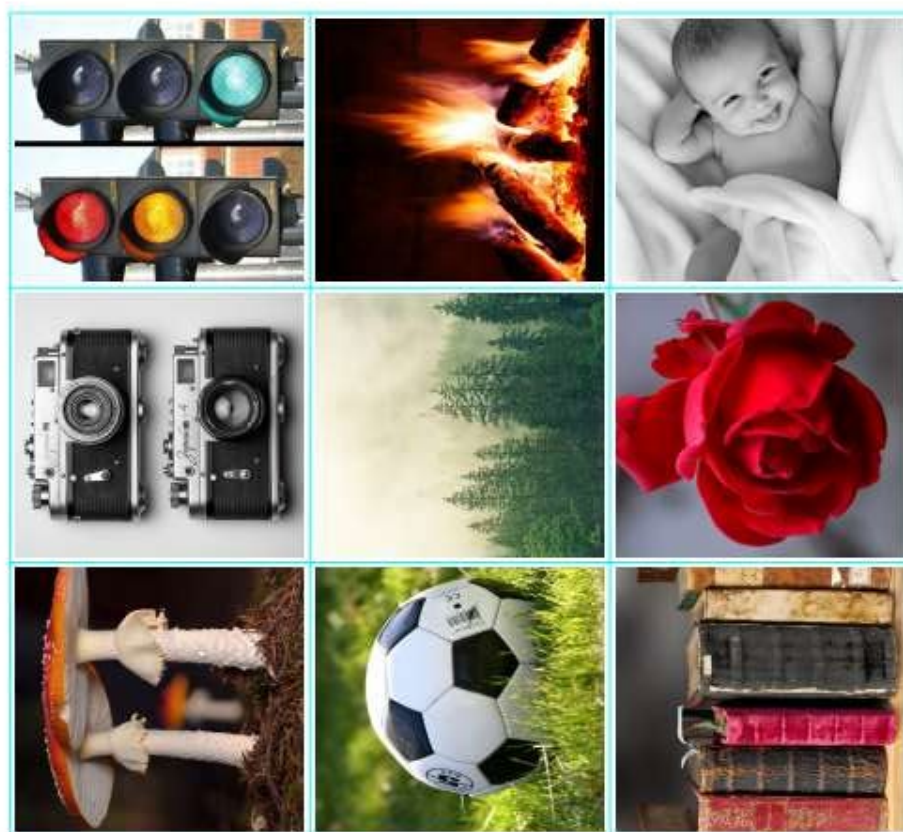
Individual	Título de la actividad: Bingo con imágenes.
	Función: Atención.
Instrucciones: Antes de comenzar, se presentarán todas las imágenes que pueden aparecer en los cartones de bingo y los usuarios tendrán que explicar lo que ven en ellas. Se repartirán los cartones a los participantes y se preparan las imágenes para ir sacándolas de forma aleatoria. Si al mostrar una imagen coincidiera con alguna de las del cartón de bingo, se marcará esa casilla con el objetivo de acabar marcando todas y conseguir bingo. Cuando alguno de los participantes consigue tachar todas las imágenes de su cartón deberá gritar: ¡<i>Bingo</i>!	
Materiales o recursos: Cartones de bingo con imágenes, tapones para señalar e imágenes. Fuente: https://www.aprendiendoconjulia.com/cartones-bingo-imagenes	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se dividirá al grupo en parejas/grupos para completar la tarea Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se repartirán dos cartones a cada usuario.	

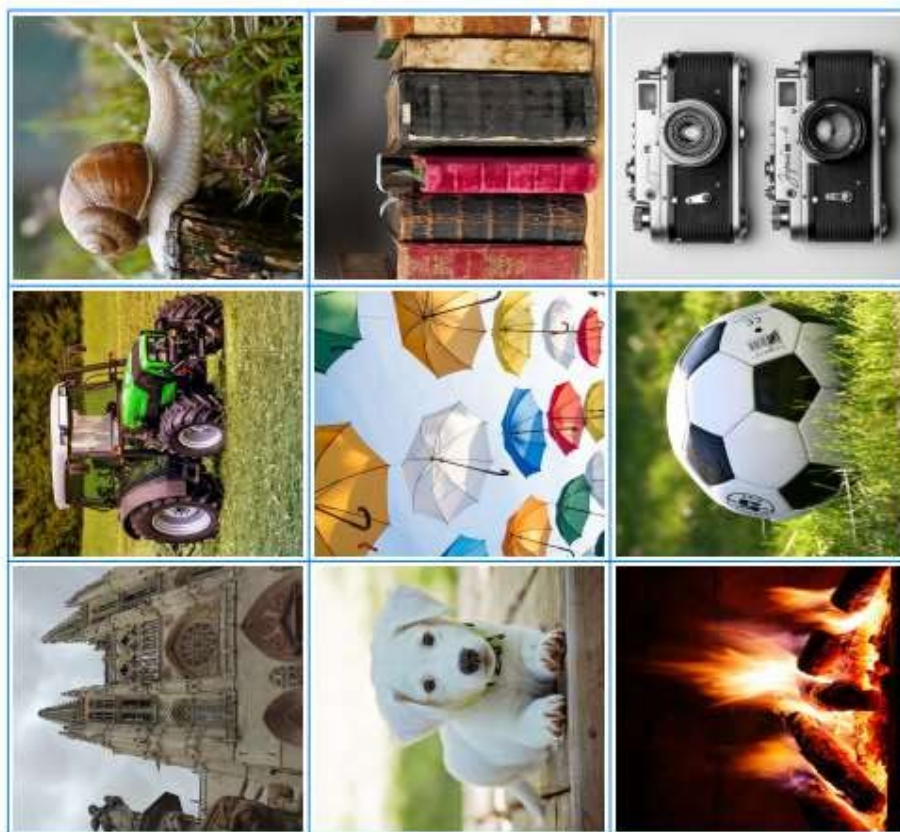








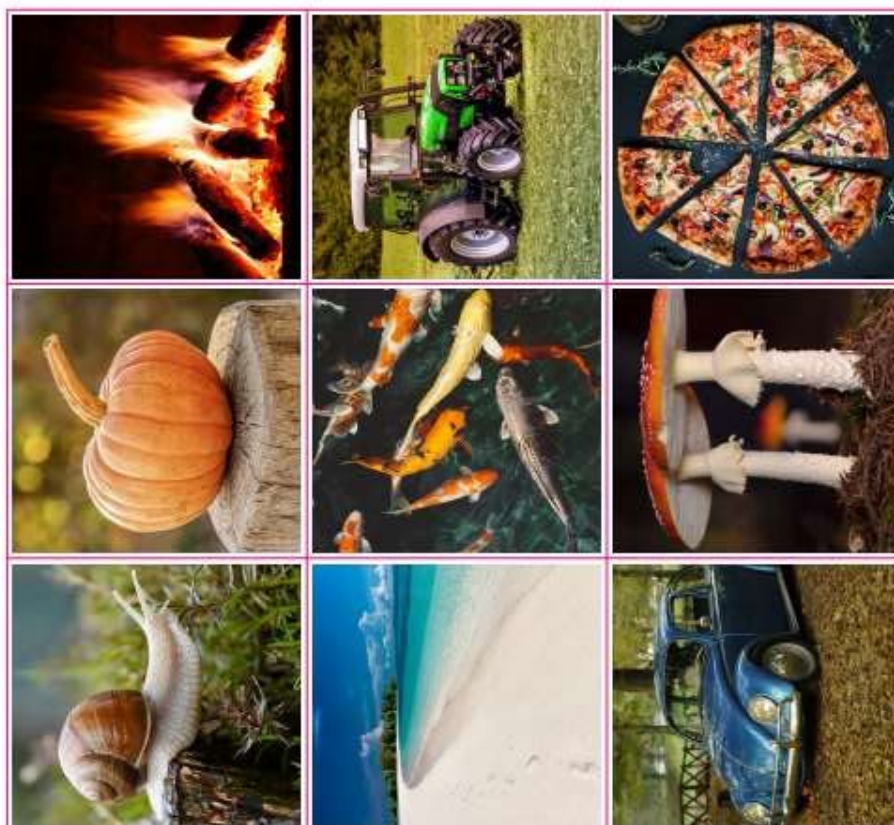


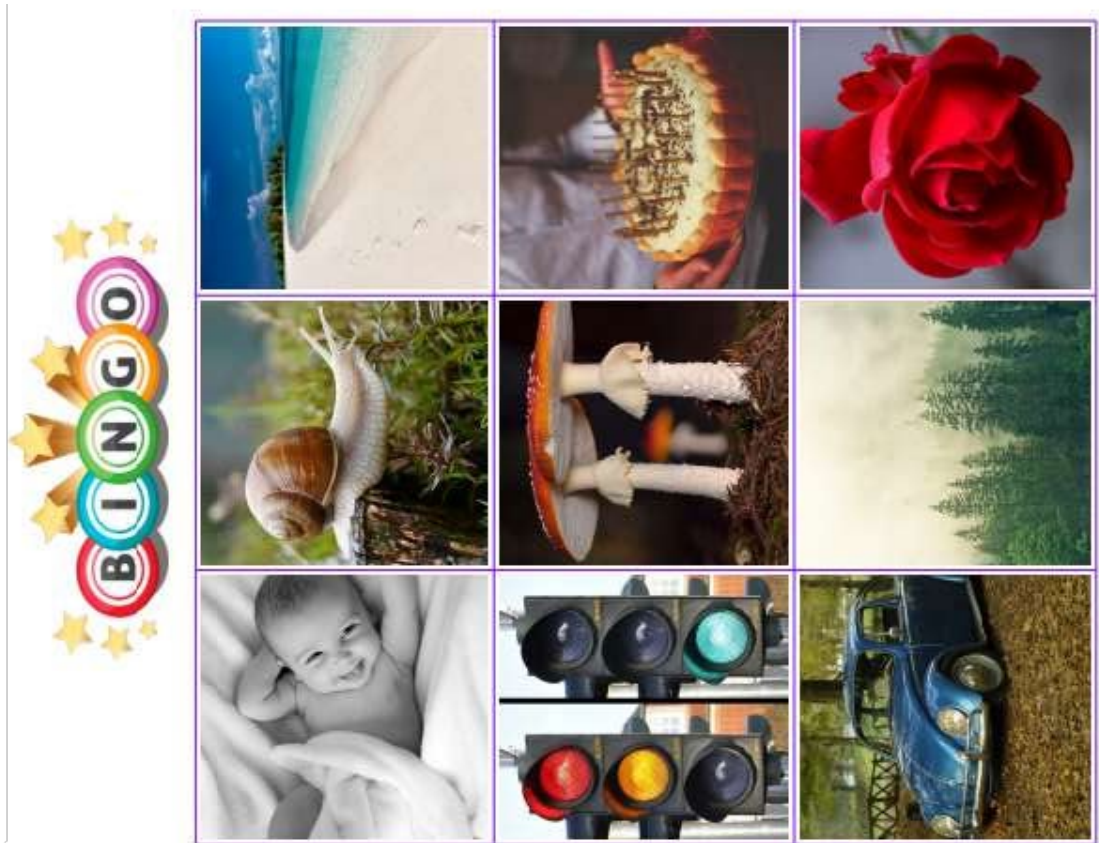






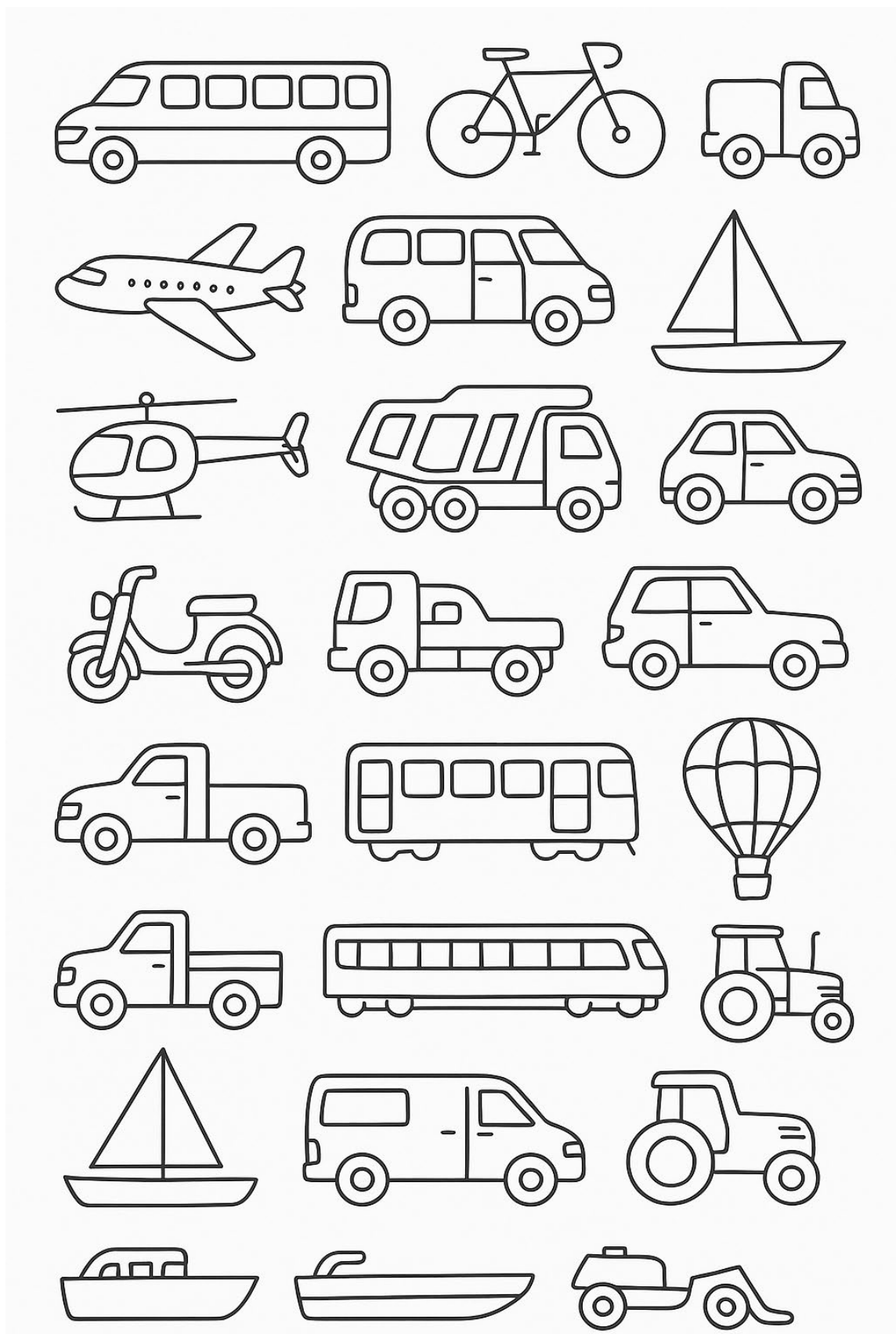




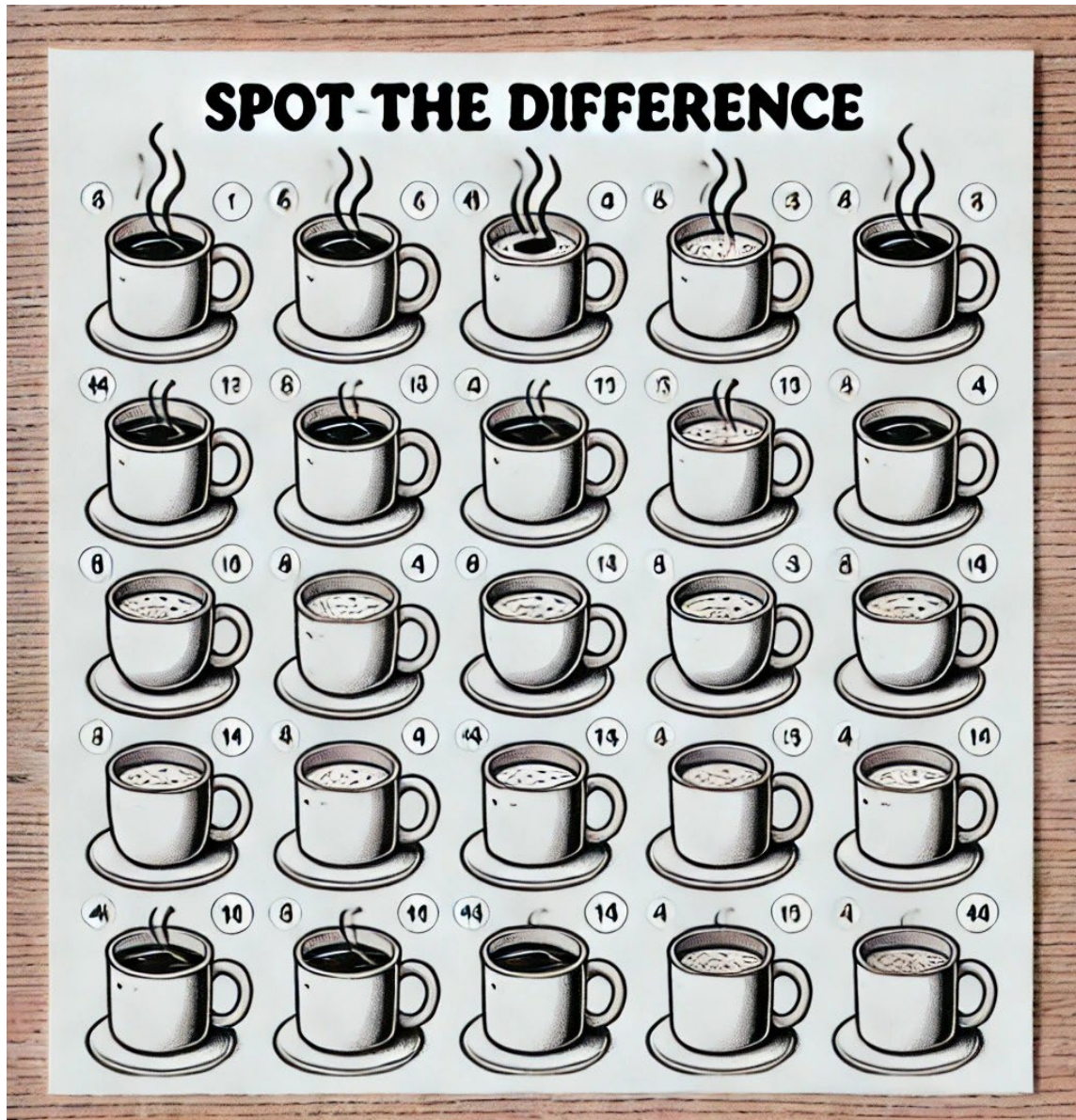


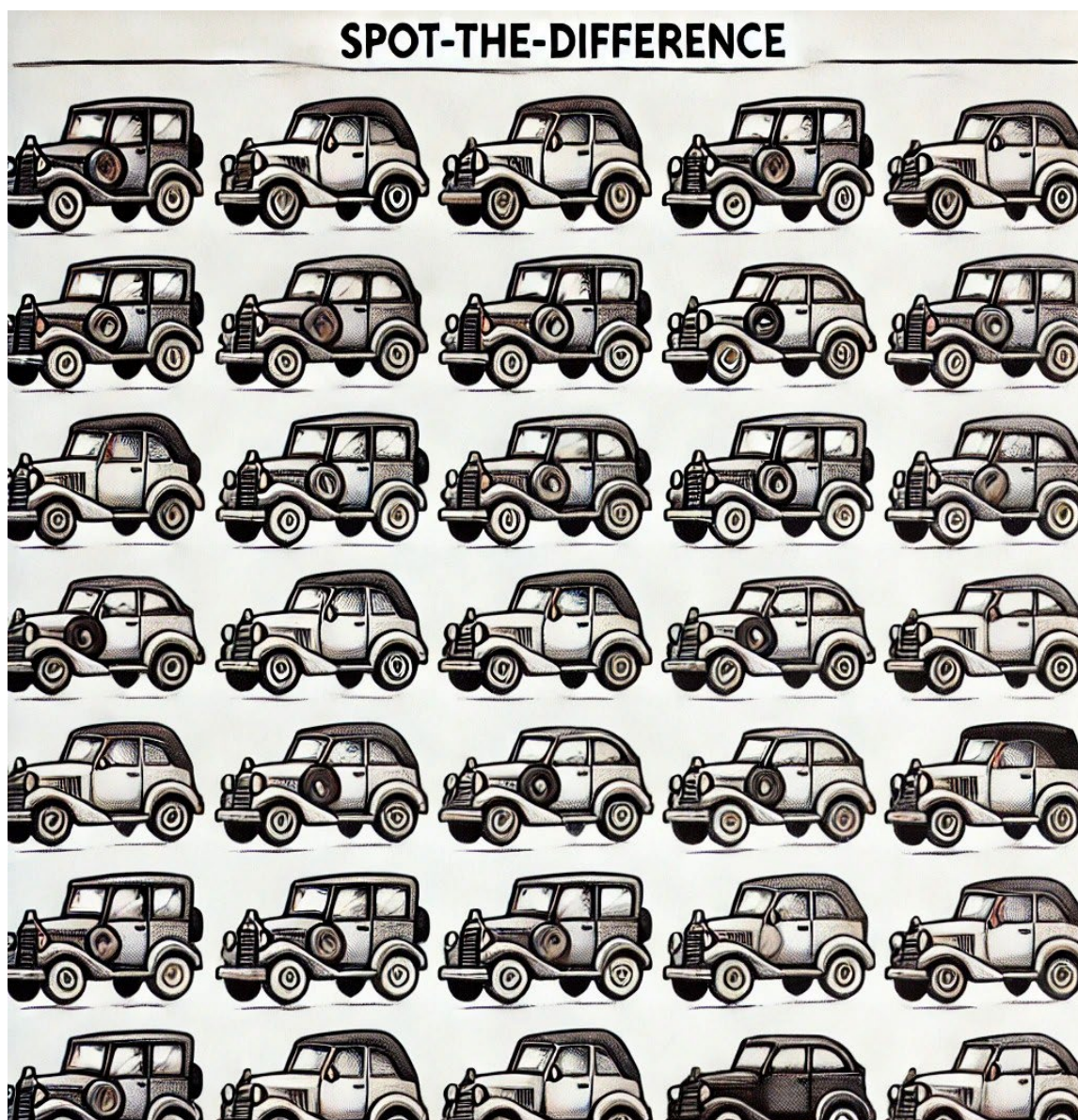
Individual	Título de la actividad: Está aquí.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se mostrará una lámina con la imagen de distintos elementos o aspectos relacionados con diversos temas (deporte, coches, frutas, verduras, objetos, personas, ...), el usuario deberá señalar la imagen que se corresponda con las indicaciones facilitadas por el profesional.	
Materiales o recursos: Imágenes en el ordenador o plantillas con dibujos repetidos. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se deberá ampliar el tamaño de las imágenes y/o reducir la cantidad de imágenes que aparecen. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá asociar varios elementos, incrementar la cantidad de imágenes y que todos los objetos tengan características muy parecidas.	

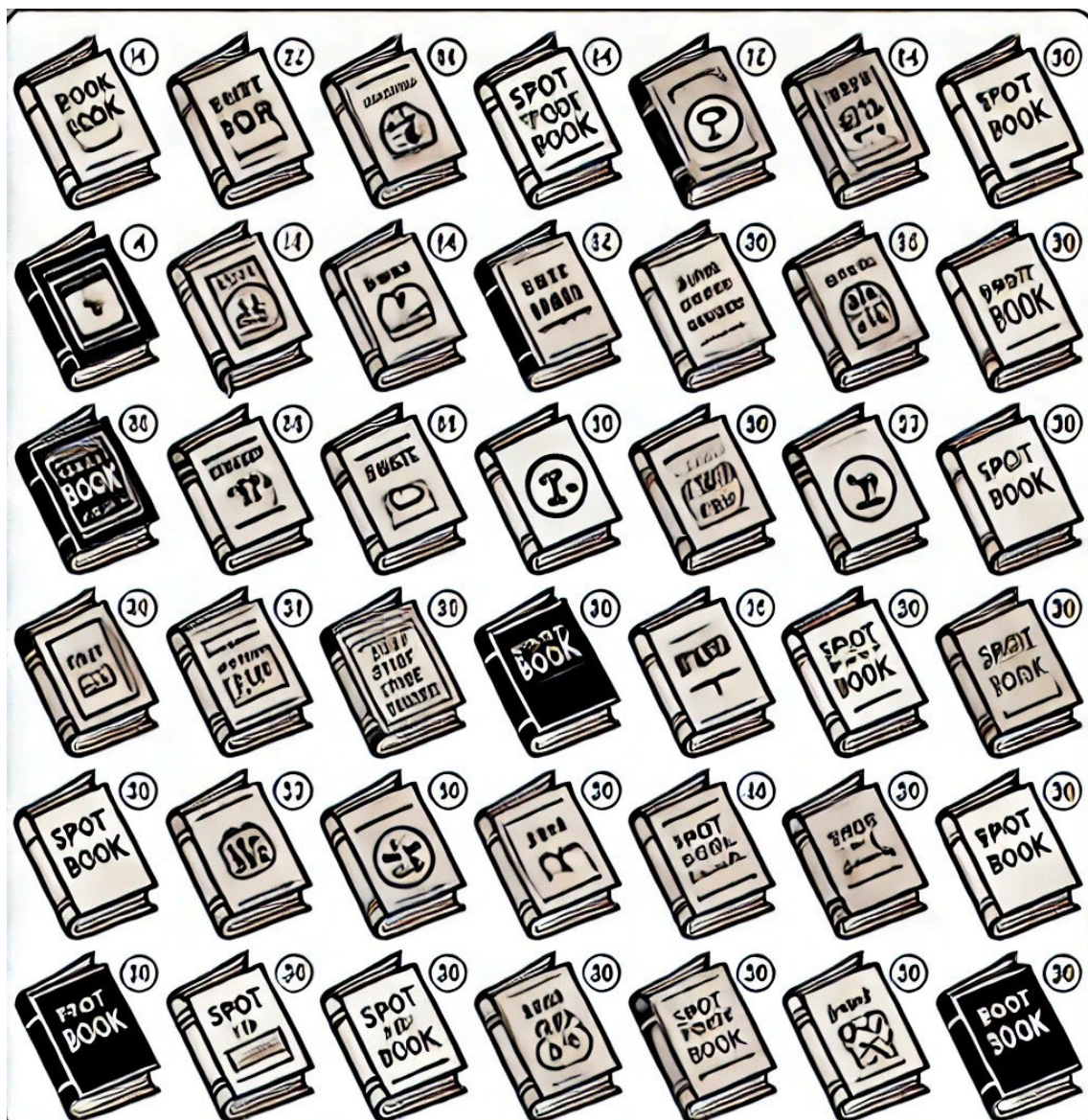


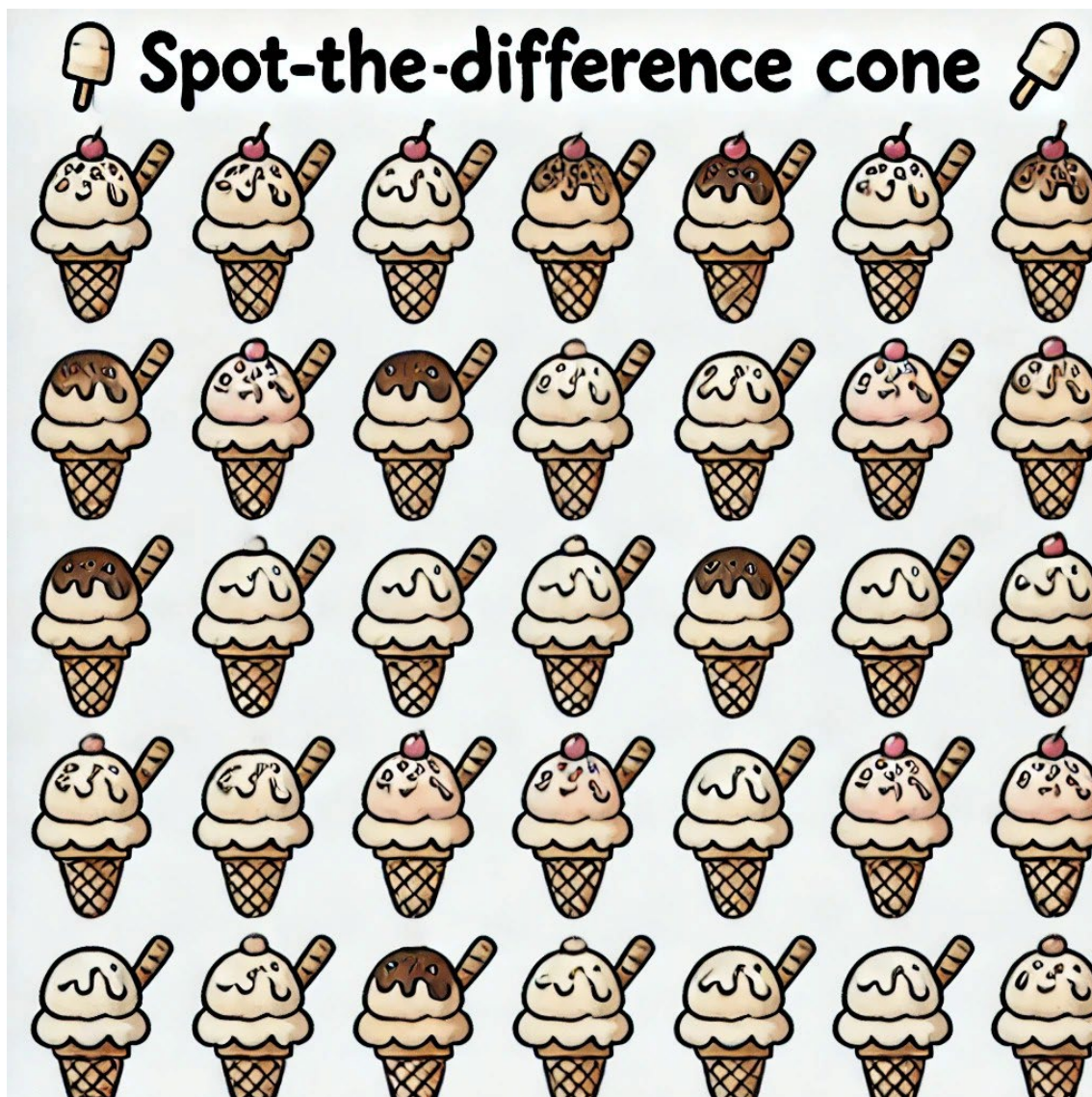


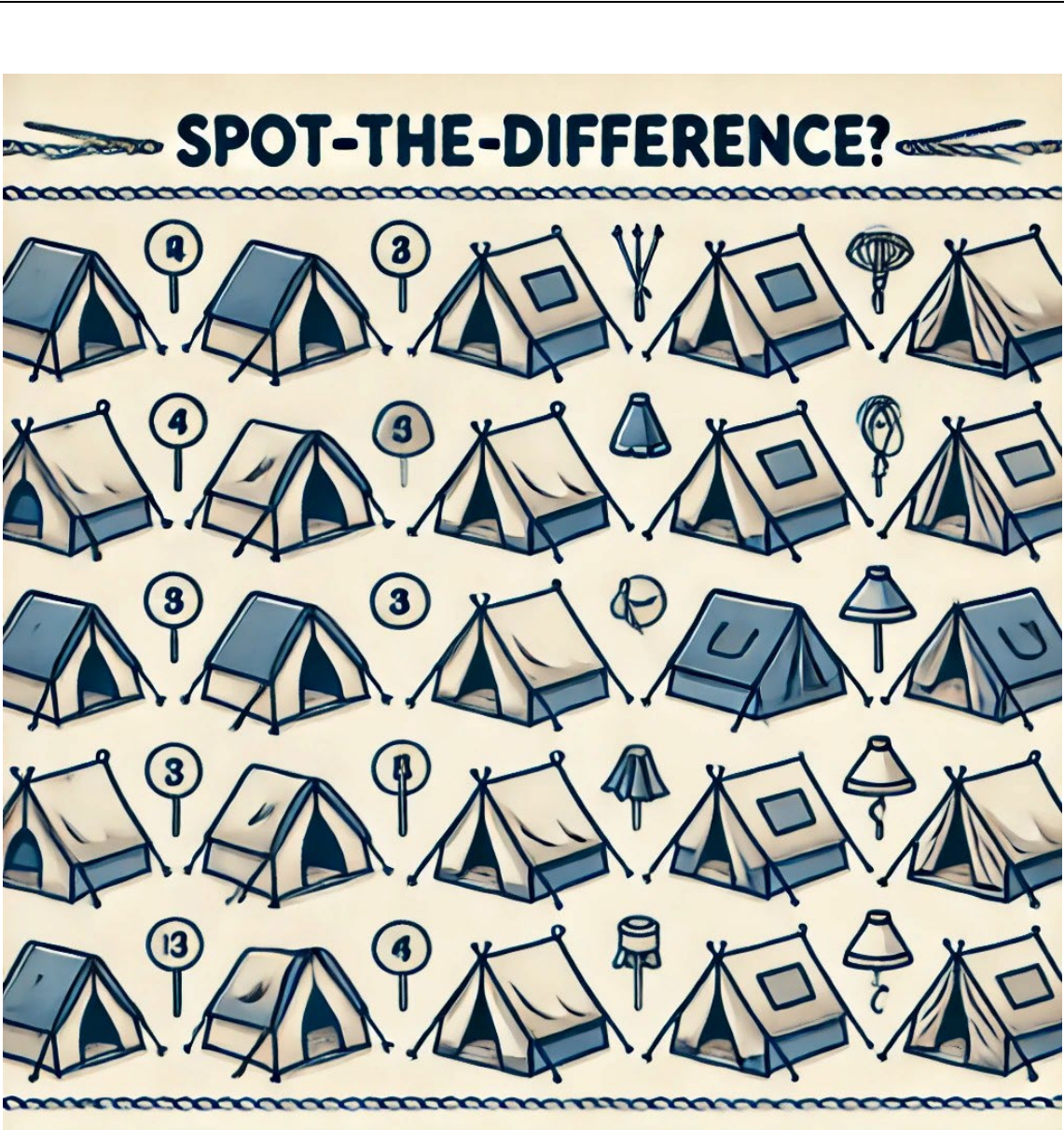
Individual	Título de la actividad: Encuentra el diferente.
	Función: Atención.
Instrucciones: El profesional entregará a cada uno de los usuarios una ficha en la que aparecerá el mismo objeto muchas veces, pero hay alguno que tiene una característica diferente (está posicionado de diferente manera, tiene algo de otro color...). El usuario deberá seleccionar el objeto que tiene esa diferencia.	
Materiales o recursos: Ficha y lapicero. Fuente: https://www.bing.com/images/create	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se presentará una ficha con un menor número de objetos. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se presentará una ficha con un mayor número de objetos.	



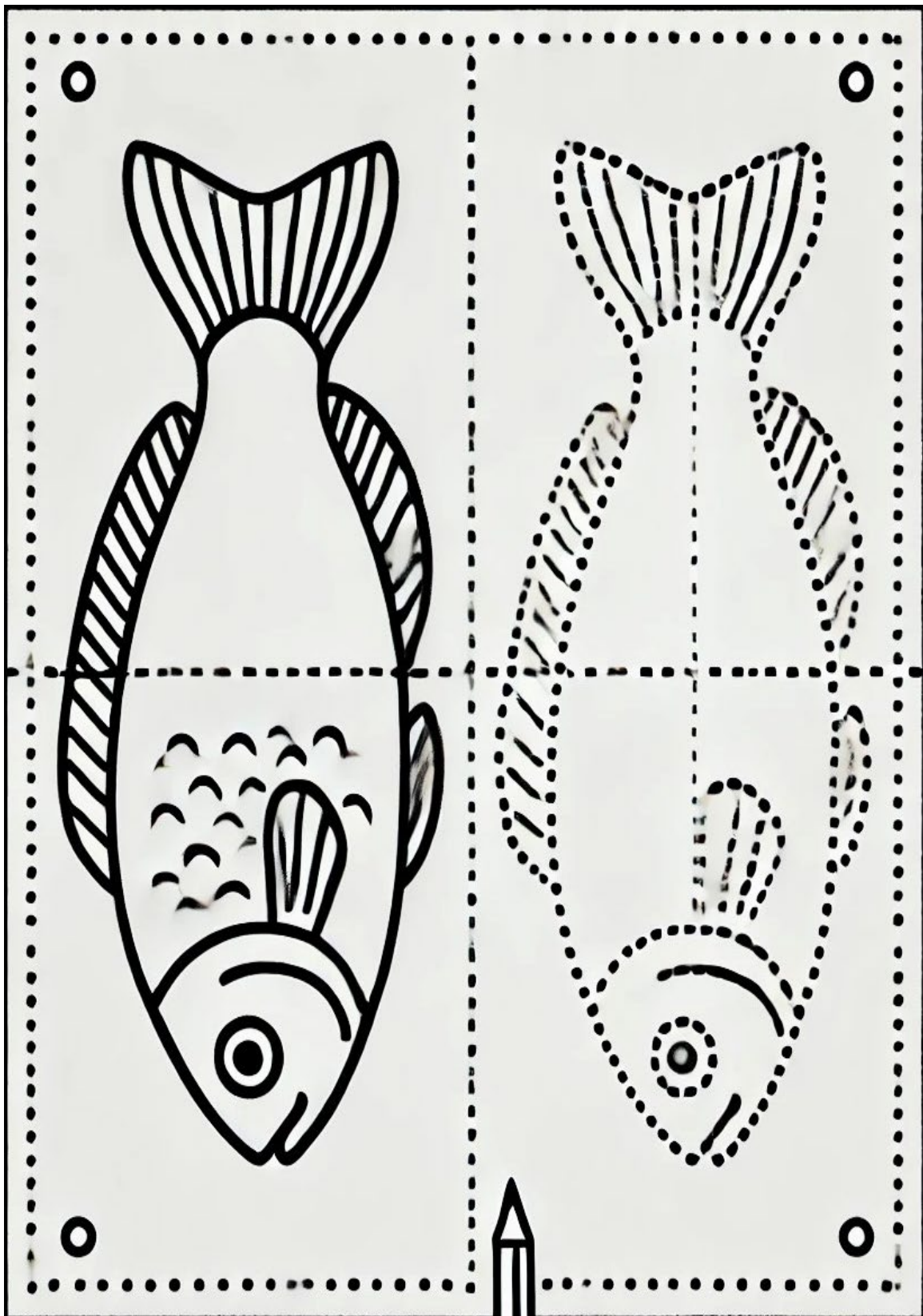


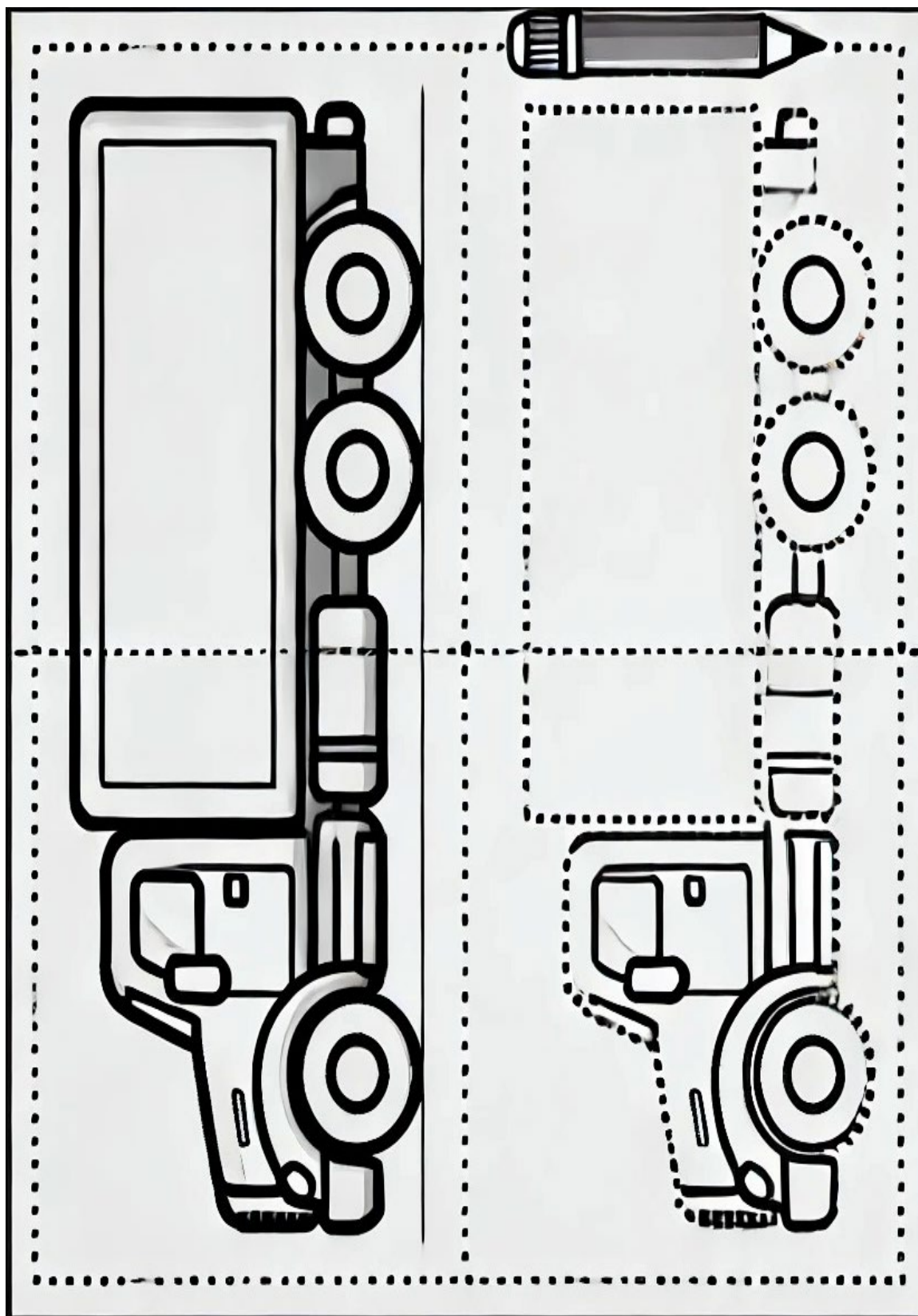






Individual	Título de la actividad: Reproducir el dibujo.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se repartirán plantillas de puntos donde habrá un dibujo. Los usuarios deberán prestar atención al dibujo entregado, ya que deberán reproducirlo en una hoja en blanco.	
Materiales o recursos: Hojas con los dibujos, bolígrafo o lapicero y goma. Fuente: https://www.bing.com/images/create	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se presentarán dibujos más sencillos, con menor número de detalles a reproducir y con puntos como guía. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se presentarán dibujos más complejos, con mayor número de detalles a reproducir.	

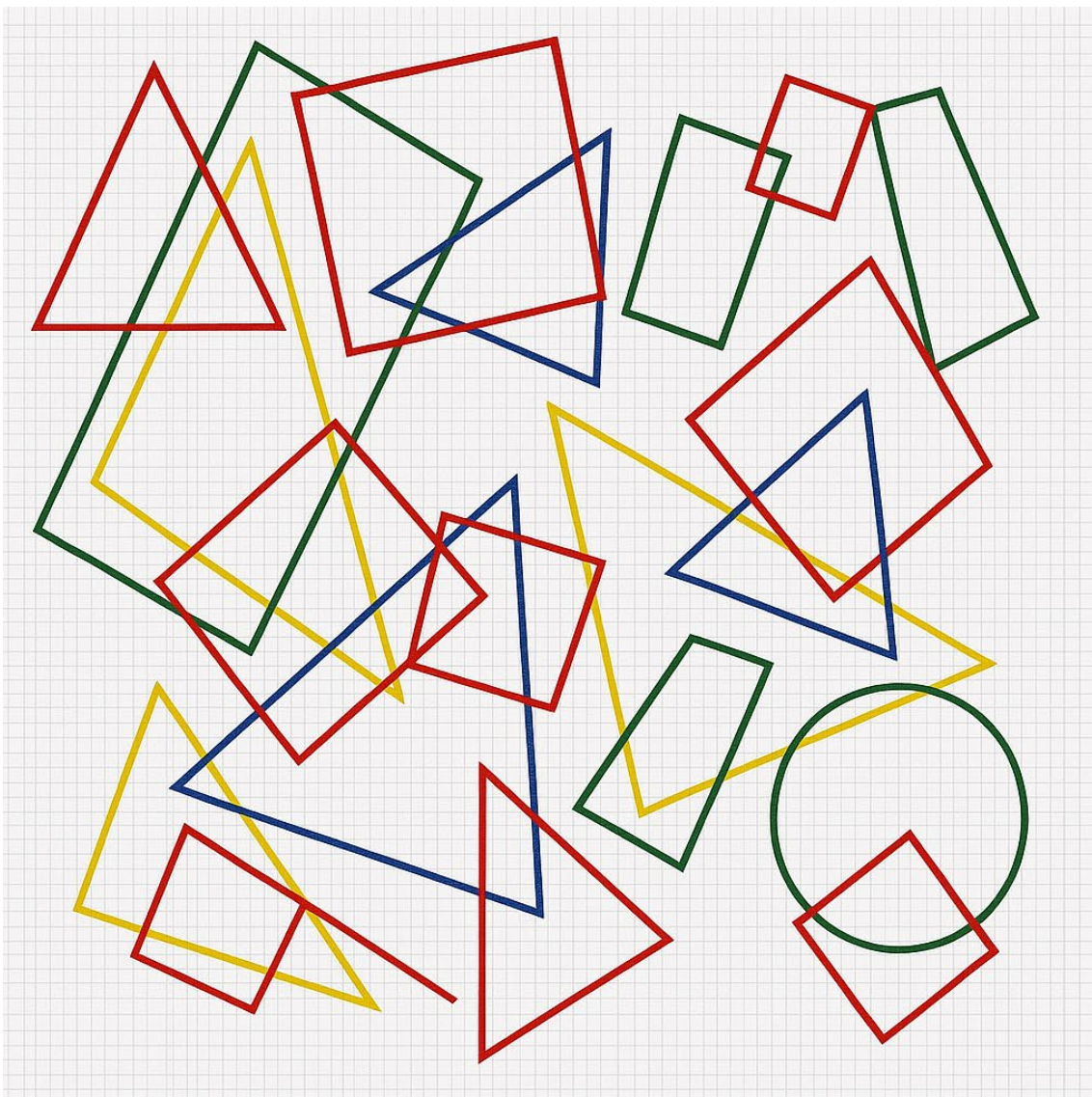




Grupal	Título de la actividad: Simón dice.
	Función: Atención.
Instrucciones: Los componentes del grupo se colocarán sentados en círculo. Los participantes irán haciendo lo que se indica si cumplen la condición que se dice. A continuación, se podrá iniciar una ronda para que los participantes expresen sus comentarios.	
Materiales o recursos: Listado de instrucciones. Fuente: El material incluido es de elaboración propia, desarrollado específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, siempre se realizará la misma acción o gesto. Se deberá adaptar el lenguaje al nivel de comprensión de los participantes y realizar varios ejemplos hasta que se entiendan las instrucciones. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, el usuario deberá recordar lo que ha dicho el anterior o los anteriores compañeros o compañeras.	

- Sonreír a la persona que tienes a la izquierda si te gustan los animales.
- Levantar la mano si eres de Burgos (lugar en que estamos)
- Dar un grito si tu nombre contiene la letra A.
- Guiñar un ojo si cumples años en el mes de abril.
- Decir el nombre de la persona que tienes a la derecha si tienes ropa de color...
- Tocarte la cabeza si tienes hermanos o hermanas.
- Dar palmas si te gusta cocinar o sabes cocinar.
- Hacer el gesto característico del deporte que más te guste.
- Hacer un paso de baile si te gusta la Navidad.
- Poner las dos manos encima de la mesa si te gusta viajar.

Individual	Título de la actividad: Diferenciando figuras.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se proporcionará una lámina con diferentes formas geométricas de distintos colores y tamaños. En la parte inferior de la lámina, hay recuadros donde se encuentran algunas de las formas que hay en la imagen, así como, otras que no aparecen. El usuario deberá apuntar debajo de cada recuadro el número correspondiente a las figuras que aparecen en la imagen superior.	
Materiales o recursos: Fichas con la imagen, bolígrafos o lapiceros. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se presentarán menor número de figuras o se deberá buscar únicamente una figura o no tener en cuenta color u otras características. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se presentarán mayor número de figuras, se deberá atender a todo tipo de detalles (color, tamaño, posición, etc.).	

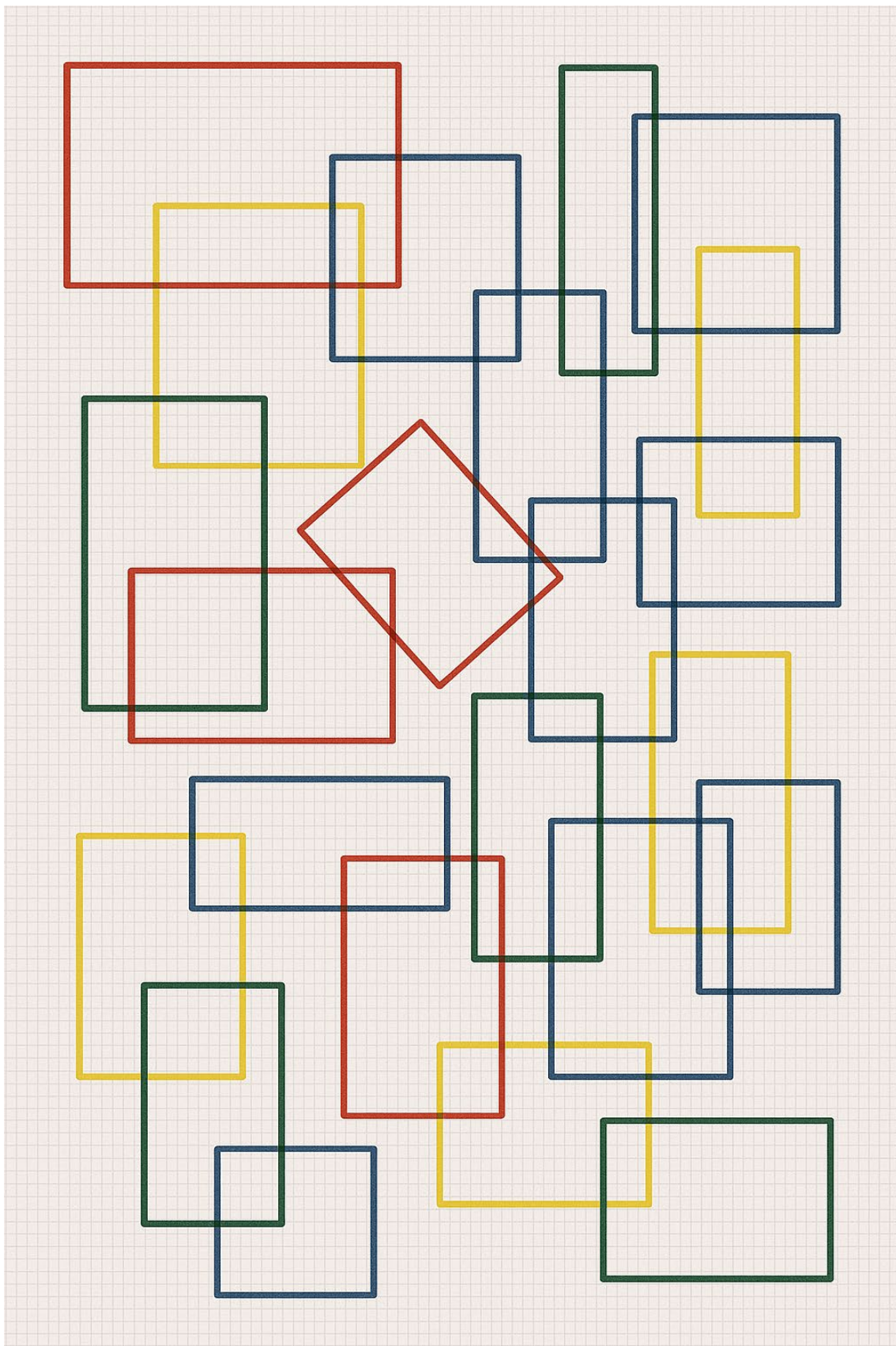


¿CUÁNTOS HAY DE CADA FORMA?

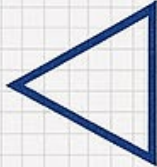
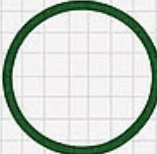
					

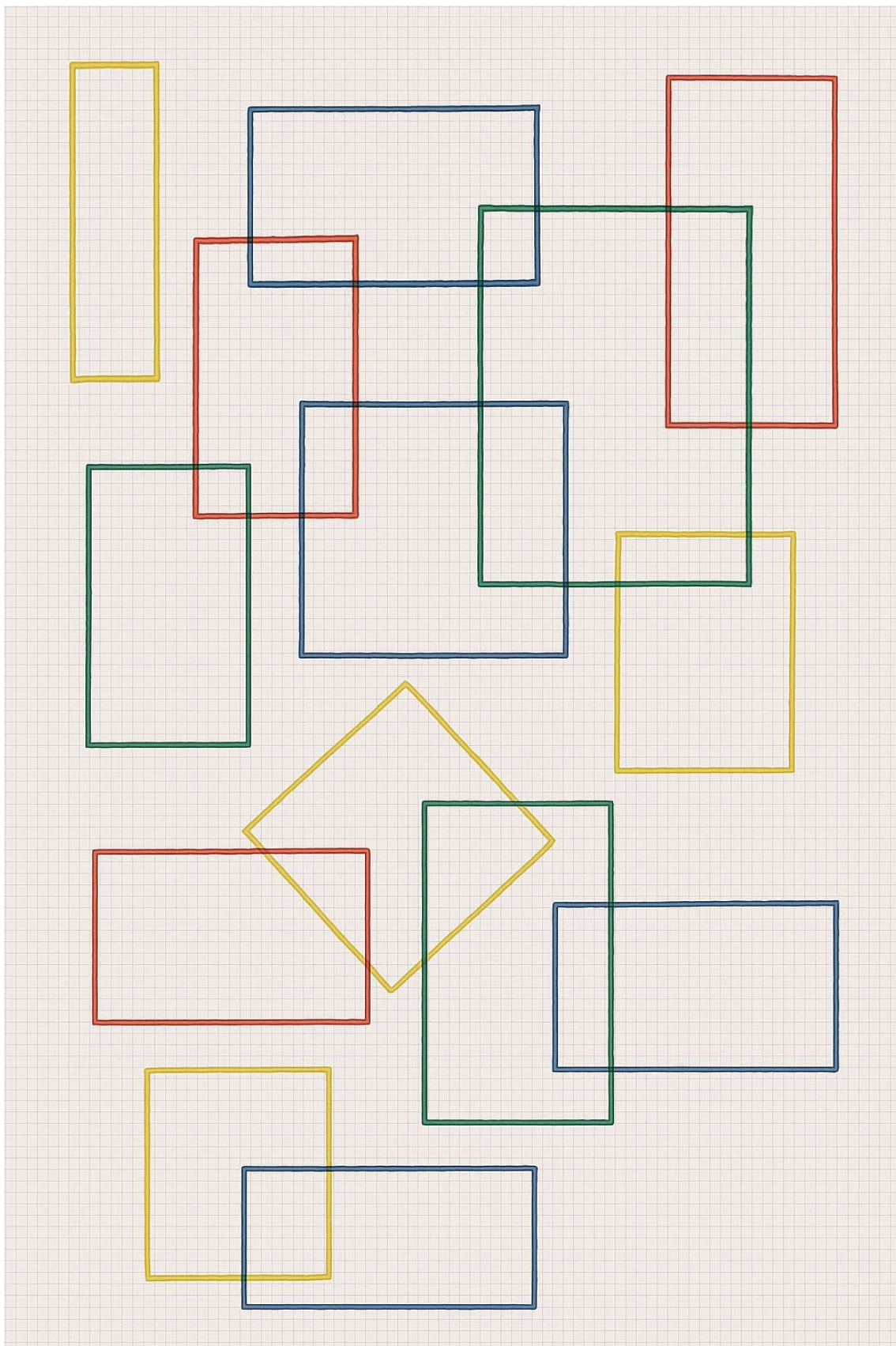
¿CUÁNTOS HAY DE CADA FORMA?

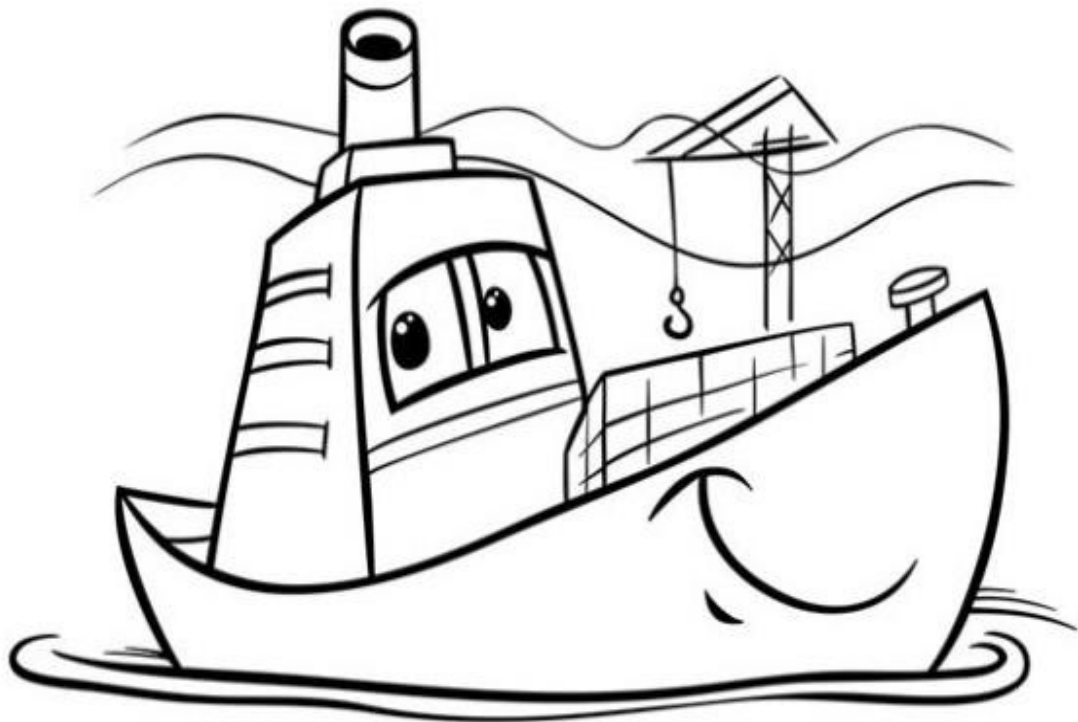
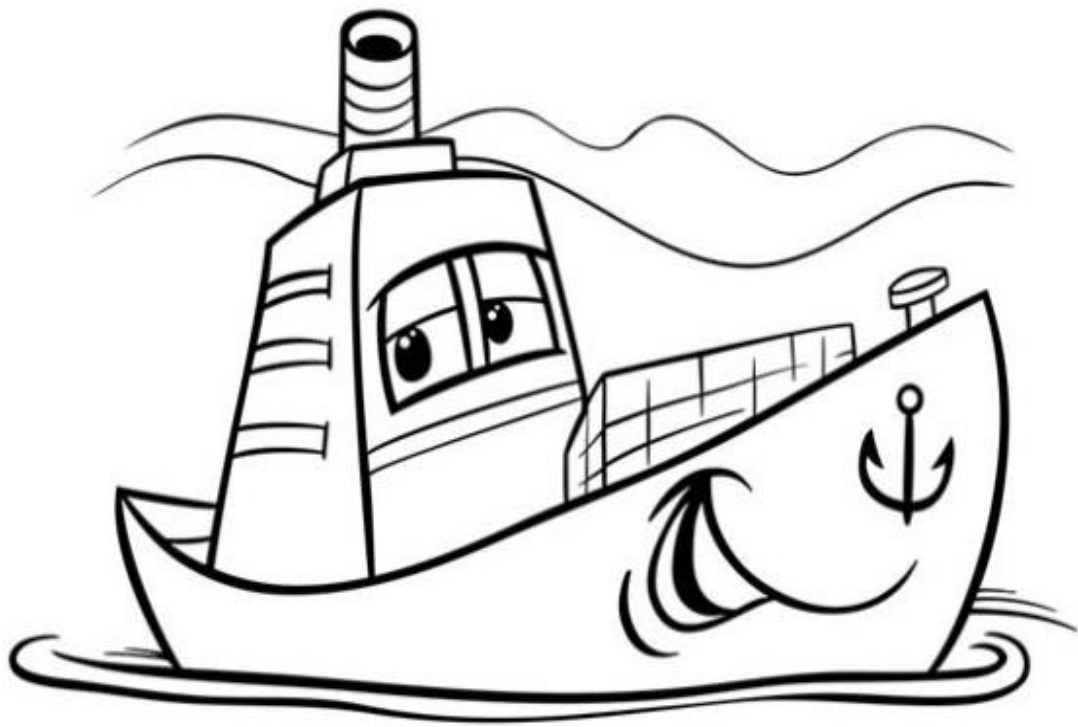


¿CUÁNTOS HAY DE CADA FORMA?



Grupal	Título de la actividad: Encontrar las diferencias.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se repartirán fichas individuales con dos imágenes similares, pero con pequeñas diferencias, se dejará tiempo para que los participantes busquen esas diferencias que tendrán que rodear con un círculo o señalar con una X. Una vez todos hayan encontrado las diferencias o bien haya transcurrido un tiempo fijado, se comentarán las diferencias encontradas entre todos y se mostrará la solución.	
Materiales o recursos: Fichas con dibujos, bolígrafos o lapiceros. Fuente: https://genial.guru/admiracion-curiosidades/9-imagenes-en-las-que-encontrar-las-diferencias-no-es-tan-facil-como-parece-641510/ https://www.epasatiempos.es/buscar-diferencias.php?df=508 https://www.ecognitiva.com/atencion/encuentra-diferencias/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se presentarán menor número de diferencias y la complejidad de la imagen será menor. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se presentarán mayor número de diferencias y la complejidad para encontrar las diferencias será mayor.	



Encuentra las 7 diferencias:



<https://www.ecognitiva.com/atencion/encuentra-diferencias/>



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 7 diferencias:



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias



Encuentra las 10 diferencias

















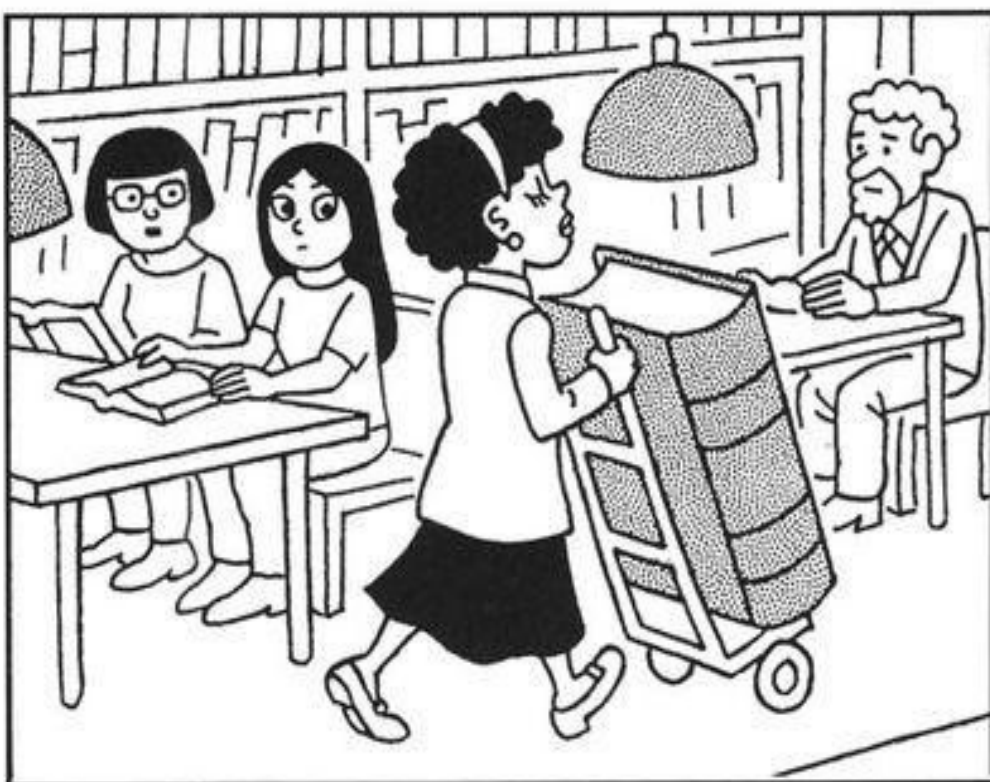


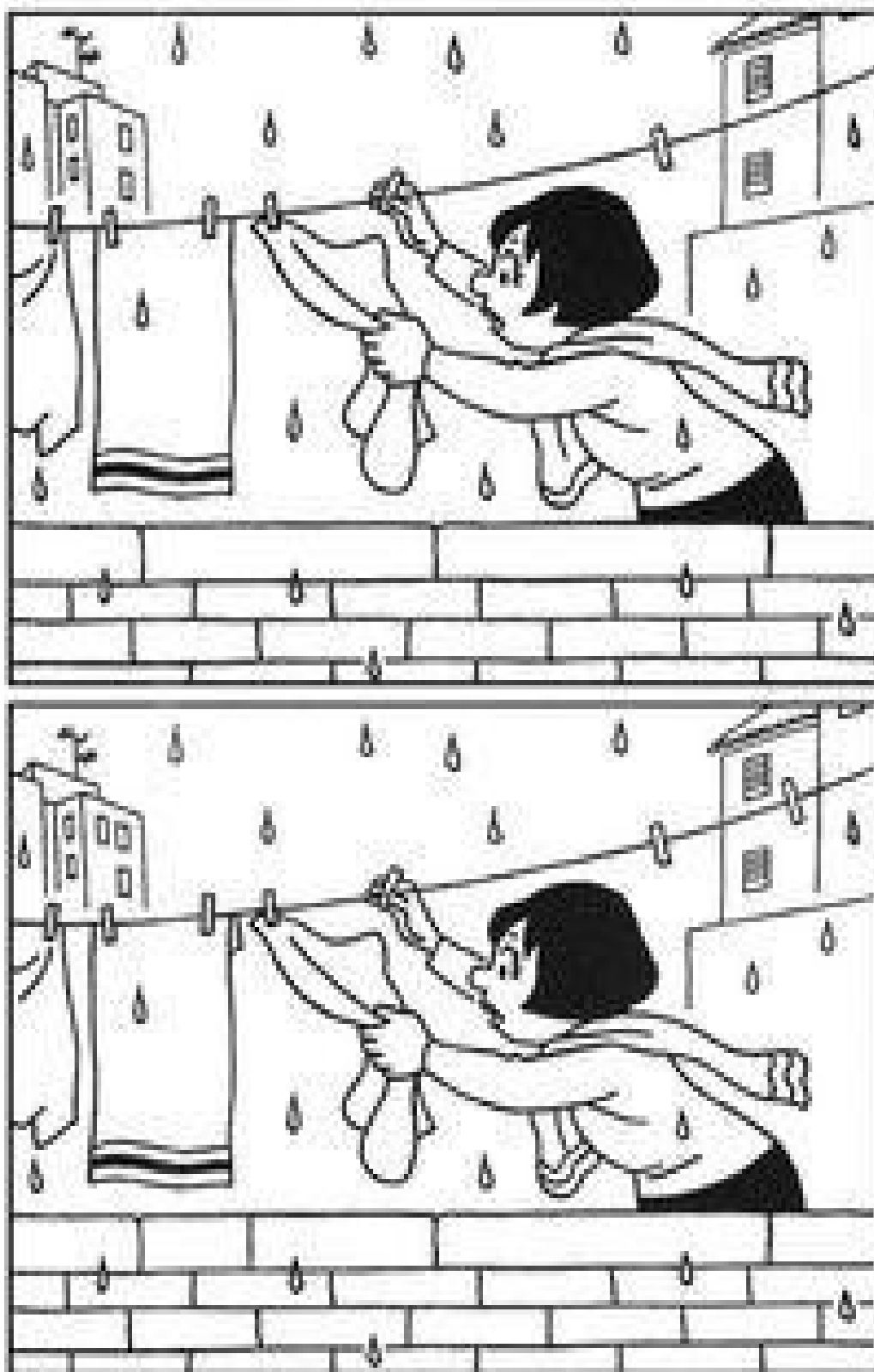




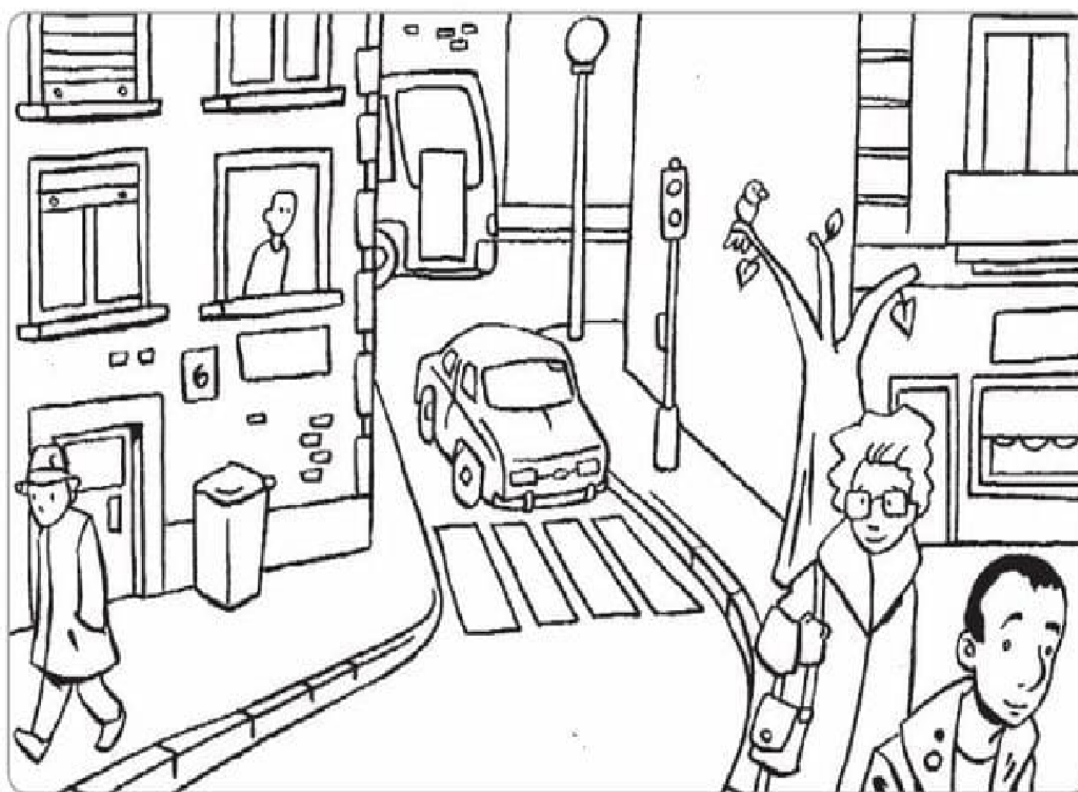










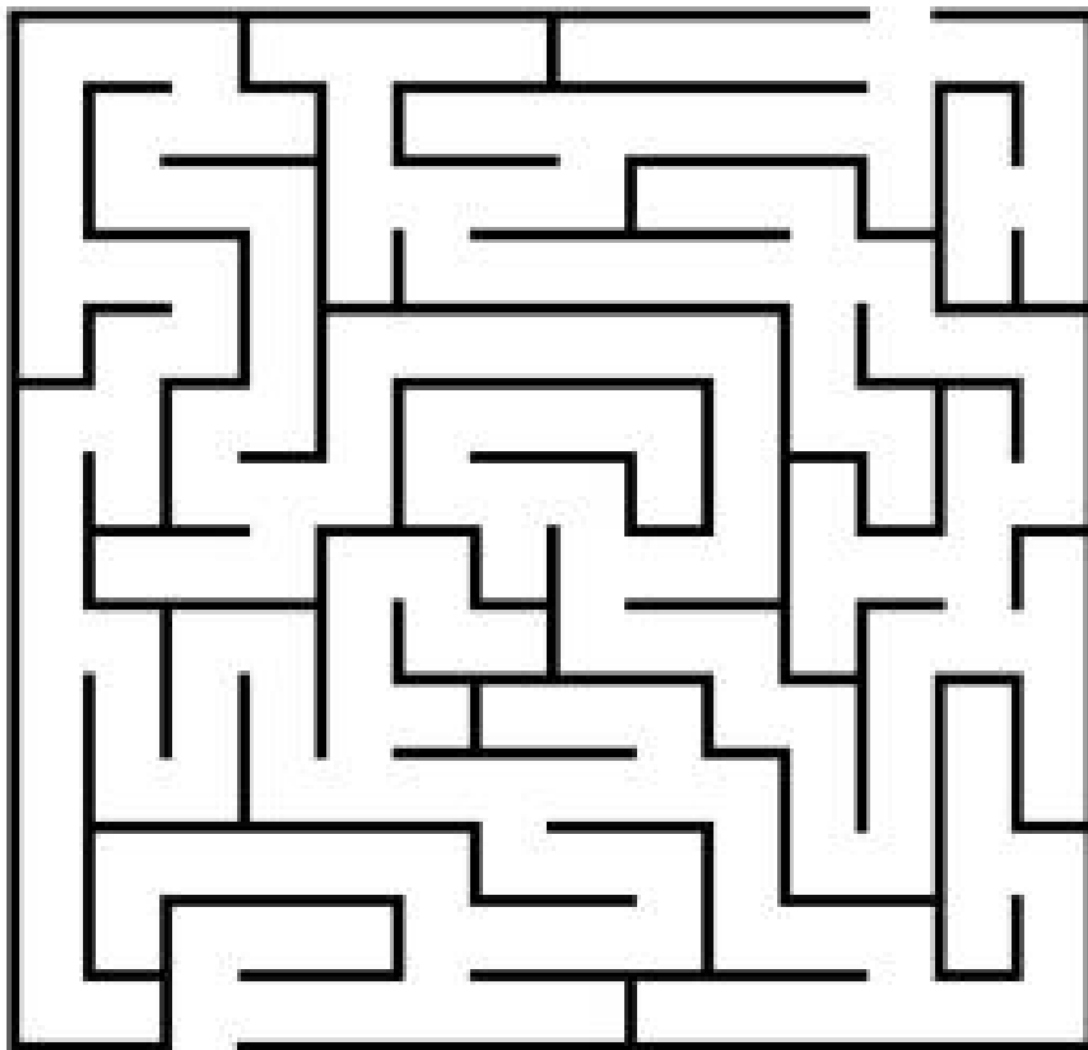


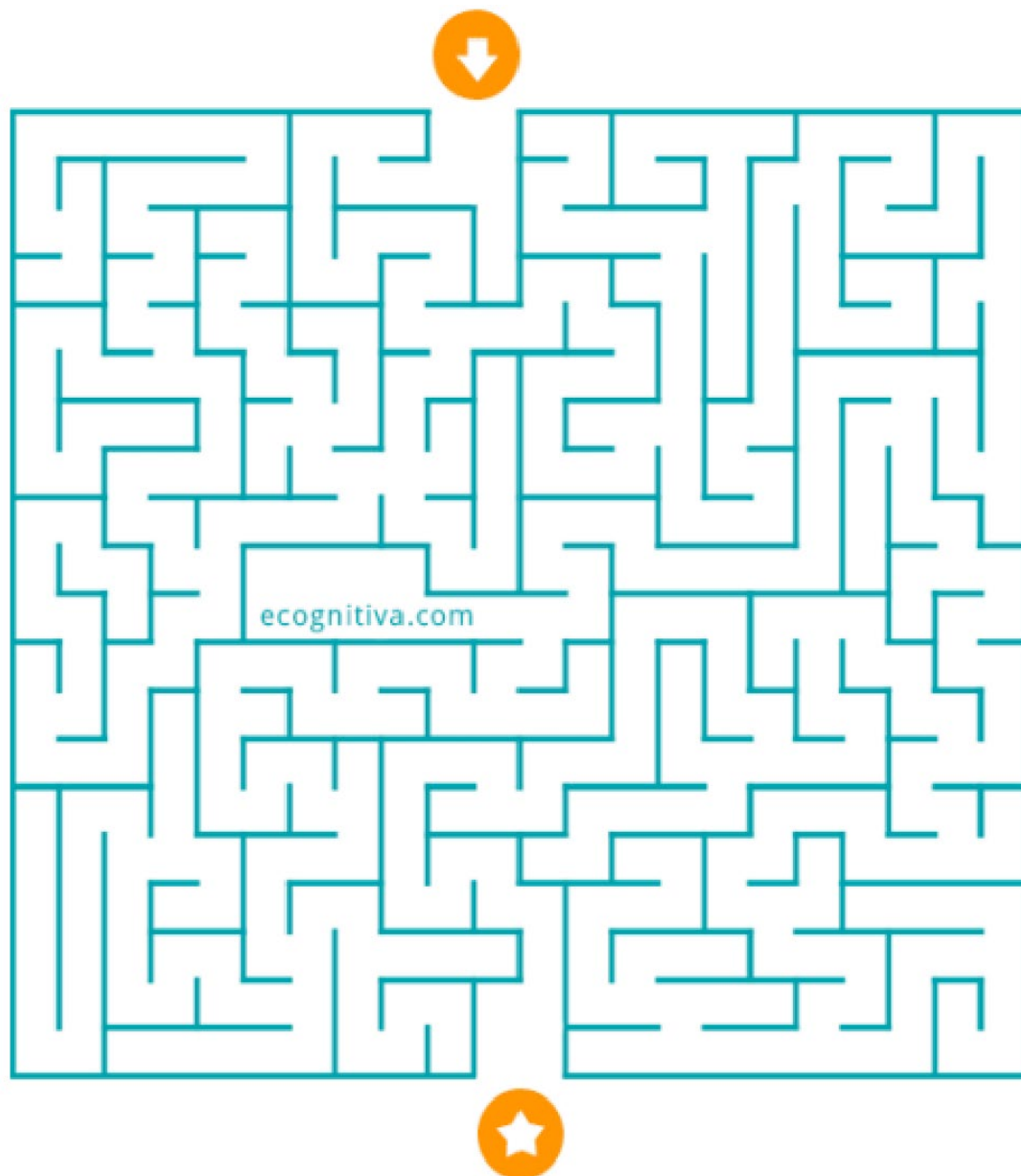


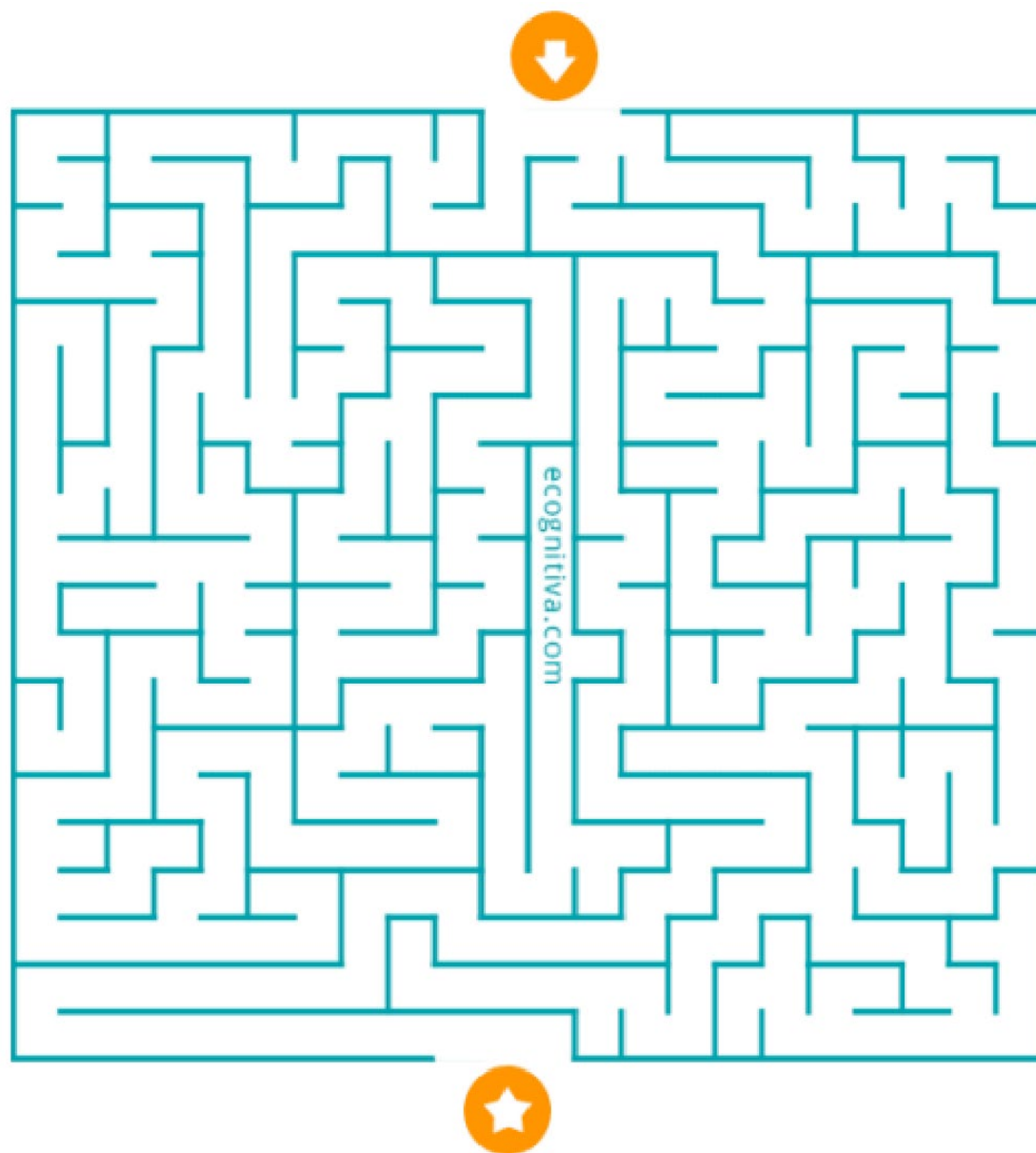
www.kiddicolour.com ©2017

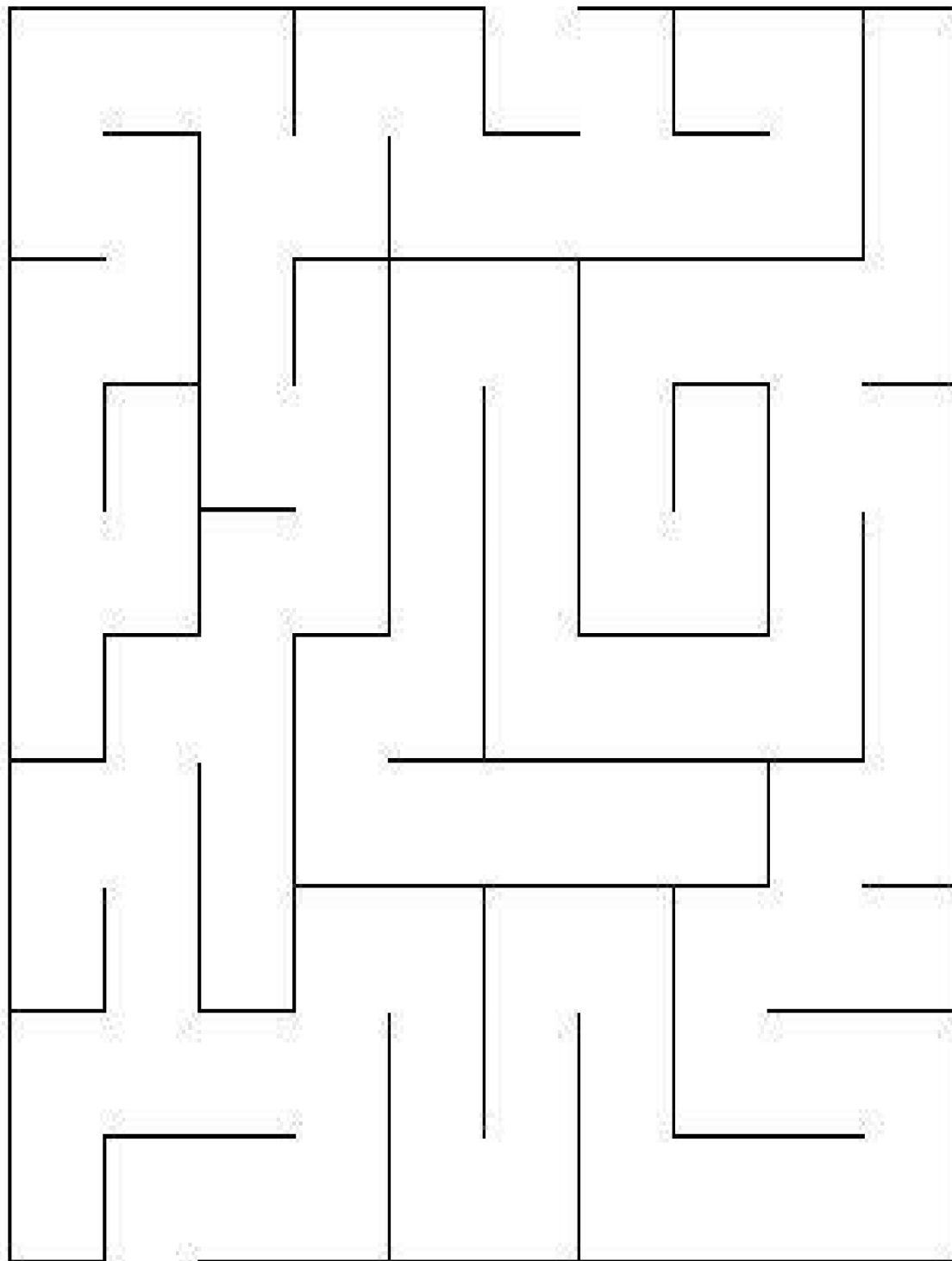


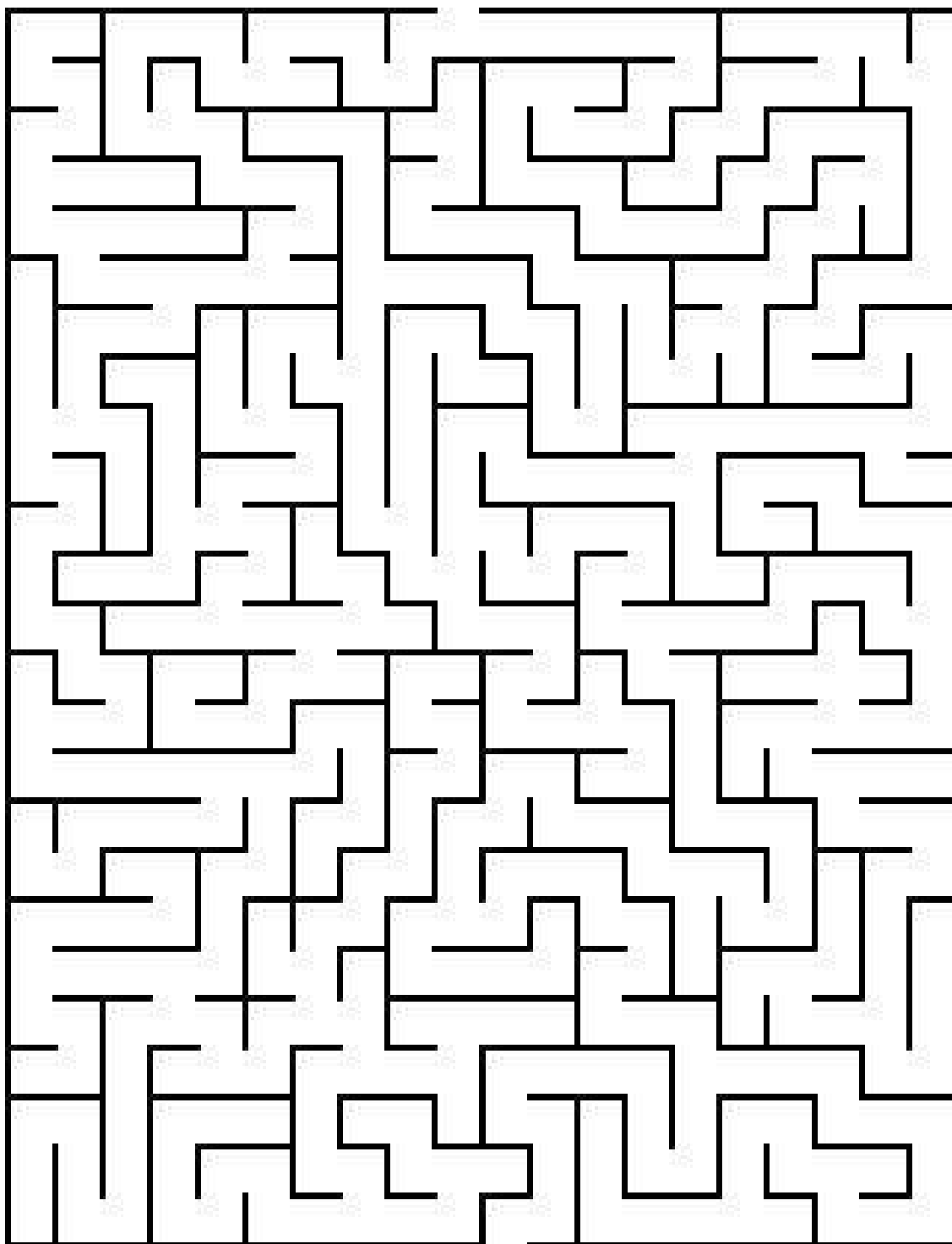
Individual	Título de la actividad: Laberinto.
	Función: Atención.
Instrucciones: El usuario recibirá una hoja con un laberinto, una vez identificado el punto de salida y el de entrada, deberá intentar recorrer el camino correcto que le lleve al punto de salida.	
Materiales o recursos: Laberintos impresos, bolígrafo o lapicero, goma. Fuente: https://www.ecognitiva.com/pasatiempos/laberintos/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el usuario seguirá un itinerario ya marcado o deberá fijarse en uno ya realizado o deberá hacerlo en pareja/grupo, también se podrán facilitar pistas para encontrar el camino correcto. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá limitar el tiempo para encontrar la salida, además de incrementar la complejidad del laberinto.	

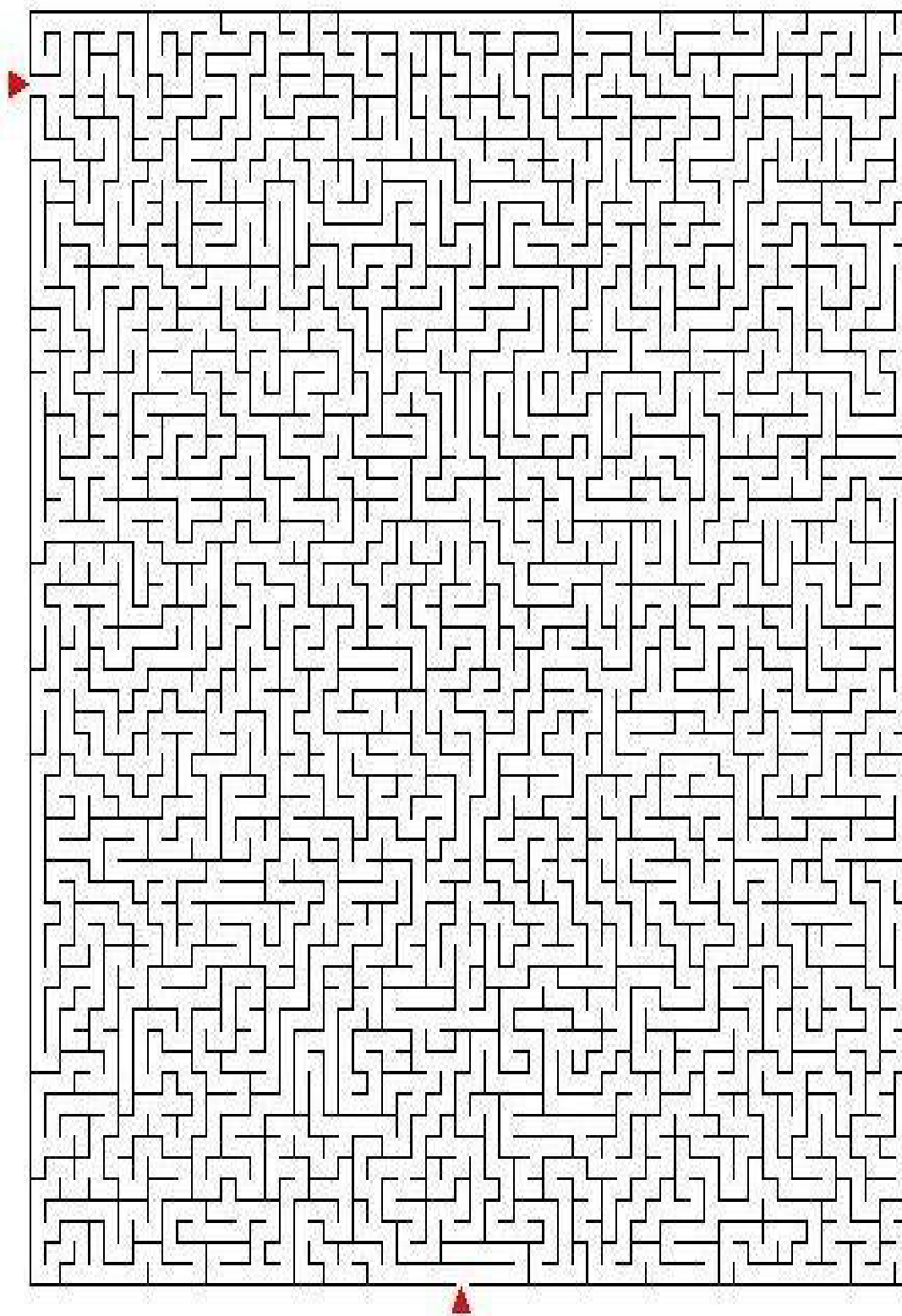












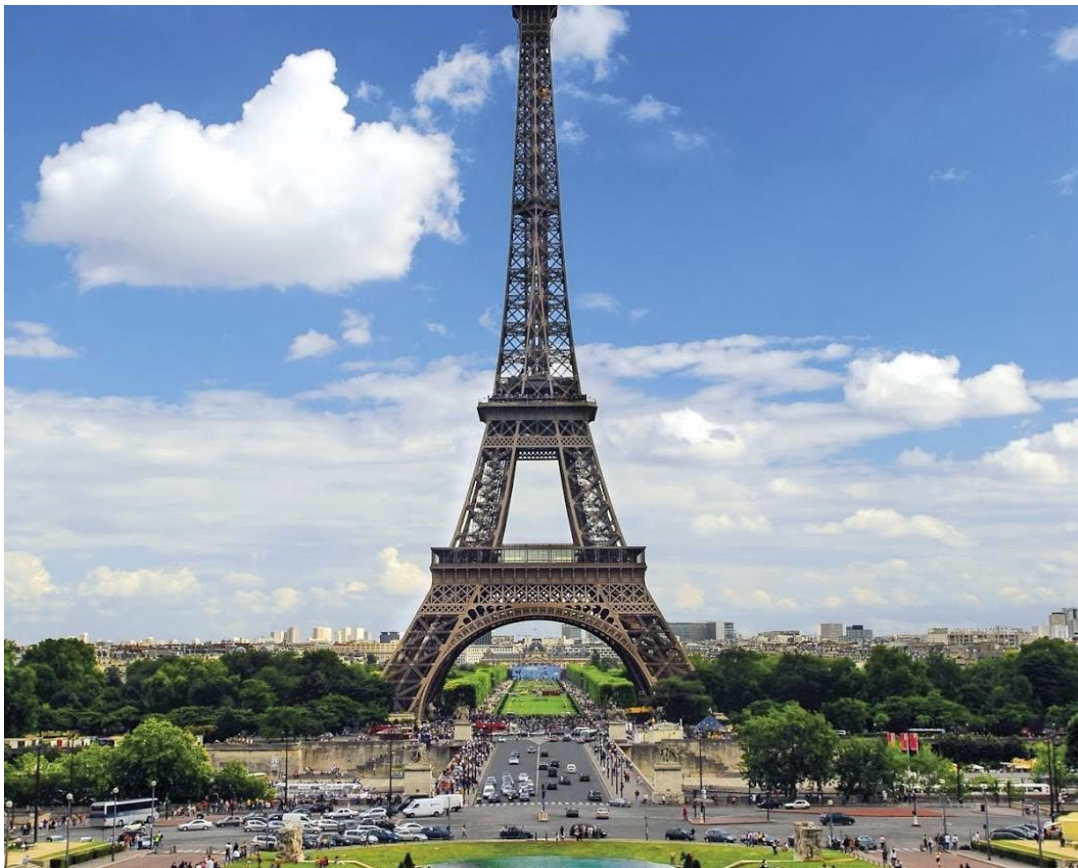
Individual	Título de la actividad: Música en movimiento.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se escucharán canciones que serán interrumpidas por diferentes sonidos. Cuando suenen estos sonidos, los usuarios deberán realizar los movimientos asociados a este. • Sonido de claxon → ponerse de pie. • Perro ladrando → dar una palmada. • Sonido de móvil → levantar el brazo derecho. • Timbre de casa → levantar el brazo izquierdo. • Plato roto → Levantarse y dar una vuelta sobre sí mismo. Antes de iniciar la actividad, los usuarios deberán escuchar e identificar los sonidos y realizar los movimientos asociados, sin música.	
Materiales o recursos: Equipo de música/ordenador, canciones, enlace al audio de los cinco sonidos referentes: Canciones sugeridas: "Happy" – Pharrell Williams 🎵 y "La Bamba" – Ritchie Valens 🎸 "Dancing Queen" – ABBA 🎵 y "Waka Waka" – Shakira 🎵	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá proporcionar imágenes de los objetos o animales que representan los sonidos y de los movimientos a realizar. Utilizar en cada sesión un único sonido. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrán intercalar sonidos o incrementar el número de sonidos que suenan en cada canción.	

Grupal	Título de la actividad: La vuelta al mundo.
	Función: Atención.
Instrucciones: Se pedirá a los usuarios que se coloquen por pareja. Sobre una mesa se pondrán sobres cerrados que contengan piezas diferentes, las cuales formarán una imagen de monumentos muy conocidos. Una propuesta de monumentos podría ser: Coliseum (Italia), Catedral de Burgos (España), Estatua de la libertad (USA), Taj Mahal (India), La gran muralla (China), Torre de Pisa (Italia), Torre Eiffel (Francia) y las Pirámides (Egipto). Cada una de las parejas elegirá un sobre y deberán construir la imagen.	
Materiales o recursos: Sobres, piezas de las imágenes e imágenes completas. Fuente: Material extraído de fotografías buscadas en Google. Se utilizó la siguiente dirección URL para convertir la imagen en formato puzle: https://www.fotoefectos.com/cat-especiales/fotomontaje-puzzle	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar la imagen completa y hacer el puzle encima o tenerla como modelo. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá hacer piezas más pequeñas y/o hacer la actividad individualmente.	

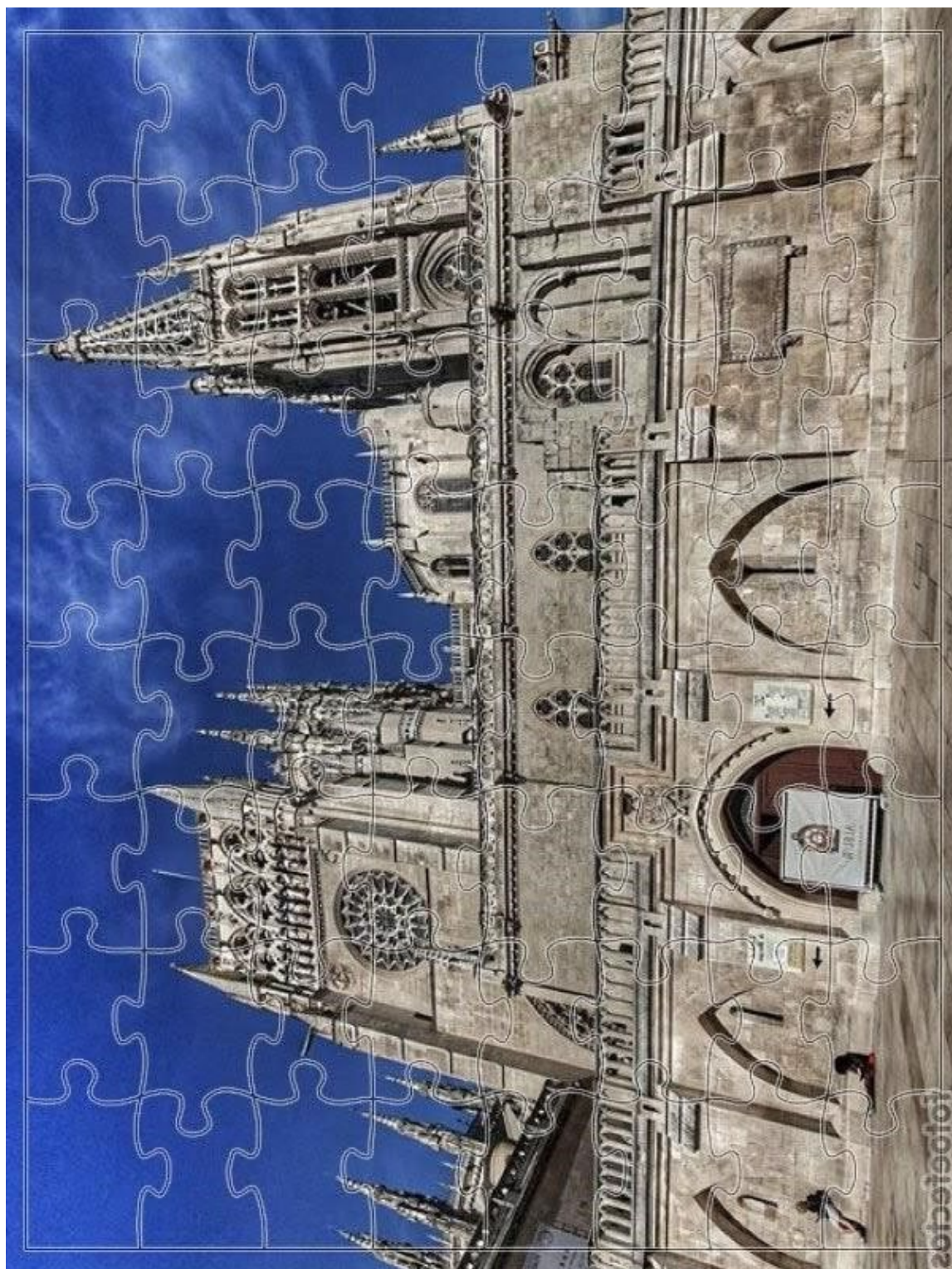




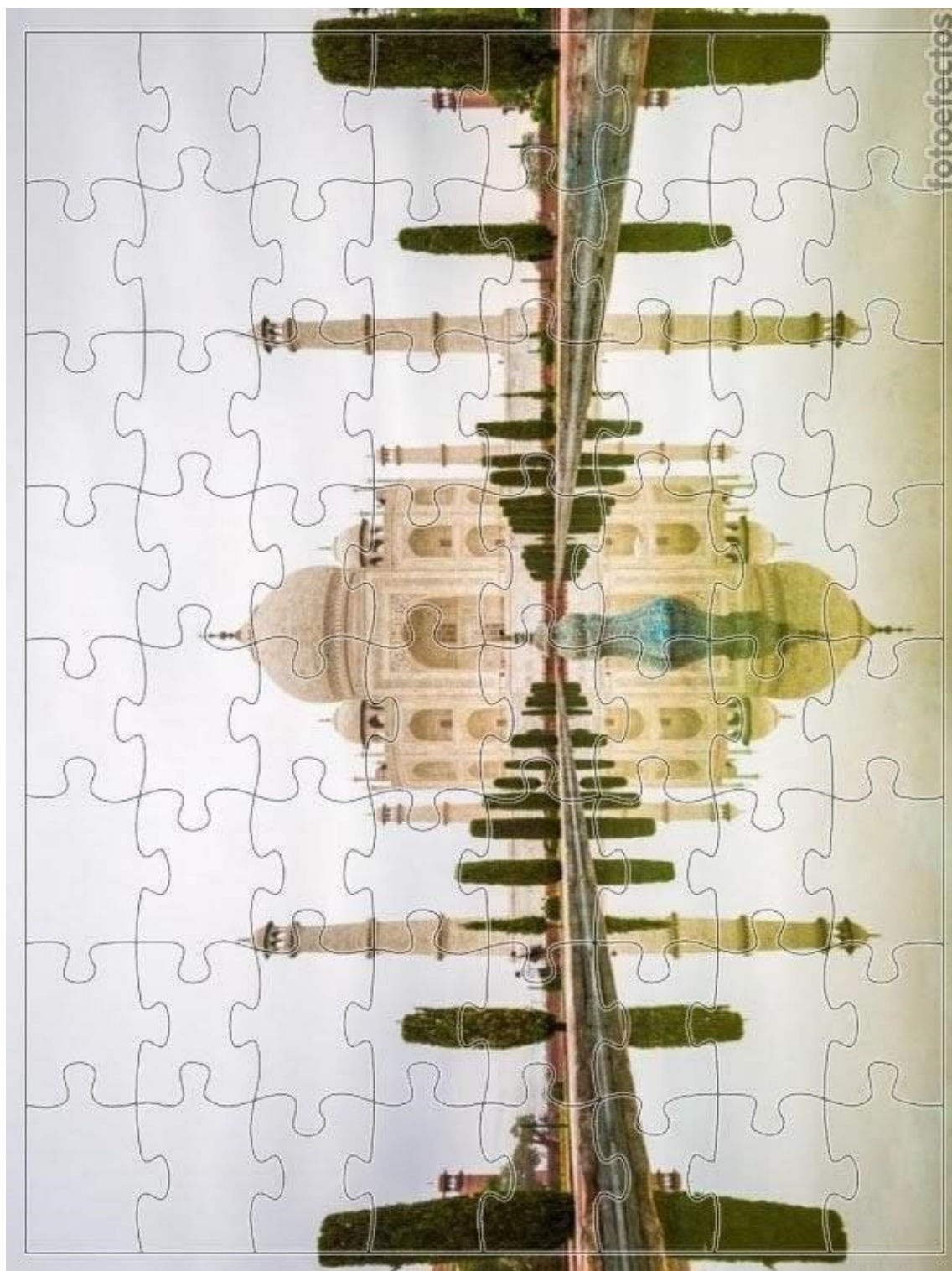


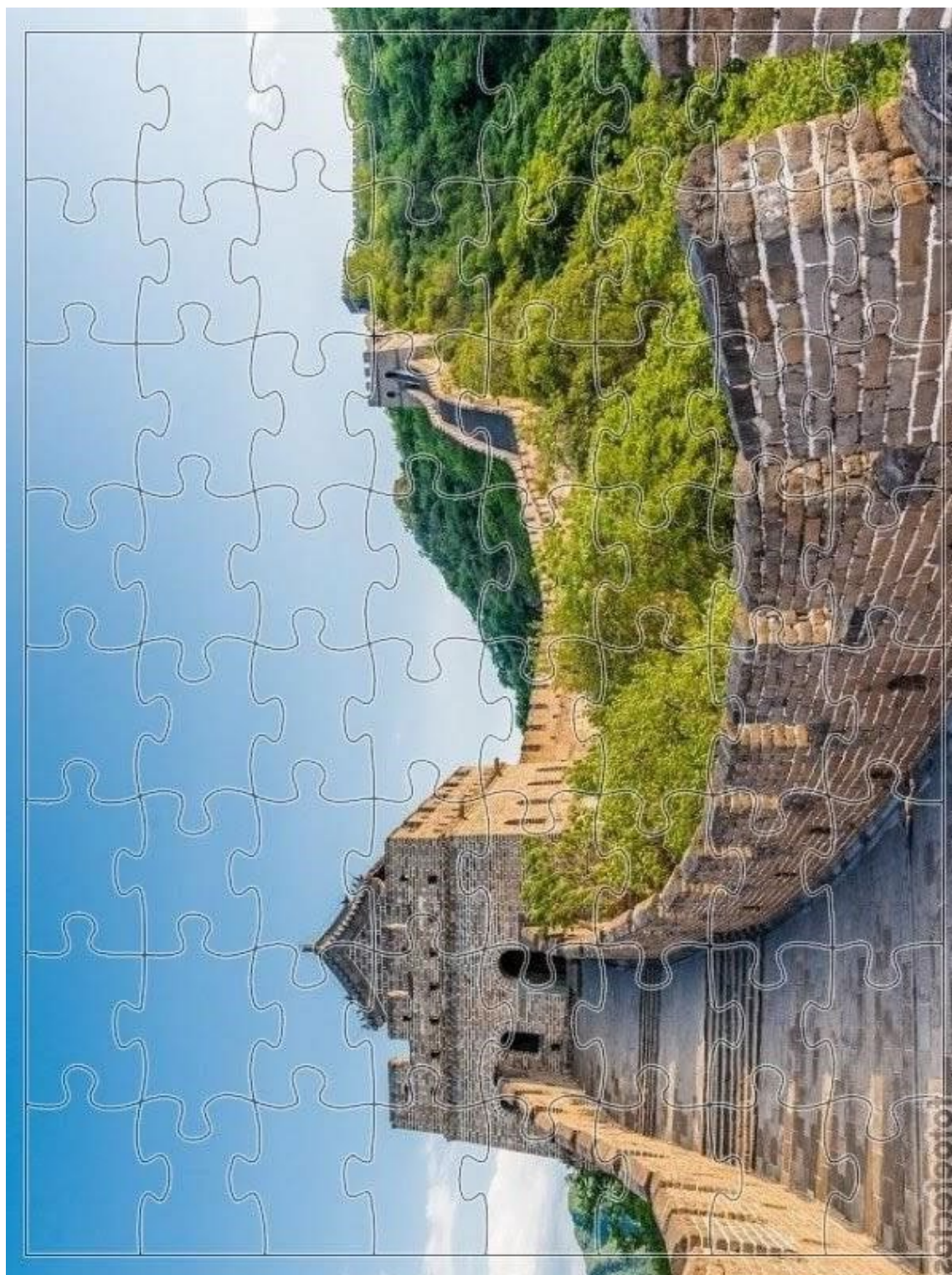


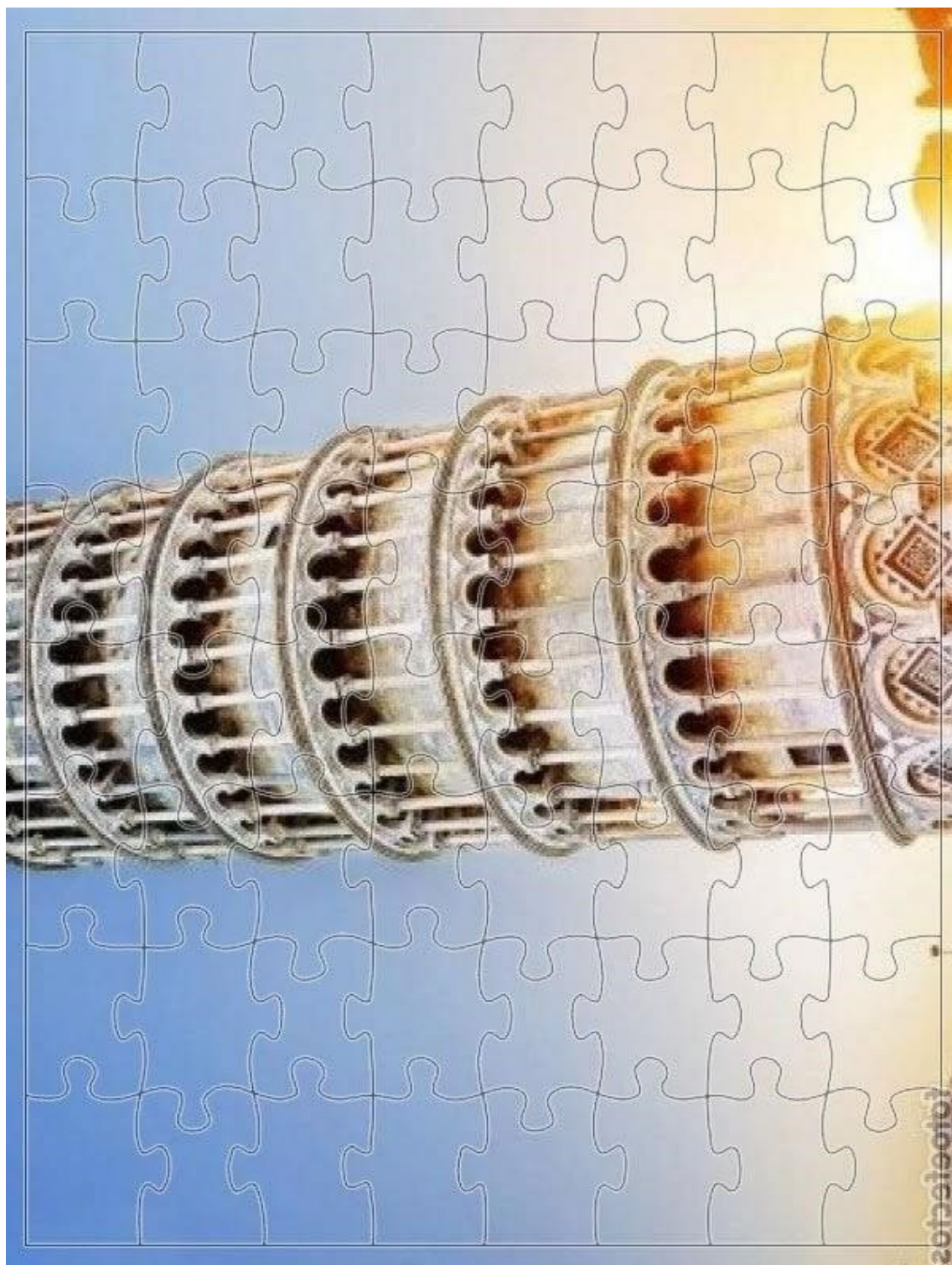


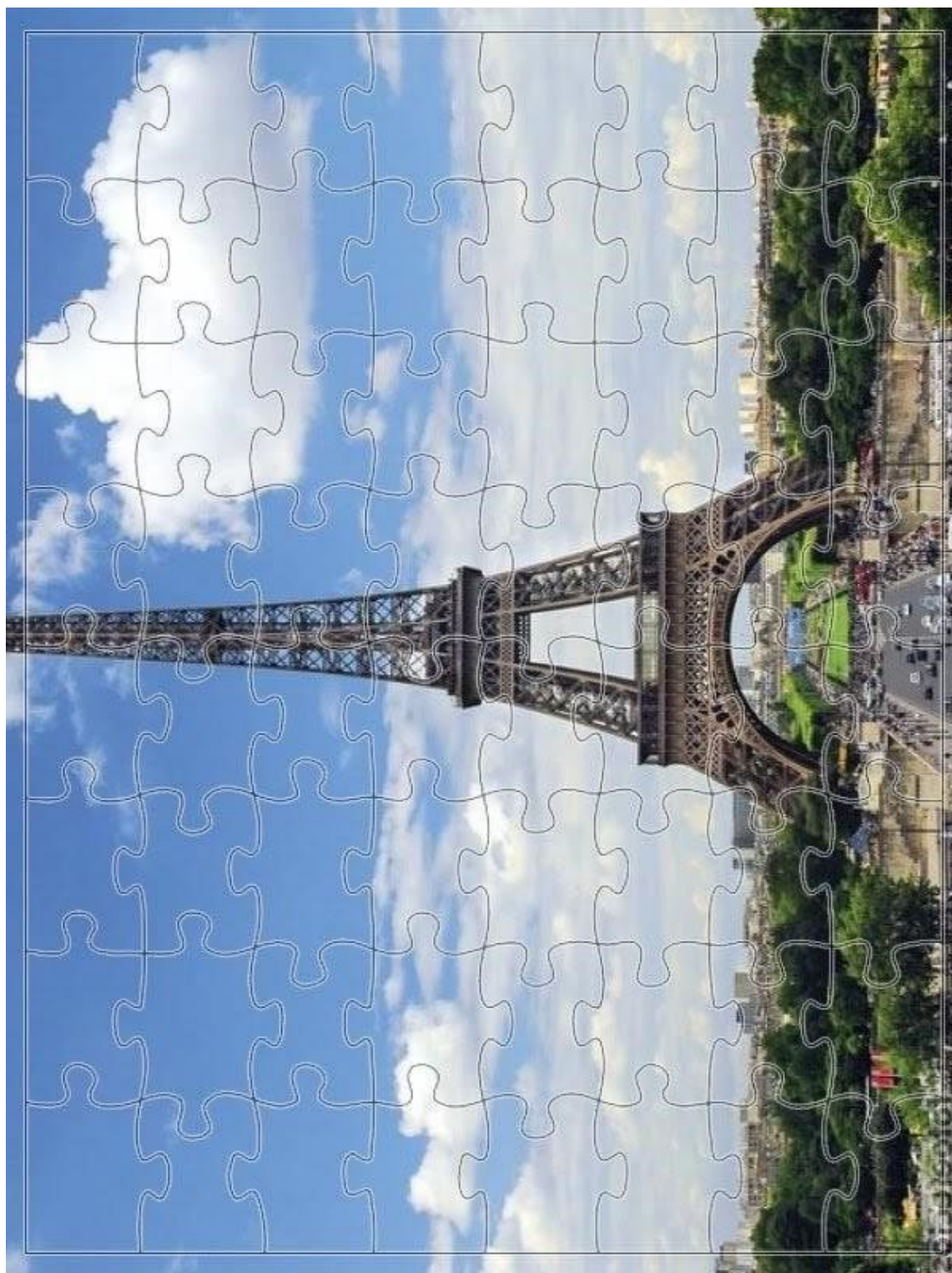


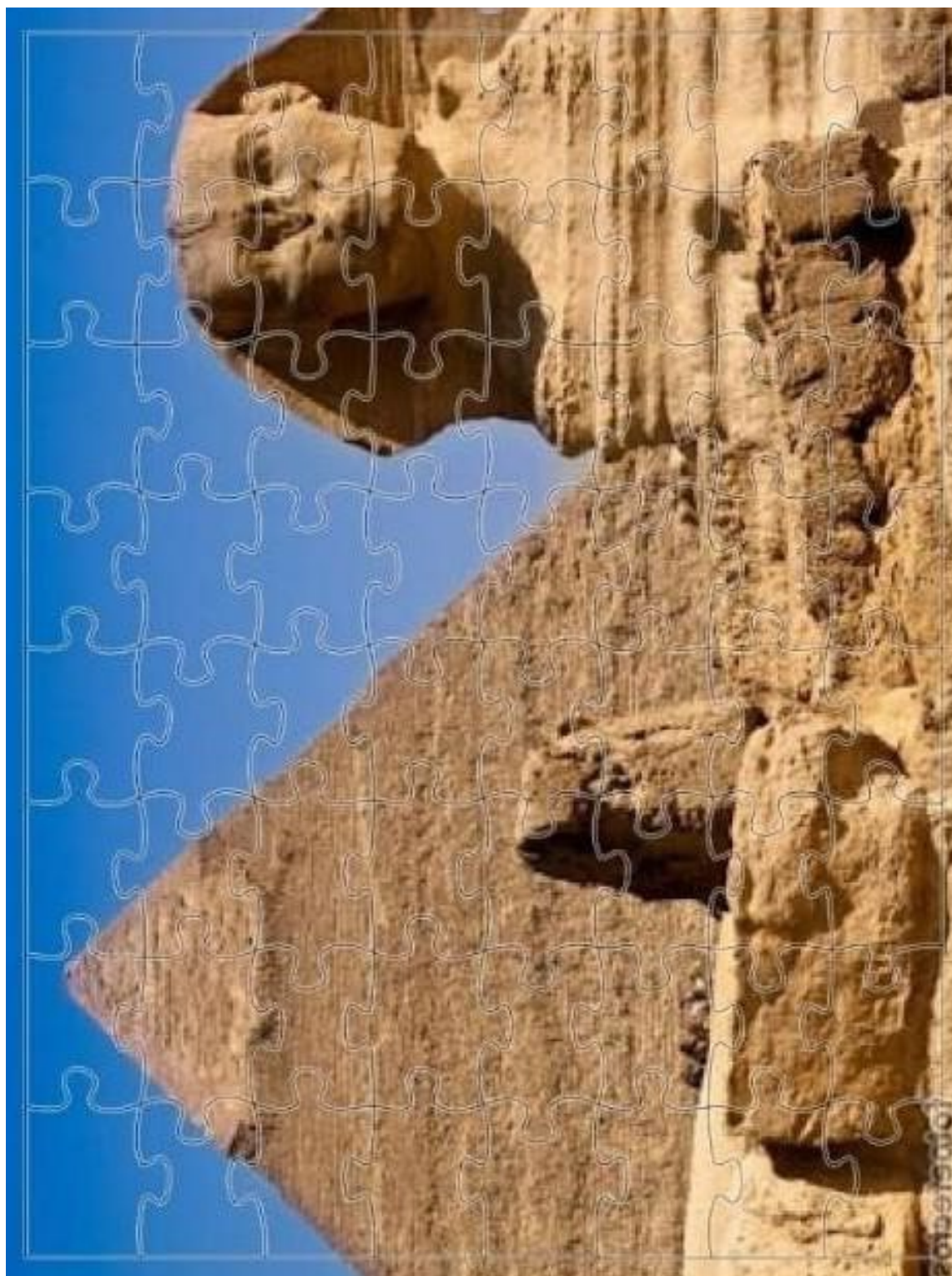












MEMORIA

Grupal	Título de la actividad: Mi nombre tiene un signo.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se explicará a los usuarios que deben atribuir un gesto a su nombre. Para ello, se les pondrá un ejemplo: “Yo me llamo Lola y mi gesto es , ¿y el tuyo?”. La dinámica consistirá en ir memorizando los nombres y gestos de cada persona del grupo, de tal manera que, el usuario tras proporcionar el suyo, deberá recordar el nombre y el gesto del resto de sus compañeros.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, sólo se deberá recordar el nombre y gesto del compañero anterior. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se realizará más de una ronda, añadiendo gestos (relacionados con gustos, aficiones, característica, etc.), es decir, en la segunda ronda, cada usuario tendrá dos gestos.	

Individual	Título de la actividad: Laser de colores.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: El profesional enseñará una serie de objetos, que el usuario deberá memorizar durante unos segundos. Trascurrido este tiempo deberá decir el nombre de los objetos memorizados.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá ampliar el tiempo de exposición o/y dar pistas verbales o sensoriales sobre el objeto a memorizar. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se podrá reducir el tiempo de exposición de los objetos, incrementar el número y buscar objetos muy similares.	

Grupal	Título de la actividad: ¿Viajamos bailando?
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se va a viajar a un lugar de España para conocer un aspecto de su cultura. Se indicará el lugar elegido, en esta ocasión se viajará a las “Islas Canarias”. Se realizarán preguntas relacionadas con el lugar (<i>¿Qué saben de Canarias? ¿Cuántas islas son? ¿Sabes alguna comida típica canaria?</i>) y se enseñarán aspectos representativos del lugar. Se seleccionará una canción típica de la zona y se aprenderá una coreografía. A continuación, los usuarios tendrán que repetir la canción y la coreografía.	
Materiales o recursos: Presentación power point con información del lugar a donde se viaja, canción y coreografía. (Ejemplo, canción: “Dos pasos pa’lante dos pasos pa’atrás”. Folklore Canario). Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=Ma0CC3CbZ-g	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, los usuarios dispondrán de un modelo a imitar para la realización de la coreografía. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se enseñarán otras coreográficas y otras canciones o se incrementará el número de ejercicios y la complejidad de estos. Propuesta: “La polkita” Grupo Anate, https://www.youtube.com/watch?v=bgLCiPb3elw	

El material necesario para esta actividad será una presentación similar a la siguiente:

	Diapositiva 1: Título de la actividad.
	Diapositiva 2: Localizar a donde viaja.
	Diapositiva 3: Presentar cosas típicas del lugar del viaje.
	Diapositiva 4: Video con una muestra de la coreografía.
	Diapositiva 5: Canción de la coreografía.

Individual	Título de la actividad: ¡STOP, para quieto!
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: Se entregará a cada usuario un lápiz o un bolígrafo con una tabla, el profesional elegirá la letra con la que se va a empezar. A la orden, el usuario tendrá 5 minutos para rellenar las categorías indicadas con la letra elegida. El usuario que acabe de rellenar las casillas antes de finalizar el tiempo, podrá decir ¡STOP! para parar el tiempo.	
Materiales o recursos: Bolígrafo o lápiz y plantilla. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la complejidad, se recomienda elegir letras fáciles para que el vocabulario sea más amplio (A). En caso de que los usuarios no tengan lectoescritura o tengan dificultades para escribir, se podrá hacer la actividad de forma oral o en parejas. Sugerencia 2: Para incrementar la complejidad, se podrá elegir letras difíciles para que el vocabulario sea menos amplio (O), incrementar el número de categorías o proponer algunas más complejas.	

LETRA	NOMBRE	COMIDA	OBJETO	ANIMAL	PAIS/CIUDAD	PROFESIÓN

Grupal	Título de la actividad: Caja de la reminiscencia.
	Función: Memoria episódica (autobiográfica).
Instrucciones: Se introducirán distintos objetos dentro de una caja. Se sacará un objeto y se mostrará a todos los usuarios. Seguidamente se les hará una serie de preguntas para que relaten que les sugiere o evoca el objeto con relación a su vida pasada, a cada uno de ellos. Por ejemplo, se mostrará una canica: ¿qué te hace recordar esta canica? ¿con quién jugabas en tu infancia? ¿para qué se utilizaba? ¿dónde? Se repetirá el proceso con cada objeto de la caja.	
Materiales o recursos: Caja con objetos (ropa de bebe, una herramienta, un olor, un disco, una fotografía de un paisaje, una peonza, un tebeo, ...) Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se comenzará con objetos más comunes y reconocibles. El profesional puede realizar un ejemplo. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, pedir información más compleja sobre el recuerdo que menciona, como decir la fecha o nombre de las personas que estaban. También se puede dificultar añadiendo objetos más específicos a la caja.	

Grupal	Título de la actividad: Memory.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Habrá varias cartas con dibujos boca abajo y descolocadas. Los usuarios tendrán que levantar por turnos una pareja de cartas con el objetivo de encontrar dos iguales. Si encontrara la pareja correspondiente, la persona seguirá con el turno. En el caso de que las figuras descubiertas sean diferentes, se pasará a la siguiente persona.	
Materiales o recursos: Cartas preferiblemente plastificadas con las diferentes parejas. Fuente: Plantilla para generar un memory personalizado: https://genially.com/es/plantilla/juego-memoria/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá reducir el número de parejas, incluso aceptar parejas de imágenes de la misma categoría (dos frutas, dos verduras). Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá incrementar el número de parejas, de categorías de las imágenes, incluso incluir imágenes muy similares.	

Grupal	Título de la actividad: Preguntados.
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: Se realizarán dos grupos, cada uno deberá ir contestando adecuadamente a las preguntas que se van a proponer, realizándose de tal modo que si un grupo se equivoca el otro grupo tendrá opción a contestar la pregunta. Se pondrá un tiempo limitado de 20” para cada pregunta.	
Materiales o recursos: Listado de preguntas. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrán presentar alternativas de respuesta. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá reducir tamaño de grupos, el tiempo de respuesta, e incrementar la complejidad de las preguntas.	

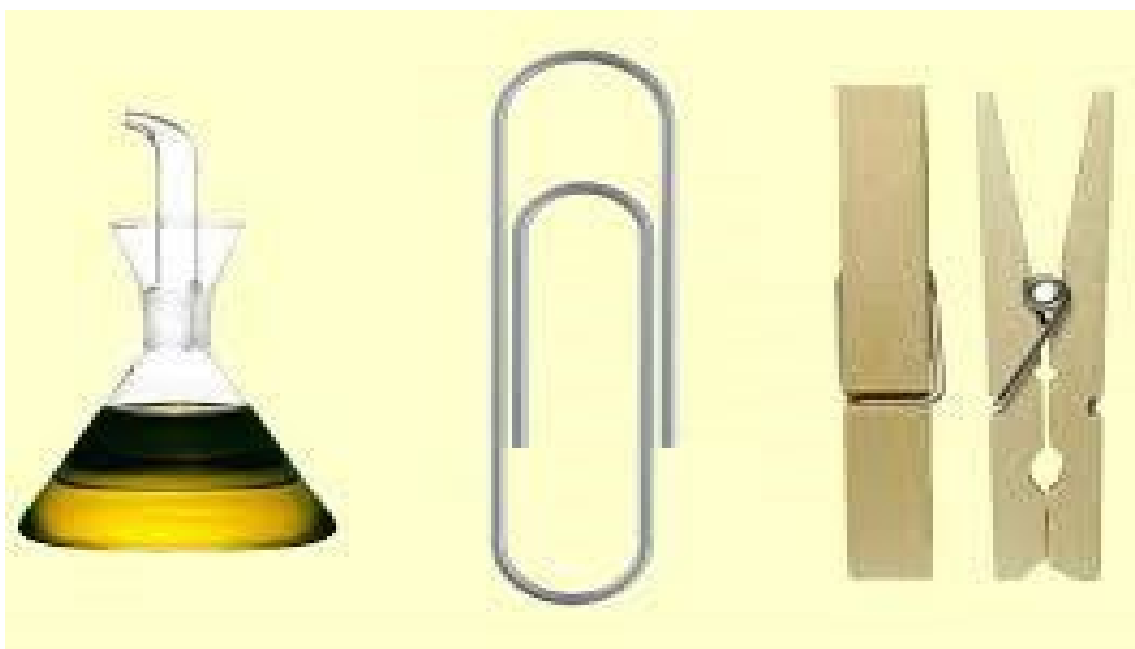
LISTADO DE PREGUNTAS.

- ¿Cómo se llama el instrumento que mide la temperatura?
- ¿Qué color resulta de mezclar azul y amarillo?
- ¿En qué continente está Egipto?
- ¿Qué animal pone huevos y tiene pico, pero no es un ave?
- ¿Cómo se llama el triángulo que tiene todos los lados iguales?
- ¿Qué día de la semana viene después del jueves?
- ¿Cuál es el antónimo de "feliz"?
- ¿En qué estación del año caen las hojas de los árboles?
- ¿Cómo se llama la capital de Francia?
- ¿Qué instrumento musical tiene teclas blancas y negras?
- ¿Qué parte del cuerpo usamos para oír?
- ¿Qué gas respiramos que es vital para vivir?
- ¿Cómo se llama el animal que es el rey de la selva?
- ¿Qué número viene antes del 100?
- ¿Qué fruta es redonda, roja y crece en los manzanos?
- ¿Qué figura geométrica tiene cuatro lados iguales?
- ¿Qué parte del día viene después de la tarde?
- ¿Qué órgano bombea la sangre en el cuerpo humano?
- ¿Qué tipo de transporte vuela en el cielo?
- ¿Cuál es el nombre del animal que ladra?
- ¿Qué día se celebra la Navidad?
- ¿Qué parte del cuerpo usamos para pensar?

Individual	Título de la actividad: ¿Cuál es?
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se mostrará al usuario durante unos segundos la fotografía de un animal, pidiéndole que la memorice. Después, se le enseñará una serie de fotografías de animales del mismo tipo y se le pedirá que identifique las fotos que son iguales al modelo memorizado.	
Materiales o recursos: Fotografías o dibujos iguales y similares. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el profesional podrá realizar preguntas para memorizar la imagen, reducir el número de imágenes que se presentan en el reconocimiento, disminuir el intervalo de tiempo entre la memorización y el reconocimiento de imágenes y presentar alternativas de respuesta. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, no se facilitarán pistas en ninguna fase del proceso, se utilizarán muchas imágenes con características similares, se pedirán la identificación de características concretas y/o se podrá ampliar el intervalo de tiempo.	

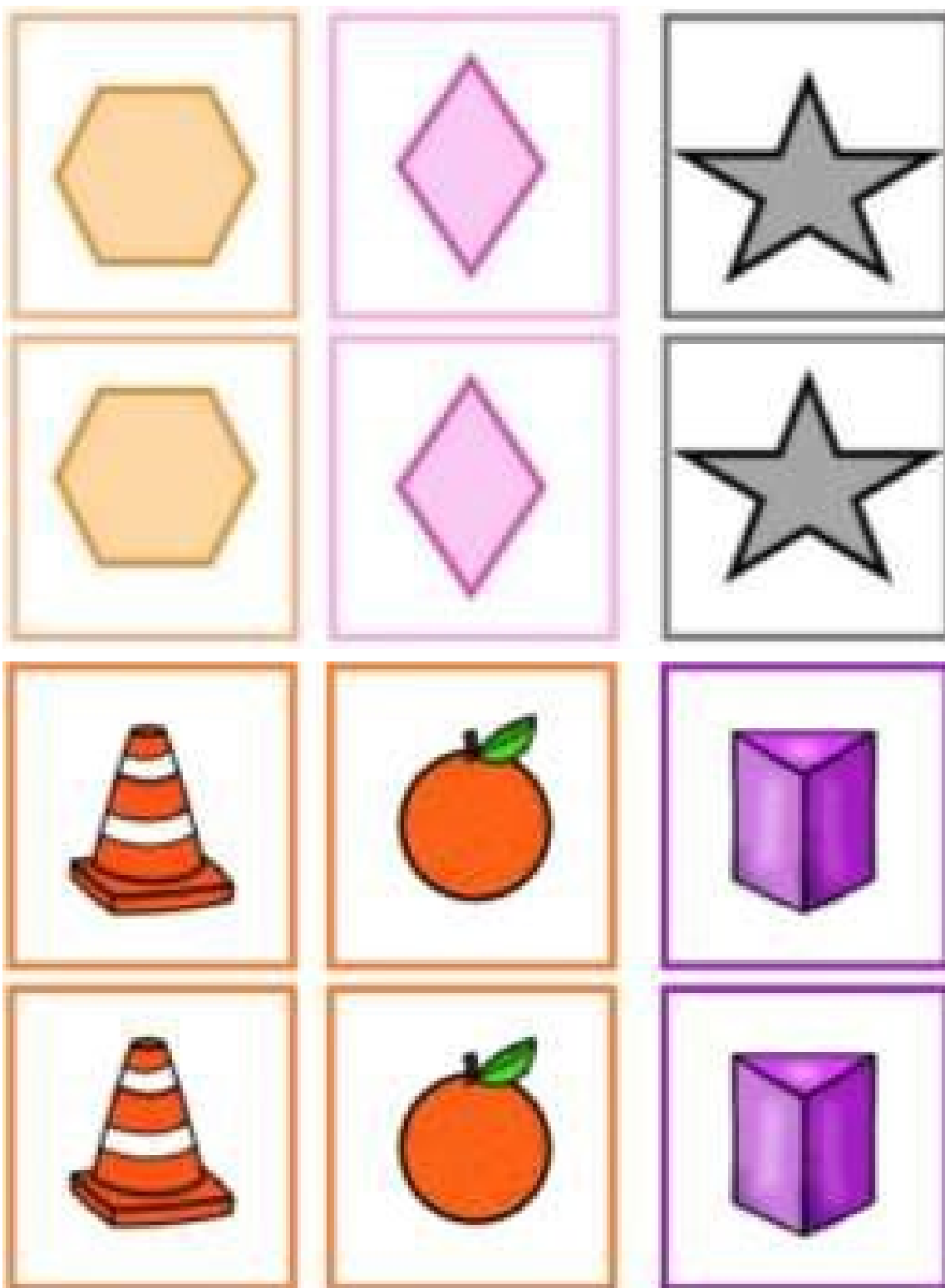
Individual	Título de la actividad: Objetos y sus funciones.
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: El usuario deberá visualizar una serie de fotografías o de dibujos de objetos presentes en las habilidades de la vida diaria y relatar todo lo que sabe sobre el objeto.	
Materiales o recursos: Imágenes de objetos cotidianos (secador, tijeras, platos cubiertos, etc.).Se facilitan algunas imágenes. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el profesional podrá realizar preguntas concretas o dar pistas verbales o dar apoyo visual o gestual. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, no se facilitarán pistas y se solicitará mayor concreción y complejidad en las respuestas.	

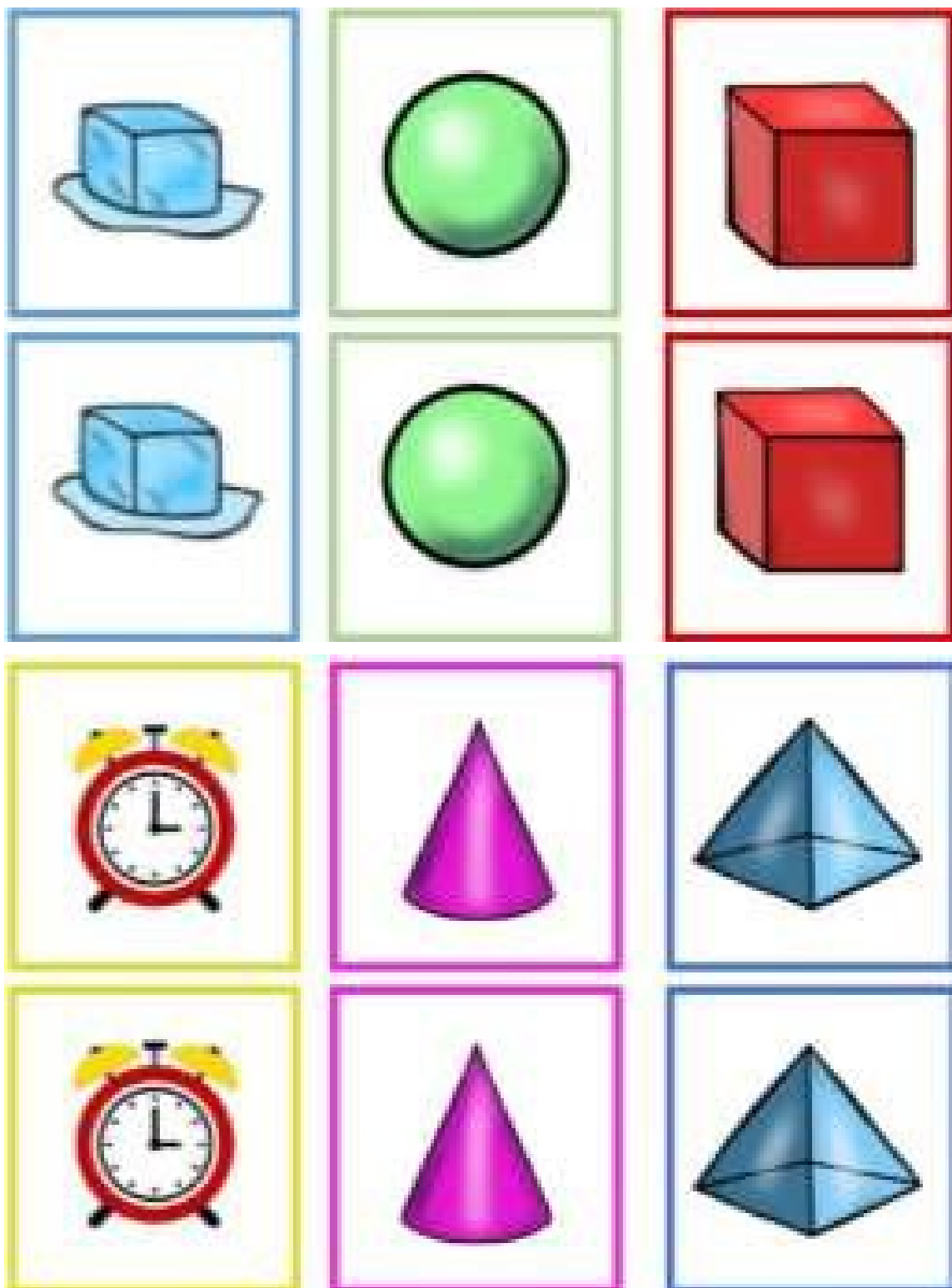


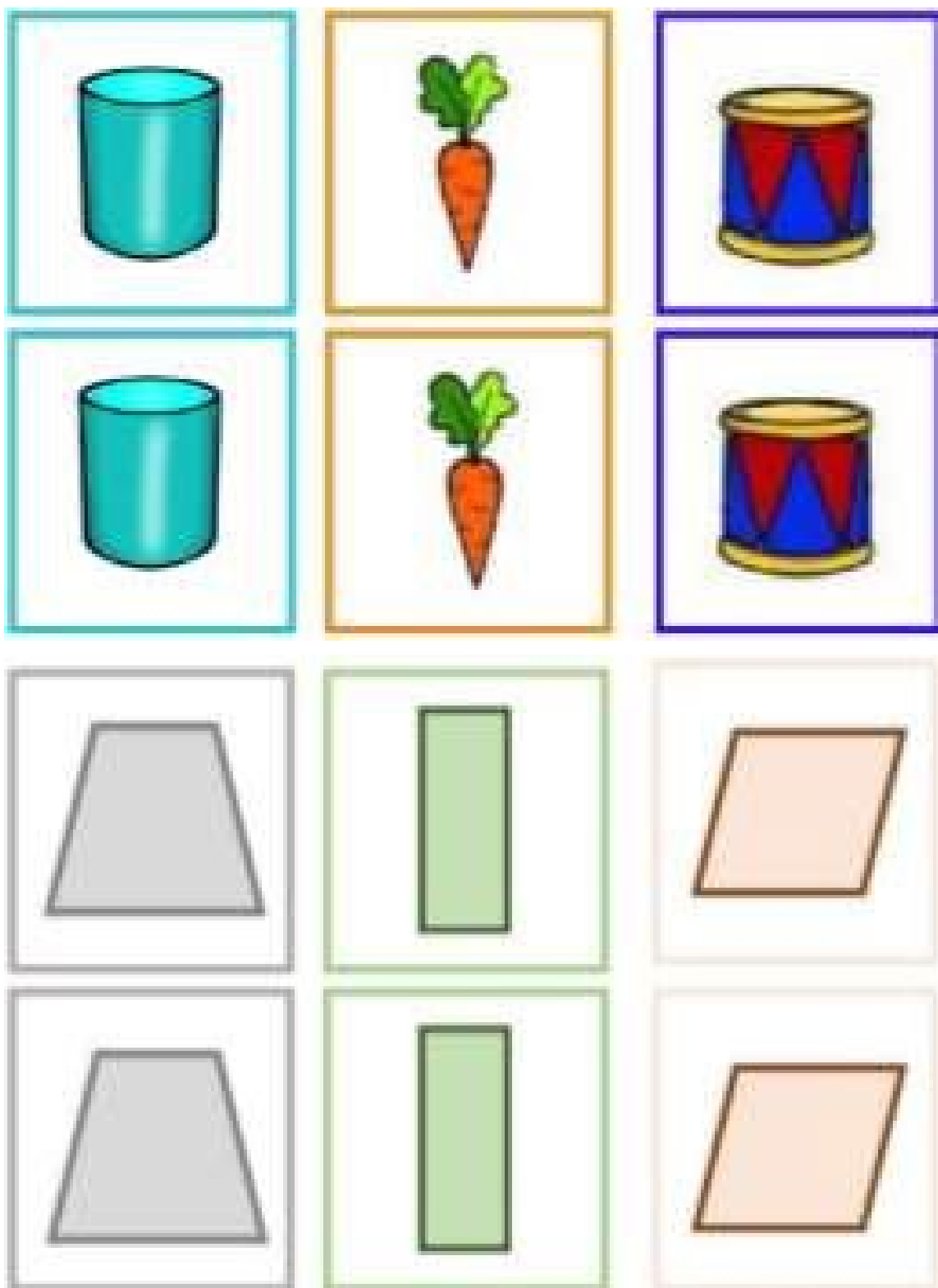


Grupal	Título de la actividad: Memory.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se organizarán dos grupos de 3-4 personas. Se mezclarán todas las cartas y se colocarán boca arriba sobre una mesa, de manera que los dibujos/figuras estén a la vista. El primer usuario tendrá que memorizar la posición de cada una de las cartas. Posteriormente, se da la vuelta a las cartas. La persona deberá procurar levantar las cartas que contengan el mismo dibujo. Si las 2 cartas levantadas corresponden al mismo dibujo, se las lleva. Si no coinciden, volverá a dar la vuelta a las cartas en el mismo sitio. A continuación, el siguiente usuario hará lo mismo.	
Materiales o recursos: Cartas. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de cartas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se aumentará el número de cartas, no se dará la posibilidad de ver previamente donde se sitúan las imágenes.	



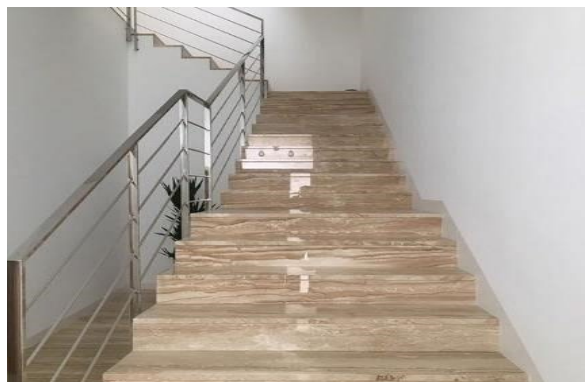
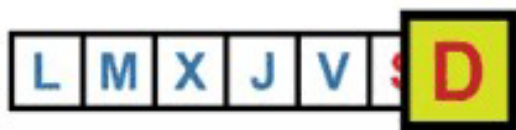


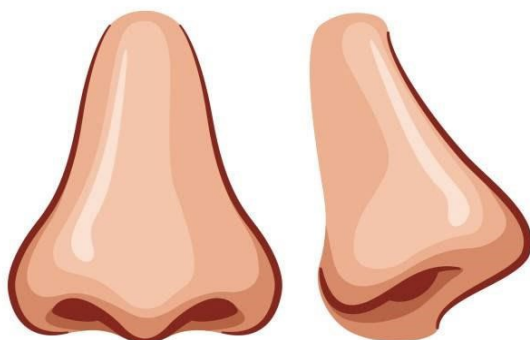




Grupal	Título de la actividad: Juego de las parejas.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se colocarán boca abajo y sobre la mesa todas las cartas. Entre las cartas debe haber dos iguales o similares. Se dará vuelta a dos cartas y si son iguales o similares se recogen, si no es así, se volverán a colocar boca abajo. Los usuarios deberán recordar donde está cada carta. Si las cartas escogidas forman pareja, existe la posibilidad de elegir nuevamente, en el caso de que no sean iguales pasará el turno a otro usuario.	
Materiales o recursos: Parejas de cartas con imágenes iguales o similares. Fuente: Imágenes buscadas en el navegador Google.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, reducir el número de parejas o poner las cartas boca arriba al principio. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, aumentar el número de cartas y cambiar los dibujos por letras o palabras (simples o complejas).	







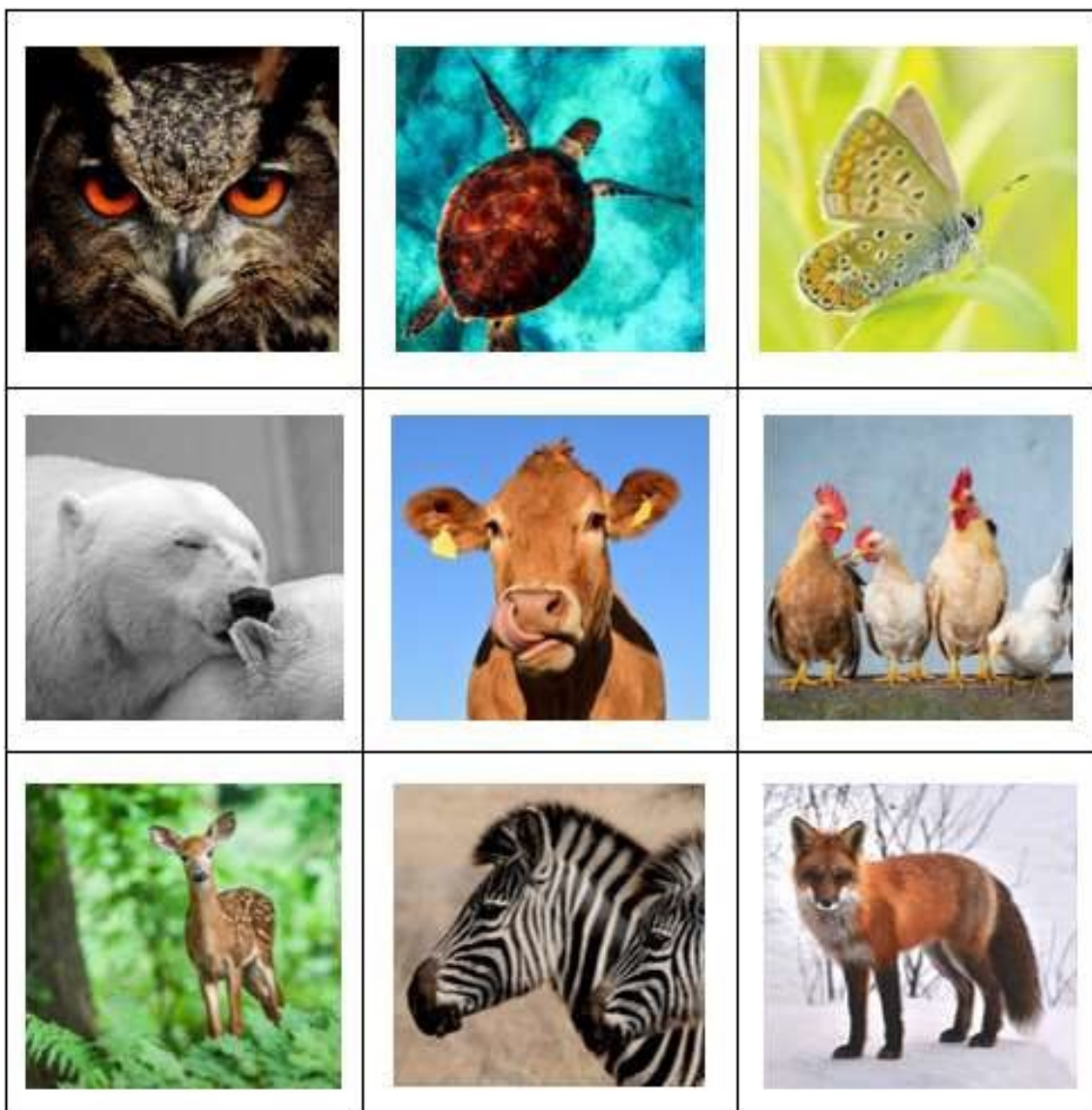








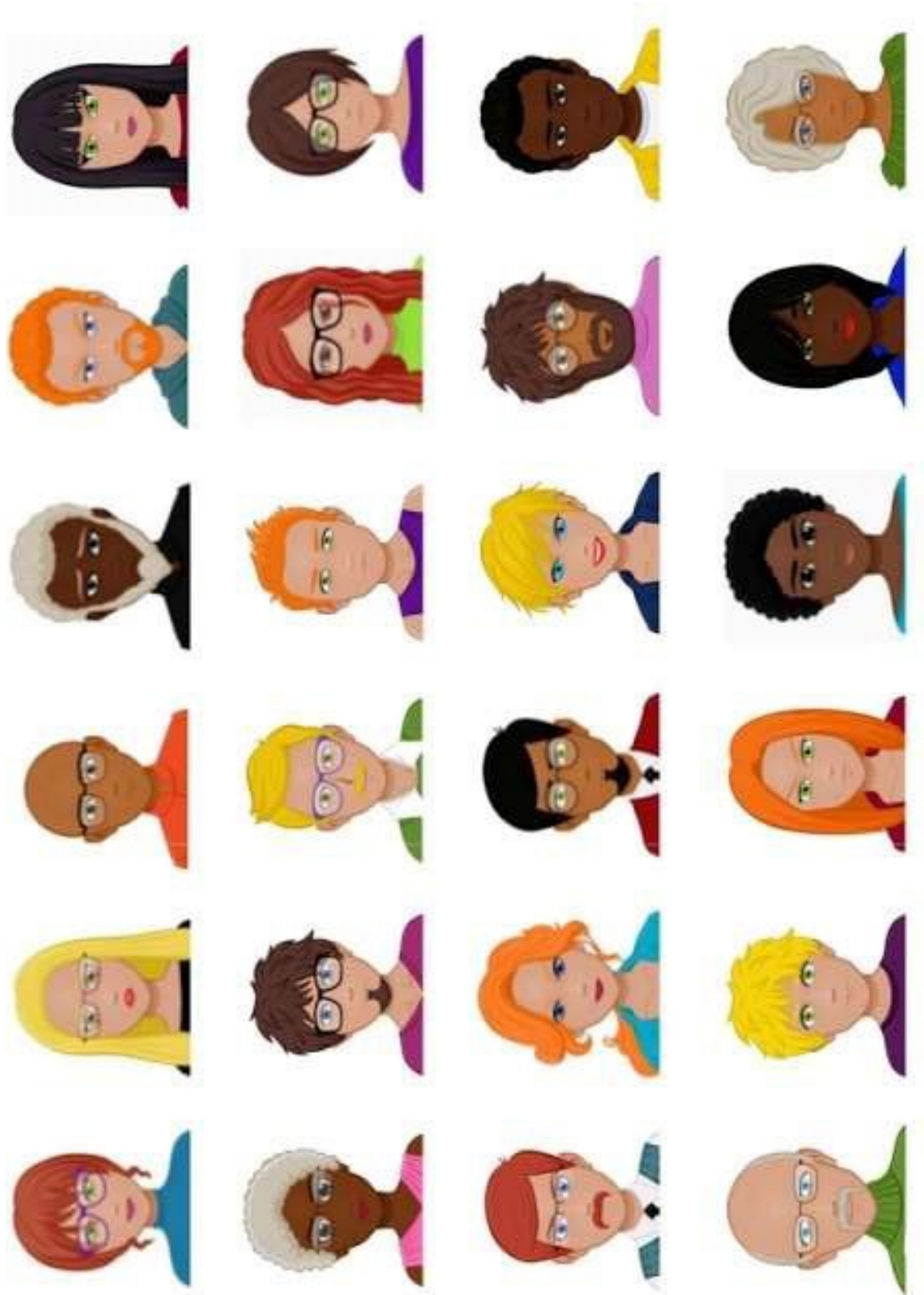








Grupal	Título de la actividad: “¿Quién es quién?”
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Esta actividad se realizará en parejas. Un miembro de la pareja seleccionará un personaje de los que aparecen en la plantilla y el otro deberá adivinar de quién se trata a través de preguntas de sí/no, sobre el aspecto físico del personaje. Se van descartando aquellos personajes que no coincidan con los datos dados por el compañero hasta lograr averiguar el personaje elegido. Para ir descartando y eliminando personajes se utilizarán tapones. Cuando se crea saber quién es el personaje elegido por el contrincante, el usuario deberá señalar o decir de quién se trata. En caso de acertar se intercambian los roles.	
Materiales o recursos: Tablas de “¿Quién es quién?”, tapones para tachar. Fuente: https://www.pinterest.es/pin/624170829612698538/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se descartará alguna fila de personajes y/o se permitirá a los participantes hacer preguntas sin que la respuesta deba ser si/no. (Por ejemplo, en vez de preguntar: ¿Tiene el pelo negro?, la pregunta podría ser: ¿De qué color tiene el pelo?). Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, la actividad se podría realizar en grupo, e introducir un sistema de puntos para los usuarios que acierten. Todos los participantes irán haciendo preguntas de manera que si se hace una pregunta y la respuesta es “sí” se pueden seguir haciendo preguntas, sin embargo, si la respuesta es “no”, entonces otro compañero pasará a hacer las preguntas. Conseguirá puntos el que acierte. También se podrá limitar el número de preguntas a realizar.	







Individual	Título de la actividad: Memoriza los elementos y las parejas.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Se proporcionarán unas imágenes emparejadas de distintos tipos de zapatos. En este caso deberán de recordar qué zapato estaban con cada cual en un tiempo determinado. Transcurrido este tiempo, se retirará la imagen y se enseñará una nueva lámina en la que los zapatos aparecerán por separado. Los usuarios deberán unir mediante flechas cada zapato con su pareja.	
Materiales o recursos: Plantilla, bolígrafo o lápiz y goma. Fuente: https://www.ecognitiva.com/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá reducir el número de estímulos (personas, zapatos), dar pistas verbales o gestuales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, no se facilitarán pistas, se podrá incrementar el tiempo de demora para el recuerdo e introducir más estímulos distractores.	





Grupal	Título de la actividad: Pasapalabra.
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: Se divide a los usuarios en dos equipos, cada equipo tiene un rosco con todas las letras del abecedario. El profesional leerá la definición de la palabra que empiece por X letra o que la contenga. Tras la lectura, los usuarios deberán ponerse de acuerdo sobre la palabra que consideren correcta ya que dispondrán de Y minutos para pensar, ponerse de acuerdo, que el representante comunique la decisión tomada y completar el rosco. Cuando no se sepa decir el nombre de la palabra que se define se pronuncia en voz alta “Pasapalabra” y el turno cambiará al otro equipo.	
Materiales y recursos: El rosco de pasapalabra, cronómetro y tarjetas con las definiciones. Fuente: https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/	
Sugerencias 1: Para facilitar la actividad, se podrán dar pistas e incrementar el tiempo de respuestas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se recomienda limitar el tiempo para las respuestas, realizar la tarea de manera individual o preparar preguntas más complejas.	



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por A	Insecto de color amarillo y negro que fabrica miel y cera	
Empieza por B	Niño o niña recién nacido o de pocos meses	
Empieza por C	Vehículo que se lanza al espacio y vuela a gran velocidad	
Empieza por D	Séptimo día de la semana	
Empieza por E	Construcción que sirve para subir y bajar de un piso a otro	
Empieza por F	Torre muy alta situada en la costa con una luz fuerte que sirve de señal para los barcos	
Empieza por G	Animal invertebrado alargado que arrastra su cuerpo para desplazarse	
Empieza por H	Comunicarse con alguien generalmente a través de palabras	

Actividades de Educación Primaria



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por I	Edificio al que las personas van a escuchar misa, a rezar o a celebrar actos religiosos	
Empieza por J	Caja o espacio rodeado de rejillas donde se mete a algunos animales	
Empieza por K	Fruta con forma de huevo, de piel peluda de color marrón y carne comestible verde	
Empieza por L	Persona que roba o coge cosas a otras personas sin su permiso	
Empieza por M	Mueble en forma de tablero liso y horizontal con patas	
Empieza por N	Parte de la cara que está entre los ojos y la boca y que sirve para respirar y oler	
Empieza por O	Árbol que tiene el tronco grueso, corto y torcido. Su fruto es la aceituna.	
Empieza por P	Superficie casi plana de arena o piedras que está a la orilla del mar	

Actividades de Educación Primaria



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por Q	Lugar que está preparado para operar a personas en un hospital	
Empieza por R	Aparato que permite oír programas y música de emisoras	
Empieza por S	Ser imaginario que tiene cabeza y tronco de mujer y cola de pez	
Empieza por T	Instrumento que sirve para ver objetos que están lejos, como las estrellas	
Empieza por U	Fruto verde o morado que crece en racimos	
Empieza por V	Abertura en una montaña por la que salen humo y un líquido espeso ardiendo de color rojo, llamado lava	
Empieza por W	Deporte acuático que consiste en navegar sobre una tabla con una vela	
Empieza por X	Instrumento musical formado por listones de madera o metal que suenan cuando los golpeas	

Actividades de Educación Primaria



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por Y	Hembra del caballo	
Empieza por Z	Calzado que cubre el pie hasta el tobillo	

Actividades de Educación Primaria



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por A	Insecto de color amarillo y negro que fabrica miel y cera	
Empieza por B	Niño o niña recién nacido o de pocos meses	
Empieza por C	Vehículo que se lanza al espacio y vuela a gran velocidad	
Empieza por D	Séptimo día de la semana	
Empieza por E	Construcción que sirve para subir y bajar de un piso a otro	
Empieza por F	Torre muy alta situada en la costa con una luz fuerte que sirve de señal para los barcos	
Empieza por G	Animal invertebrado alargado que arrastra su cuerpo para desplazarse	
Empieza por H	Comunicarse con alguien generalmente a través de palabras	



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por I	Edificio al que las personas van a escuchar misa, a rezar o a celebrar actos religiosos	
Empieza por J	Caja o espacio rodeado de rejas donde se mete a algunos animales	
Empieza por K	Fruta con forma de huevo, de piel peluda de color marrón y carne comestible verde	
Empieza por L	Persona que roba o coge cosas a otras personas sin su permiso	
Empieza por M	Mueble en forma de tablero liso y horizontal con patas	
Empieza por N	Parte de la cara que está entre los ojos y la boca y que sirve para respirar y oler	
Empieza por O	Árbol que tiene el tronco grueso, corto y torcido. Su fruto es la aceituna.	
Empieza por P	Superficie casi plana de arena o piedras que está a la orilla del mar	



LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por Q	Lugar que está preparado para operar a personas en un hospital	
Empieza por R	Aparato que permite oír programas y música de emisoras	
Empieza por S	Ser imaginario que tiene cabeza y tronco de mujer y cola de pez	
Empieza por T	Instrumento que sirve para ver objetos que están lejos, como las estrellas	
Empieza por U	Fruto verde o morado que crece en racimos	
Empieza por V	Abertura en una montaña por la que salen humo y un líquido espeso ardiendo de color rojo, llamado lava	
Empieza por W	Deporte acuático que consiste en navegar sobre una tabla con una vela	
Empieza por X	Instrumento musical formado por listones de madera o metal que suenan cuando los golpeas	





LETRA	DEFINICIÓN	RESPUESTA
Empieza por Y	Hembra del caballo	
Empieza por Z	Calzado que cubre el pie hasta el tobillo	



- A → Periodo de tiempo de 12 meses → AÑO
- B → Pelota que se usa en varios deportes como el fútbol → BALÓN
- C → Coraza que protege el cuerpo de las tortugas → CAPARAZÓN
- D → Tenemos diez, tanto en las manos como en los pies → DEDOS
- E → Moneda que se usa en España → EURO
- F → Lo opuesto a triste → FELIZ
- G → Animal doméstico felino con cola larga, peludo, orejas puntiagudas → GATO
- H → Forman el esqueleto, a los perros les gusta morderlos → HUESO
- I → Porción de tierra rodeada de agua por todas partes → ISLA
- J → Pata trasera del cerdo usada como alimento, solemos ponerlo en los bocadillos → JAMÓN
- K → Animal peludo gris que se asemeja a un oso, duerme la mayor parte del día y come bambú, típico de Australia → KOALA
- L → Animal conocido como el rey de la selva → LEÓN
- M → Prenda de tela suave y cuadrada que sirve para abrigarnos en la cama o sofá, nos la ponemos por encima cuando vemos la tele → MANTA
- N → Hijo del hijo de una persona. Yo soy de mi abuelo, para mi abuelo yo soy su → NIETO
- O → Parte del cuerpo a los laterales de nuestros ojos, nos sirven para escuchar → OREJA
- P → Una de las cuatro estaciones del año, después del invierno, muy colorida → PRIMAVERA
- Q → Alimento que comen los ratones, tienen agujeros y es amarillo → QUESO
- R → Manda sobre el país, tiene corona → REY
- S → Poste que indica si puedes pasar con 3 colores: verde, amarillo y rojo → SEMÁFORO
- T → Pulsador que sirve para llamar a la puerta de una casa. Avisa de que alguien ha llegado → TIMBRE
- U → Parte del cuerpo que crece en la extremidad de cada dedo → UÑA

V → Instrumento de música de cuerda que se frota con un arco → VIOLÍN

X → Contiene la X, deporte de contacto que se realiza en un cuadrilátero entre dos deportistas que llevan guantes rojos en las manos → BOXEO

Y → Barco de súper lujo → YATE

Z → Animal de dos colores a rayas, blanco y negro. En inglés, vive en la selva y se parece a los caballos → ZEBRA

Grupal	Título de la actividad: Palabras relacionadas.
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: Se harán dos equipos con los participantes, que cogerán un papel de una cesta y acto seguido tendrán 1 minuto para decir el mayor número de palabras posibles que estén relacionadas con lo que pone en el papel (Por ejemplo “<i>cosas que son de color blanco</i>”. En ese caso, cada equipo tendrá un minuto para decir el máximo de palabras relacionadas con el color blanco).	
Materiales o recursos: Papeles con el nombre de las categorías, cesta o bote y cronómetro. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para facilitar la actividad, se podrá dar pistas y/o elegir categorías conocidas y habituales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se recomienda reducir el tiempo para las respuestas, realizar la tarea de manera individual o /y proponer categorías más complejas.	

LISTADO DE CATEGORIAS:

- Frutas que tienen semillas.
- Cosas que puedes encontrar en la playa.
- Instrumentos que producen sonido.
- Profesionales que trabajan en hospitales.
- Animales que viven en el agua.
- Ropa que se usa en invierno.
- Objetos que necesitas para ir al colegio.
- Transportes que se mueven por el aire.
- Lugares donde hay muchas personas.
- Cosas que se pueden romper fácilmente.
- Alimentos que se comen fríos.
- Juegos que se pueden jugar en grupo.
- Cosas que puedes encontrar en una mochila.
- Palabras que rimen con “casa”.
- Colores que aparecen en el arcoíris.
- Cosas que se pueden inflar.
- Acciones que haces por la mañana.
- Comidas que empiezan por la letra “P”.
- Animales que tienen cuatro patas.
- Objetos que sirven para escribir.

Grupal	Título de la actividad: Dime cómo te llamas y te diré lo que eres.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: El grupo se colocará en círculo de manera que todos se vean las caras. Cada uno dice su nombre y un animal que empiece por la misma letra que su nombre (por ejemplo, soy Diego y soy un Dinosaurio). En cada ronda se irá complicando aún más, ya que habrá que repetir el nombre y el animal dicho en la primera ronda y además mencionar un alimento (segunda ronda), un color (tercera ronda) y una característica personal (cuarta ronda).	
Materiales o recursos: Folios y bolígrafos.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se facilitarán pistas al usuario o se aceptará cualquier palabra que contenga la inicial. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, el usuario tendrá que repetir las palabras del compañero cuyo turno fue anterior al suyo.	

Grupal	Título de la actividad: Rodeo de animales.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se formará un semicírculo con los participantes, a cada participante se le designará un animal (el resto no deberá saber cuál es). A continuación, todos empezarán a caminar por el espacio haciendo el sonido del animal que se le ha designado. Después de unos minutos se pedirá a los participantes que se coloquen en semicírculo, pero esta vez se colocarán en orden: del animal más pequeño al más grande. En este momento, no se podrá hablar ni emitir los sonidos del animal.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá incluir gestos sobre los animales o permitir preguntas cortas de si/no para ordenarse por tamaño. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá reducir los tiempos para realizar los pasos, se podrán utilizar otros criterios para ordenarse u otro tipo de características de los elementos a ordenar.	

Grupal	Título de la actividad: ¡Conóceme!
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Cada persona deberá decir su nombre, aficiones y realizar el sonido de un animal, el siguiente compañero deberá repetir el nombre, las aficiones y el sonido del animal que ha dicho y posteriormente decir su nombre, aficiones y hacer el sonido de otro animal distinto a los que ya se hayan dicho. La secuencia sigue hasta que la última persona tenga que repetir todos los nombres, aficiones y sonidos de todos los participantes.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá incluir solo un estímulo a recordar y reducir el número de participantes. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá realizar más de una ronda e ir añadiendo estímulos.	

Individual	Título de la actividad: Completa el refrán.
	Función: Memoria semántica.
Instrucciones: Se repartirá a cada persona un folio con dos ejercicios diferentes de refranes. En el primero, se deberá unir el comienzo de un refrán con su terminación. En el segundo, a los refranes les falta una palabra, se deberá completar con la palabra correcta.	
Materiales y recursos: Hoja con refranes, lápiz y goma. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar ayudas (se darán las palabras, opciones a elegir, inicial, ...) o realizar en pareja. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se proporcionarán textos más complejos, se limitará el tiempo.	

Une con flechas el comienzo de los refranes (columna de la izquierda) con el final de los refranes (columna de la derecha):

Aunque la mona se vista de seda no le mires el diente.

Ojos que no ven año de bienes.

A caballo regalado que por bien no venga.

No hay mal mona se queda.

Año de nieves corazón que no siente.

Completa los siguientes refranes con la palabra correspondiente:

- Del dicho al _____ hay mucho trecho.
- A palabras necias _____ sordos.
- Al mal _____ buena cara.
- Tirar la _____ y esconde la mano.
- Dime de lo que presumes y te diré de lo que _____.

Grupal	Título de la actividad: Juego de la pelota.
	Función: Memoria a corto plazo o de trabajo.
Instrucciones: Se le entregará a una persona una pelota y esta tendrá que decir su nombre, edad, de dónde es y relatará un importante acontecimiento vital del pasado para ella. La pelota deberá ir pasando por todos los participantes.	
Materiales o recursos: Una pelota.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de información a transmitir y/o se seguirá un orden preestablecido a la hora de pasar la pelota. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se incrementará la cantidad información (por ejemplo, algo que le guste) o/y se recordará lo que ha dicho la persona anterior o las anteriores.	

Grupal	Título de la actividad: Presentación.
	Función: Memoria autobiográfica.
Instrucciones: Se entregará una ficha a cada uno de los participantes. En la ficha aparecerá unas preguntas para ser cumplimentadas por los usuarios: nombre, fecha de nacimiento, dirección, teléfono, etc. Posteriormente, se pedirá a los participantes que lean en voz alta los datos anotados.	
Materiales o recursos: Ficha a completar y bolígrafo. Fuente: El material incluido es de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el profesional realizará las preguntas de forma oral y dará los apoyos que se precisen. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se propondrán preguntas más complejas (¿Estudie en...? ¿Mis mejores amigos son...? ¿Mi película favorita es...?.)	

COMPLETA LA SIGUIENTE INFORMACIÓN

MI NOMBRE ES.....

NACÍ EL DÍA.....

EDAD.....

MI DIRECCIÓN ES.....

MI TELÉFONO ES.....

MI PROFESIÓN ES.....

MI PADRE TRABAJÓ EN.....

MI MADRE TRABAJÓ EN.....

MIS HERMANOS SON.....

MIS VECINOS SON.....

MIS AFICIONES SON

LENGUAJE



Grupal	Título de la actividad: Me presento.
	Función: Lenguaje oral.
Instrucciones: Se pedirá a cada usuario que se presente indicando su nombre, procedencia y alguna afición que tenga. Tras ello, con la inicial de su nombre y de su primer apellido deberá decir dos adjetivos que le describan (Ej.: Soy Ana López de Burgos, me gusta montar en bici y con la “A” soy amable y la “L” leal).	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el profesional facilitará apoyos o pistas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá cambiar el criterio para decir los dos adjetivos o para incrementar el número de adjetivos.	

Grupal	Título de la actividad: Historia interminable.
	Función: Lenguaje expresivo.
Instrucciones: Se escribirá o se facilitará cuatro palabras (ardilla, árbol, botella y coche), con las cuales el participante deberá elaborar una historia. A continuación, leerá o relatará la historia a los compañeros.	
Materiales o recursos: Folios y bolígrafos. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencias 1: Para disminuir la dificultad, no será necesario escribir la historia, basta con relatarla. Se podrá disminuir el número de palabras, que estén relacionadas entre sí o/y seleccionar algunas palabras entre las propuestas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá facilitar más palabras y proponer palabras no relacionadas entre sí.	

Ejemplo de historia:

Una mañana soleada, una ardilla muy curiosa corría de rama en rama por un árbol del parque. De repente, vio una botella de plástico tirada cerca del camino. Intrigada, bajó del árbol y la empujó con sus patas. Justo en ese momento, un coche rojo se detuvo, y una niña salió para recoger la botella y tirarla en la papelera. La ardilla la miró feliz desde su árbol, sabiendo que el bosque estaría un poco más limpio.

Individual	Título de la actividad: Cuéntame un cuento y verás que contento.
	Función: Lenguaje comprensivo
Instrucciones: Se leerá una breve historia en voz alta, los usuarios deberán responder individualmente unas preguntas relacionadas con el texto.	
Materiales o recursos: Historias y preguntas. Fuente: Los textos incluidos son fábulas o cuentos populares https://www.lithany.com/life-coach/el-monje-y-el-escorpion-se-tu-por-ti/ https://afectos.org/la-mariposa-blanca/. Las preguntas incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se leerá la historia por párrafos, de forma que después de cada uno de ellos, los usuarios deberán contestar las preguntas que corresponden al mismo. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrán presentar textos y preguntas más complejas, incluso que ellos propongan posibles preguntas.	

Historia 1: El sabio y el escorpión.

“Había una vez un sabio monje que paseaba junto a su discípulo en la orilla de un río. Durante su caminar, vio como un escorpión había caído al agua y se estaba ahogando, y tomó la decisión de salvarlo sacándolo del agua. Pero una vez en su mano, el animal le picó.

El dolor hizo que el monje soltara al escorpión, que volvió a caer al agua. El sabio volvió a intentar sacarlo, pero de nuevo el animal le picó provocando que le dejara caer. Ello ocurrió una tercera vez. El discípulo del monje, preocupado, le preguntó por qué continuaba haciéndolo si el animal siempre le picaba.

El monje, sonriendo, le respondió que la naturaleza del escorpión es la de picar, mientras que la de él no era otra que la de ayudar. Dicho esto, el monje tomó una hoja y, con su ayuda, consiguió sacar al escorpión del agua y salvarlo sin sufrir su picadura”.

Preguntas:

- ¿Qué animal cayó al río?
- ¿Cuántas veces le picó el animal al sabio?
- ¿Quién estaba preocupado por el sabio?
- ¿Cómo sacó al escorpión sin que le picase?
- ¿Cuál es la naturaleza del escorpión? ¿Y la del monje?

Historia II: La mariposa blanca.

“Había una vez en Japón un anciano cuyo nombre era el de Takahama, y que vivía desde su juventud en una pequeña casa que él mismo había construido junto a un cementerio, en lo alto de una colina. Era un hombre amado y respetado por su amabilidad y generosidad, pero los lugareños a menudo se preguntaban por qué vivía en soledad al lado del cementerio y por qué nunca se había casado.

Un día el anciano enfermó de gravedad, estando cercana ya su muerte, y su cuñada y su sobrino fueron a cuidarle en sus últimos momentos y le aseguraron que estarían junto a él todo lo que necesitara. Especialmente su sobrino, quien no se separaba del anciano.

Un día, en que la ventana de la habitación estaba abierta, se coló una pequeña mariposa blanca en el interior. El joven intentó espantarla en varias ocasiones, pero la mariposa siempre volvía al interior, y finalmente, cansado, la dejó revolotear al lado del anciano.

Tras largo rato, la mariposa abandonó la habitación y el joven, curioso por su comportamiento y maravillado por su belleza, la siguió. El pequeño ser voló hasta el cementerio que existía al lado de la casa y se dirigió a una tumba, alrededor de la cual revolotearía hasta desaparecer. Aunque la tumba era muy antigua, estaba limpia y cuidada, rodeada de flores blancas frescas. Tras la desaparición de la mariposa, el joven sobrino volvió a la casa con su tío, para descubrir que este había muerto.

El joven corrió a contarle a su madre lo sucedido, incluyendo el extraño comportamiento de la mariposa, ante lo que la mujer sonrió y le contó al joven el motivo por el que el anciano Takahana había pasado su vida allí.

En su juventud, Takahana conoció y se enamoró de una joven llamada Akiko, con la cual iba a casarse. Sin embargo, pocos días antes del enlace la joven falleció. Ello sumió a Takahama en la tristeza, de la que conseguiría recuperarse. Pero sin embargo decidió que nunca se casaría, y fue entonces cuando construyó la casa al lado del cementerio con el fin de poder visitar y cuidar todos los días la tumba de su amada.

El joven reflexionó y entendió quién era la mariposa, y que ahora su tío Takahama se había reunido al fin con su amada Akiko”.

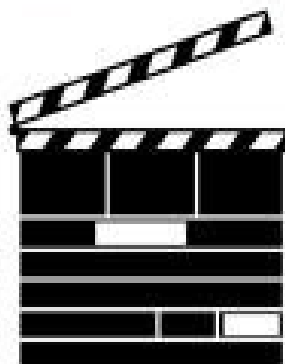
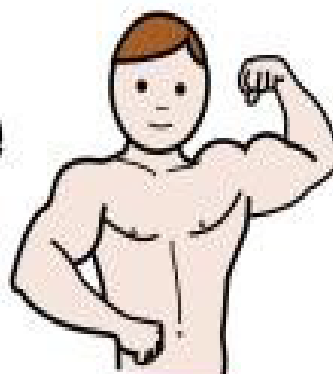
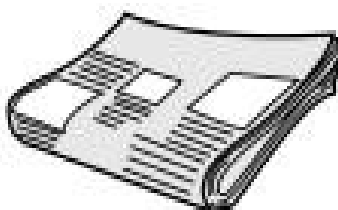
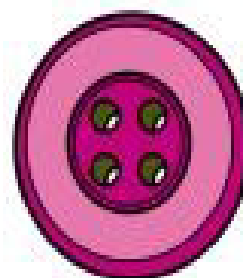
Preguntas:

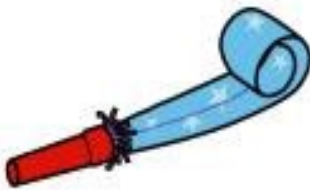
- ¿De dónde era el anciano de la historia?
- ¿Dónde vivía?
- ¿Qué se preguntaban los lugareños sobre el anciano?
- ¿Quiénes fueron a cuidar al anciano en sus últimos momentos?
- ¿Quién especialmente no se separaba del anciano?
- ¿De qué color era la mariposa? ¿Por dónde se coló?
- ¿Cuál era el aspecto de la tumba?
- ¿Cuál es el motivo por el cuál Takahama vivía a lado del cementerio?
- ¿Se llegaron a casar Takahama y Akiko?
- ¿Cómo cree el sobrino de Takama que se reúne la pareja enamorada?
- ¿De qué crees que nos habla este cuento?

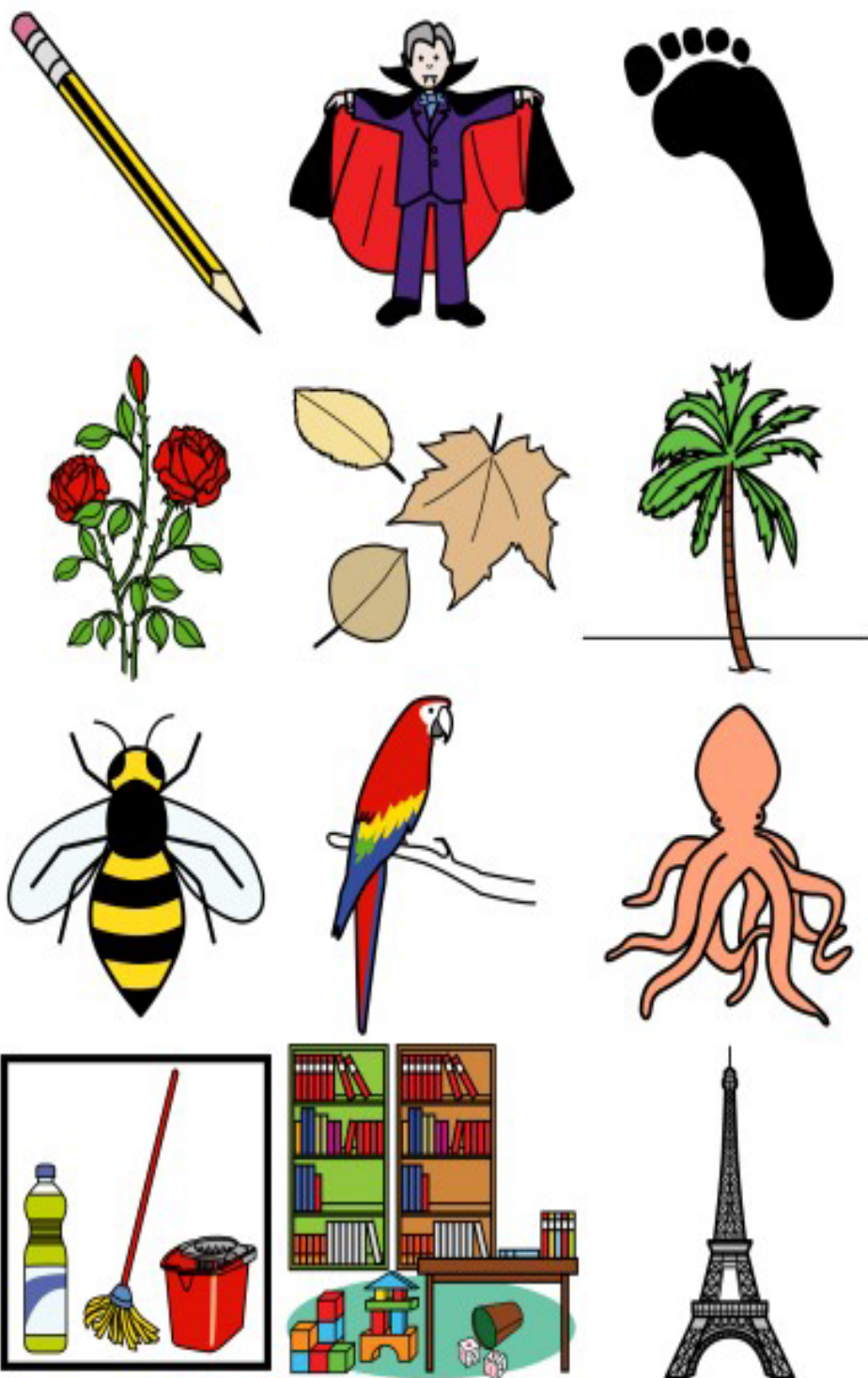
Grupal	Título de la actividad: Contamos una historia.
	Función: Lenguaje expresivo.
Instrucciones: Se colocarán varios dibujos o imágenes en una mesa, un usuario cogerá una imagen y tras mostrarla a los compañeros comenzará a relatar una historia. A continuación, y de uno en uno, cada participante elegirá una imagen y añadirá algo a la historia que se ha relatado hasta ese momento.	
Materiales o recursos: Pictogramas y mesa. Fuente: Imágenes extraídas del buscador Google	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, disminuir el número de imágenes para elaborar el relato, proporcionando apoyos verbales en caso de que será necesario. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrán presentar más imágenes y de mayor variabilidad temática, además tener en cuenta la estructura gramatical del relato.	







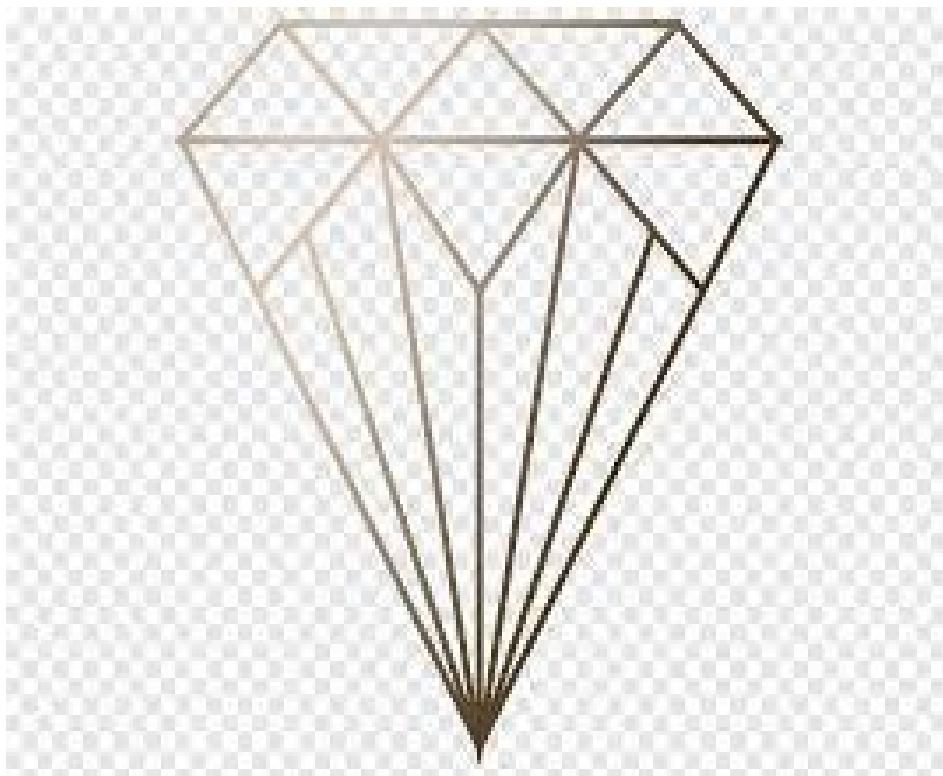


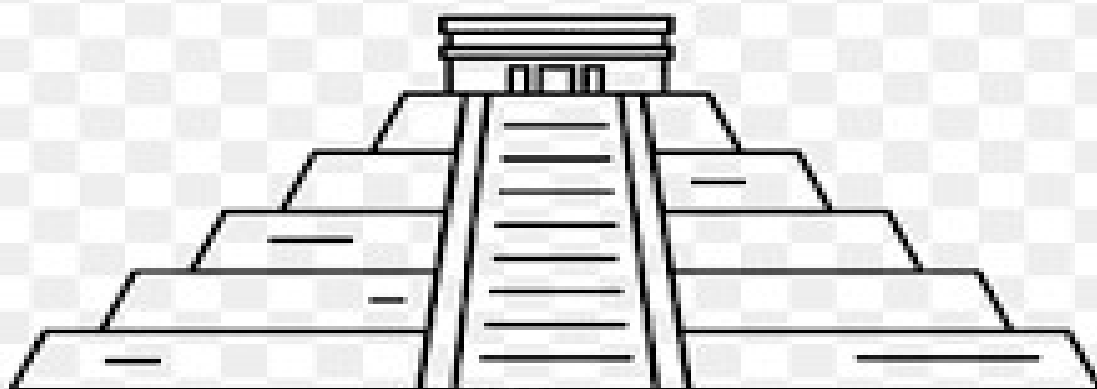




Grupal	Título de la actividad: A ver qué dices/ a ver qué entiende...
	Función: Lenguaje expresivo y comprensivo.
Instrucciones: Se pedirá a los usuarios que se coloquen por parejas, a continuación, se les proporcionará dos tarjetas con una imagen en cada una, de forma que cada pareja tendrá dos imágenes diferentes. Uno de los miembros de la pareja deberá escoger una de las tarjetas que estarán colocadas boca abajo y darle la vuelta para visualizarla (únicamente podrá ver esta imagen la persona que ha decidido iniciar la actividad). Tras la visualización de la tarjeta, este usuario deberá dar indicaciones detalladas a su compañero acerca de la imagen que está visualizando para que este dibuje en un folio en blanco dichas instrucciones. Los roles de los usuarios podrán ir cambiando.	
Materiales o recursos: Tarjetas con las imágenes, folios en blanco y bolígrafos / lapiceros y/o/ goma. Fuente: Imágenes extraídas de Pinterest.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrán facilitar ayudas verbales concretas tanto al emisor como al receptor, utilizar imágenes sencillas o/y un listado de posibles preguntas a realizar o contestar. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, proporcionar imágenes más complejas y dar la posibilidad única de respuestas Si/No o limitar el número de preguntas a realizar.	





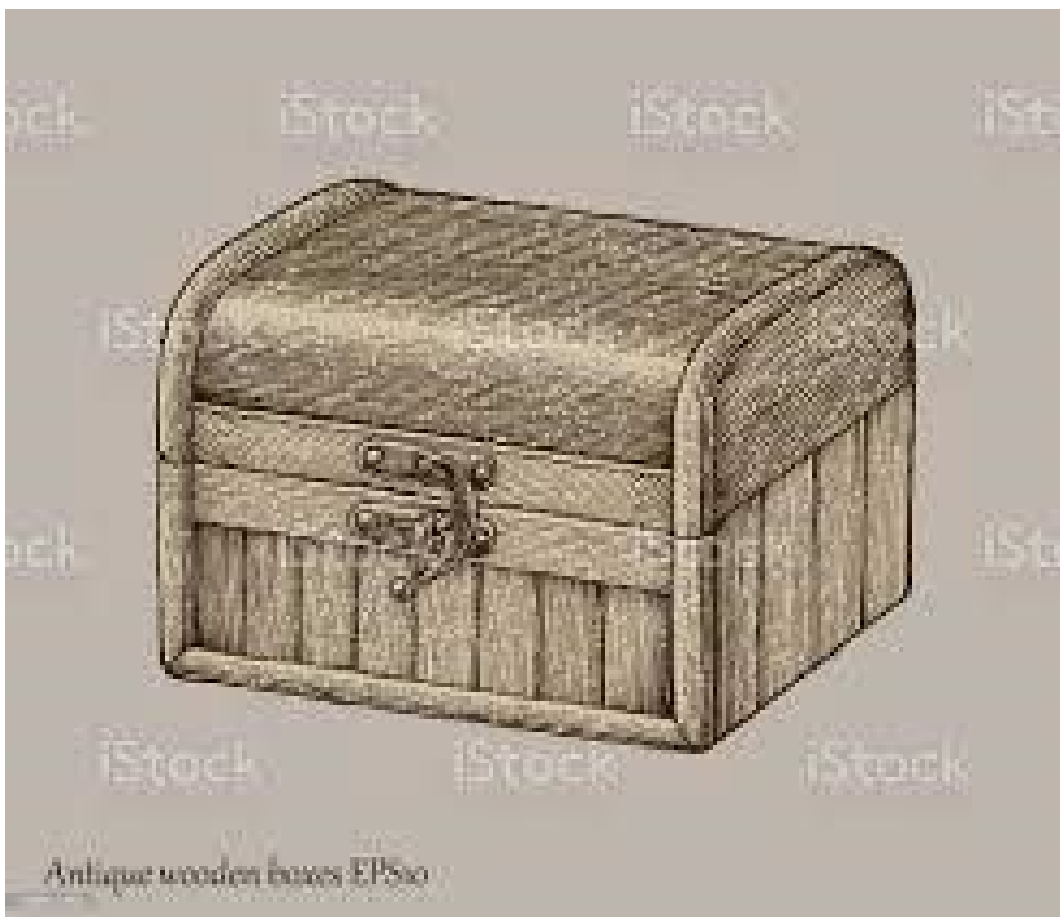
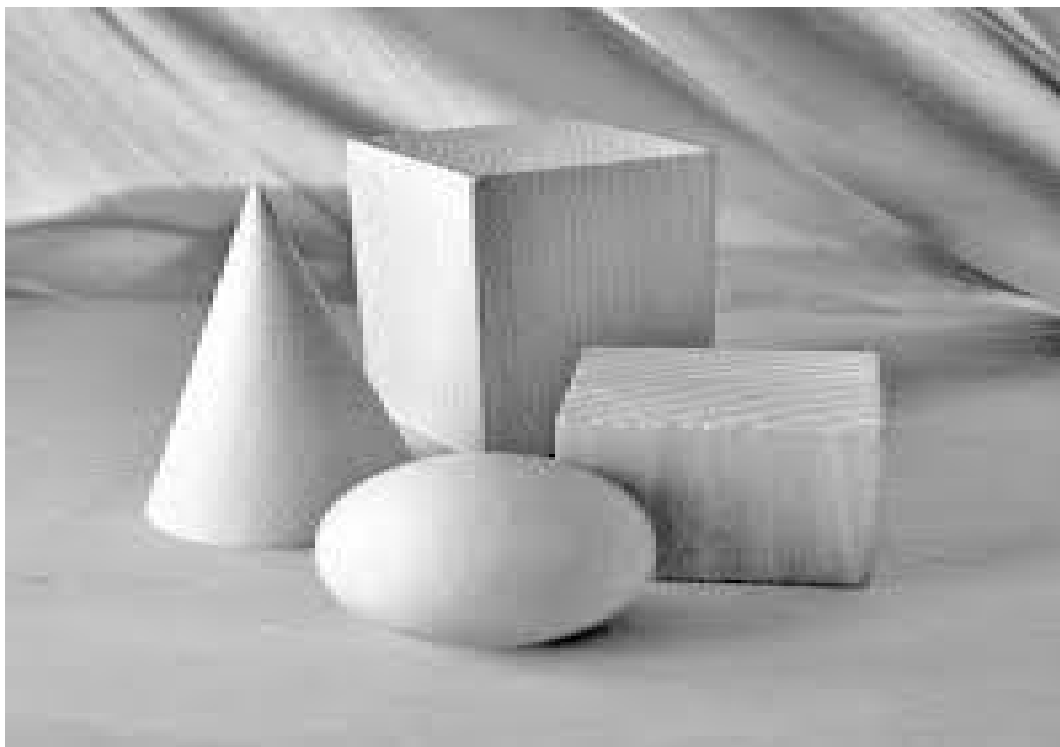


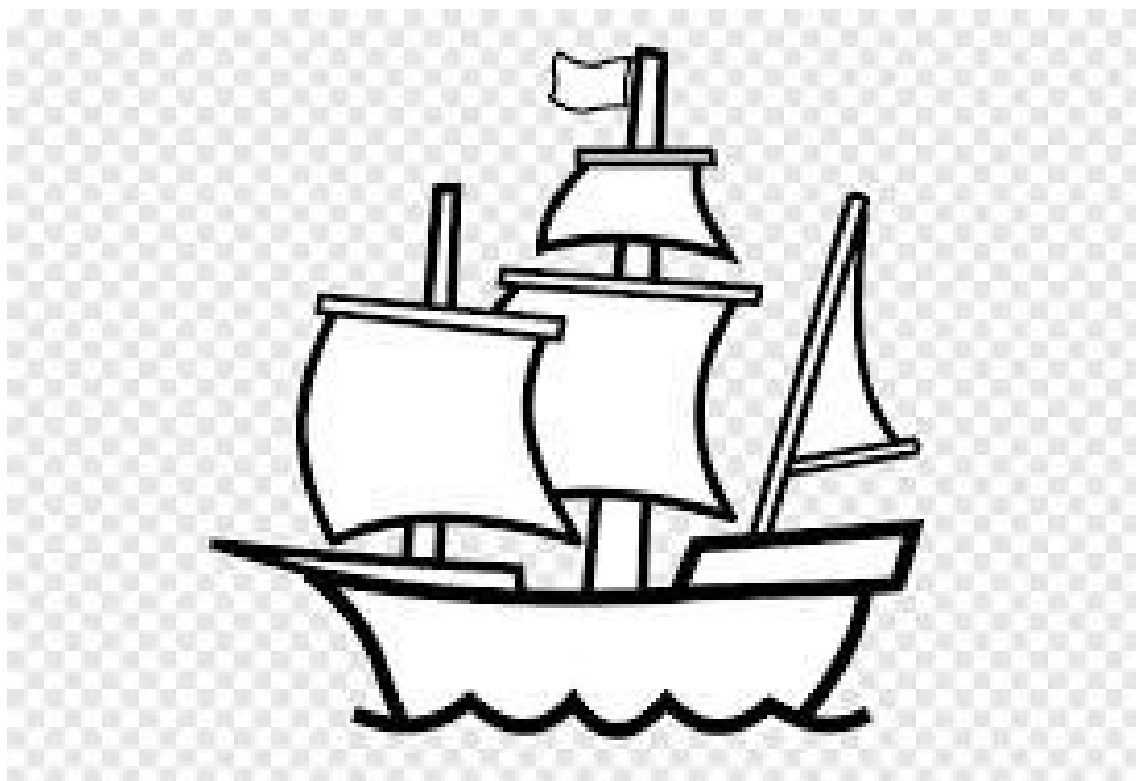
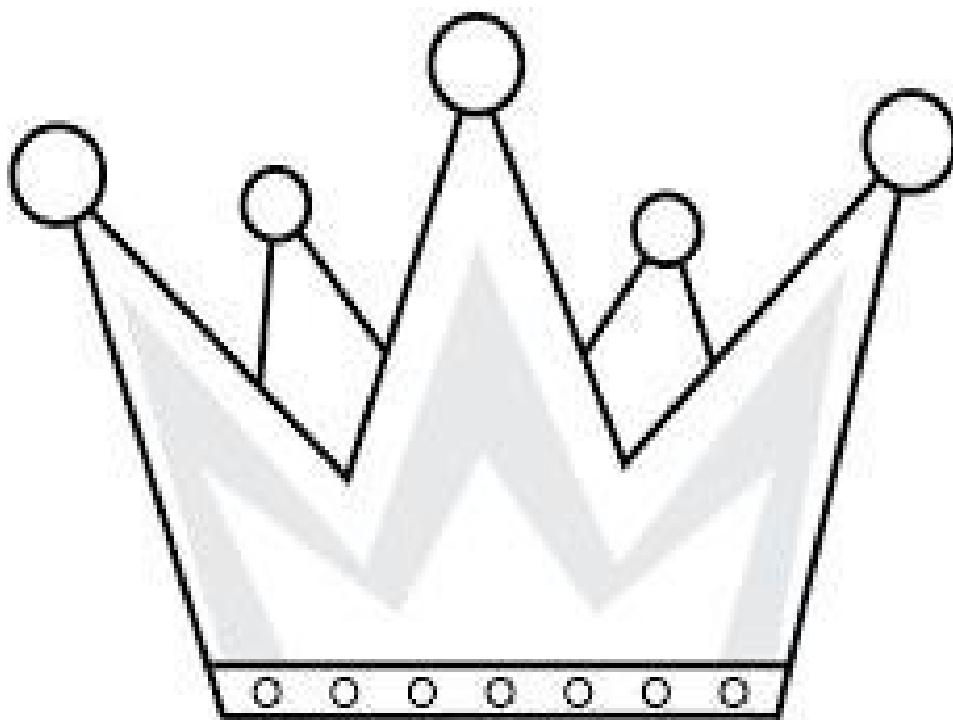


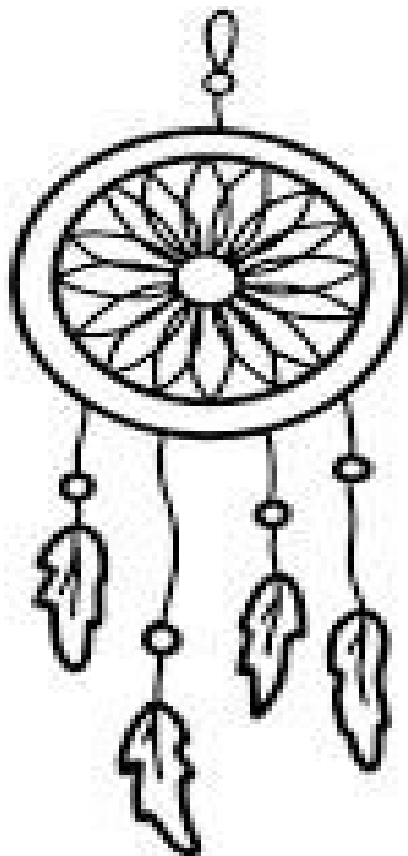
www.artisticos.com 1024-4000000000000000

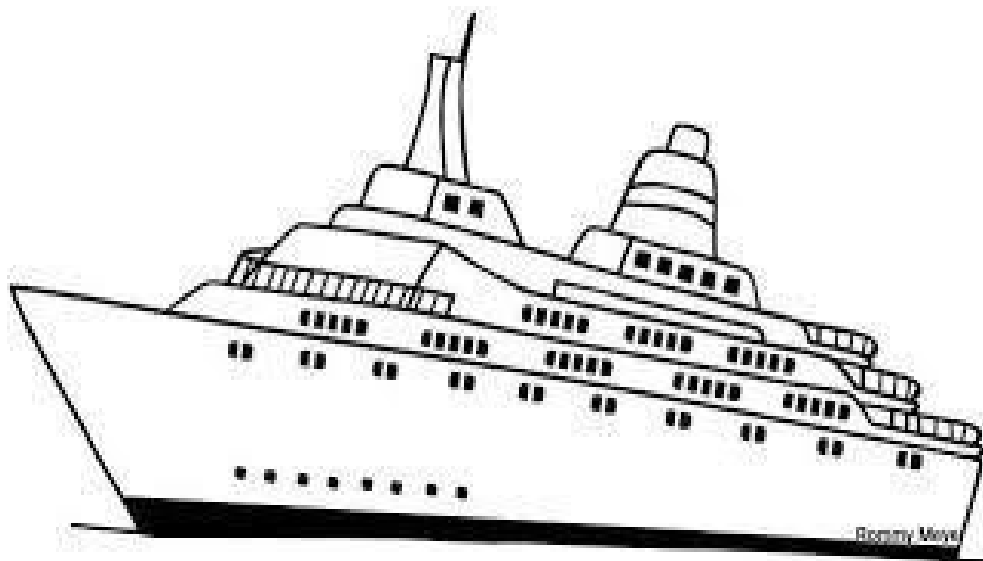


© webdelmaestro.com







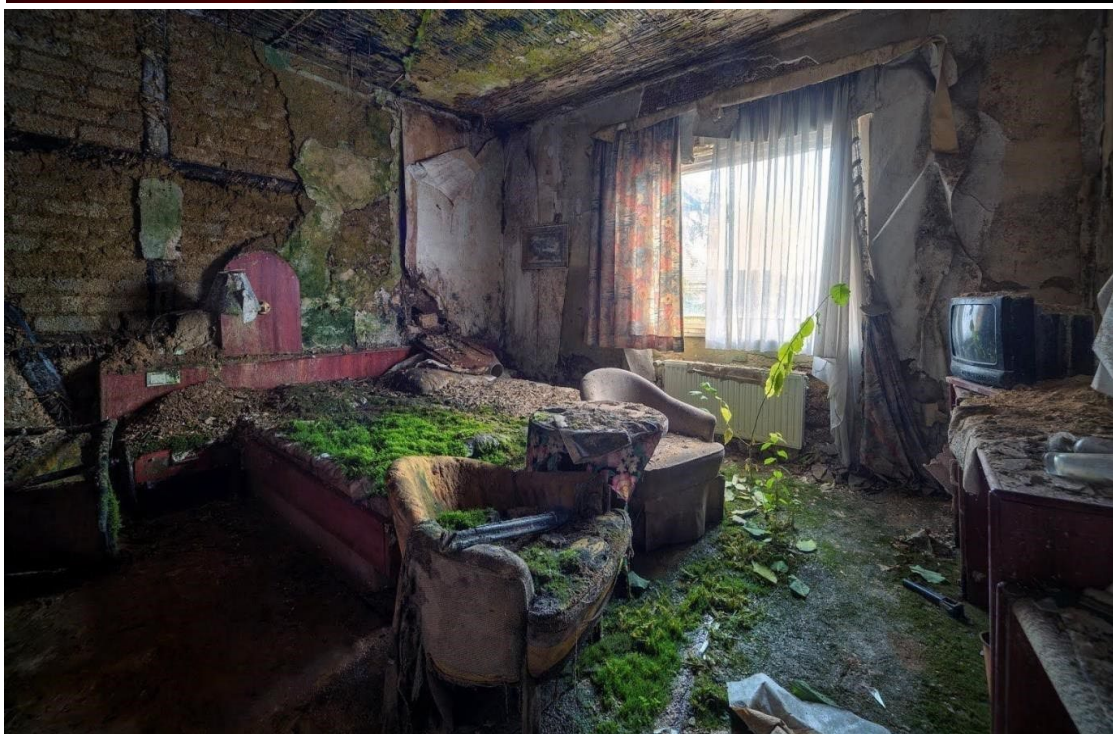


Grupal	Título de la actividad: Relación de imágenes con historia.
	Función: Lenguaje.
Instrucciones: A cada usuario se le dará dos imágenes elegidas al azar. El usuario deberá relacionar ambas imágenes a través de una historia que cree. En la historia deberán aparecer ambas imágenes. Una vez elaborada la historia, se compartirá con el resto de las personas.	
Materiales o recursos: Imágenes, bolígrafos y folios (si se precisan). Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, los usuarios podrán realizar anotaciones en un folio sobre su historia para apoyarse en ellas a la hora de narrarla y recibir apoyo si fuera necesario. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrán facilitar más imágenes y exigir un mínimo de palabras en el relato, que además, podría presentarse por escrito.	

Grupal	Título de la actividad: ¡Érase una vez!
	Función: Lenguaje expresivo.
Instrucciones: Se colocarán imágenes boca abajo encima de una mesa, cada usuario deberá elegir una de esas fotografías y darle la vuelta sin enseñársela a sus compañeros. A continuación, inventará una historia en función de lo que vea y lo que ocurra en la imagen seleccionada. Trascurrido un tiempo, el profesional colocará esas mismas fotografías, esta vez boca arriba. Cada uno de los usuarios narrará en voz alta a sus compañeros la historia que ha creado.	
Materiales o recursos: Fotografías. Fuente: Buscadores de internet como Google, Bing.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá utilizar imágenes y escenas sencillas y cotidianas, el profesional apoyará la exposición del usuario a través de preguntas u otro tipo de apoyos (lectoescritura). Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, además de elegir escenas complejas, se podrá pedir a los participantes que relaten posibles acciones futuras o pasadas y no solo describan lo que ven en la imagen.	









CÁLCULO Y FUNCIONES EJECUTIVAS

Grupal	Título de la actividad: La oca matemática.
	Función: Cálculo (sumas y restas).
Instrucciones: Se proporcionará un tablero de la oca adaptado, compuesto por casillas que contienen operaciones matemáticas. Los usuarios deberán completar las operaciones para llegar a la casilla de meta. Todos los usuarios jugarán con la misma ficha y quien acierte la operación obtendrá un punto y quien no cero puntos.	
Materiales o recursos: Cartulinas con el tablero de la oca matemática, dados y fichas. Se aporta imagen que puede servir de modelo.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, la actividad se podrá realizar en equipo. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se presentará otro tablero con operaciones más complejas.	

Individual	Título de la actividad: Cálculo con formas geométricas.
	Función: Cálculo (sumas y restas).
Instrucciones: Se repartirá un folio con ejercicios de cálculo a partir de figuras geométricas. Cada figura geométrica tendrá un valor numérico diferente. En primer lugar, se deberá descubrir el valor de cada figura para obtener la puntuación final y en segundo lugar, se deberán realizar los cálculos en función de los valores de cada figura, según aparece en la parte superior del ejercicio.	
Materiales y recursos: Hojas con ejercicios de cálculo con figuras geométricas, lápiz y goma. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se facilitarán algunos valores de las figuras. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá añadir más figuras geométricas, modificar valores y puntuaciones finales para que sea más complicado.	

$$\text{Red Circle} - \text{Yellow Triangle} = 6$$

$$\text{Blue Square} - \text{Blue Square} = 4$$

$$\text{Red Circle} + \text{Yellow Triangle} = 10$$

$$\text{Blue Square} + \text{Yellow Triangle} = ?$$

$$\triangle + \square = 3$$

$$\square + \triangle = 12$$

$$\triangle + \square = 8$$

$$\square + \triangle = ?$$

$$\bigcirc - \triangle = 2$$

$$\triangle + \bigcirc = 10$$

$$\triangle + 14 =$$

$$\bigcirc + \bigcirc = ?$$

$$\text{Blue Circle} - \text{Purple Square} = 3$$

$$\text{Purple Square} + \text{Blue Circle} = 7$$

$$\text{Blue Circle} + \text{Blue Circle} = 16$$

$$\text{Purple Square} + \text{Purple Square} = ?$$

Individual	Título de la actividad: Dinero exacto.
	Función: Cálculo (manejo de dinero).
Instrucciones: El usuario deberá seleccionar el importe exacto del precio que indica el profesional. Si lo hace correctamente, se propondrá un nuevo valor.	
Materiales o recursos: Fotocopia de billetes y monedas de euro. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se propondrán valores más redondeados, sin céntimos o valores aproximados (Ejemplo si hay que abonar 24 euros, 50 céntimos, se puede seleccionar un billete de 20 y otro de 5). Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se propondrán cuantías grandes, valores exactos con el mayor o menor número de elementos (billetes o monedas, posibles) o calcular la cuantía a devolver.	

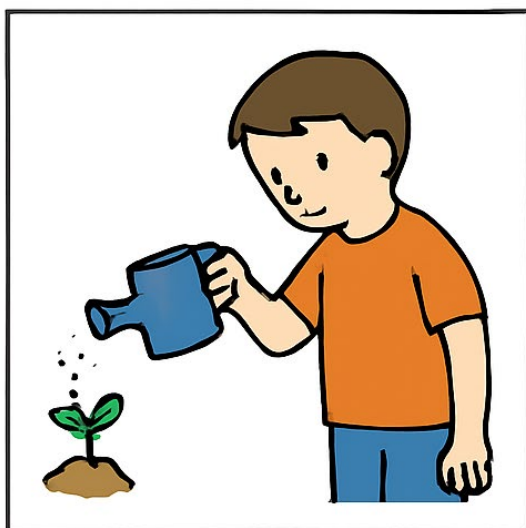




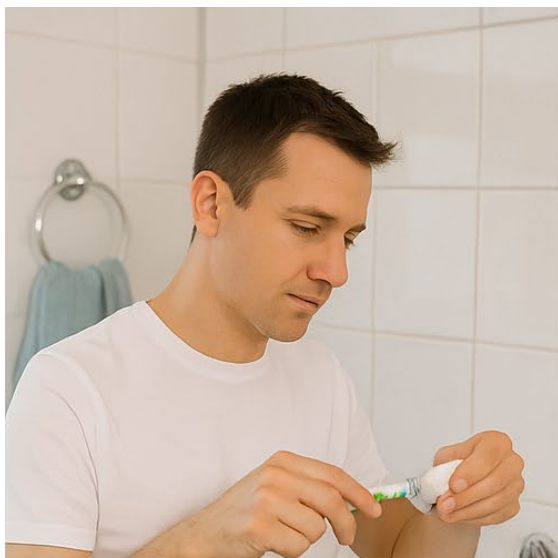




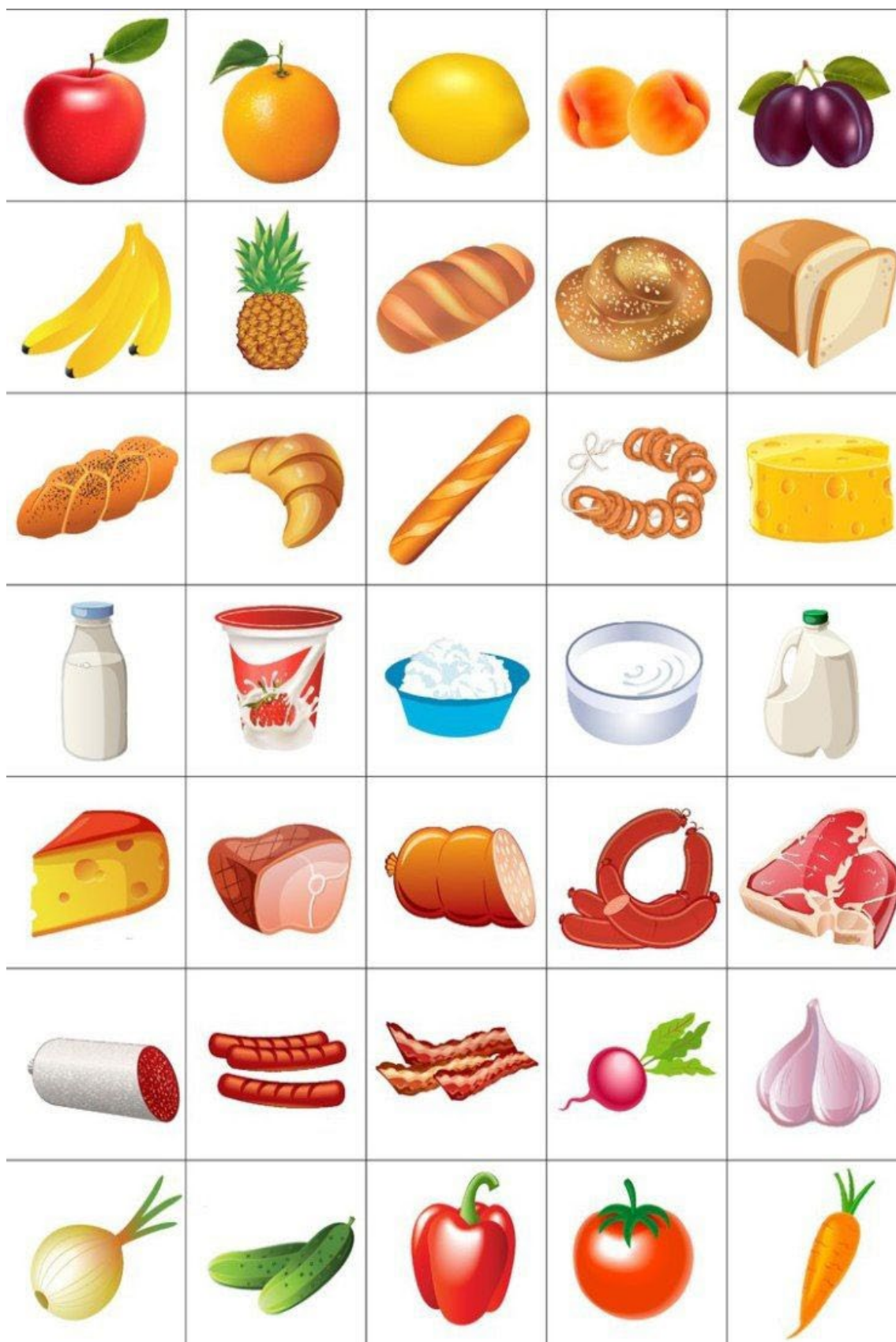
Individual	Título de la actividad: ¿Cómo se hace?
	Función: Ejecutiva (secuenciación).
Instrucciones: Se le dará a cada uno de los participantes un conjunto de imágenes que representan de manera secuencial una historia, una acción o un proceso. El usuario deberá identificar el orden correcto en el que hay que colocar las imágenes para que tengan sentido.	
Materiales o recursos: Imágenes que representen una historia, proceso, acción... Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se limitará el número de imágenes para hacer la secuencia y estas responderán a actividades o procesos simples y cotidianos de la vida cotidiana. Siempre que se pueda se facilitarán imágenes reales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se aumentará el número de imágenes que correspondan a actividades o procesos más complejos.	



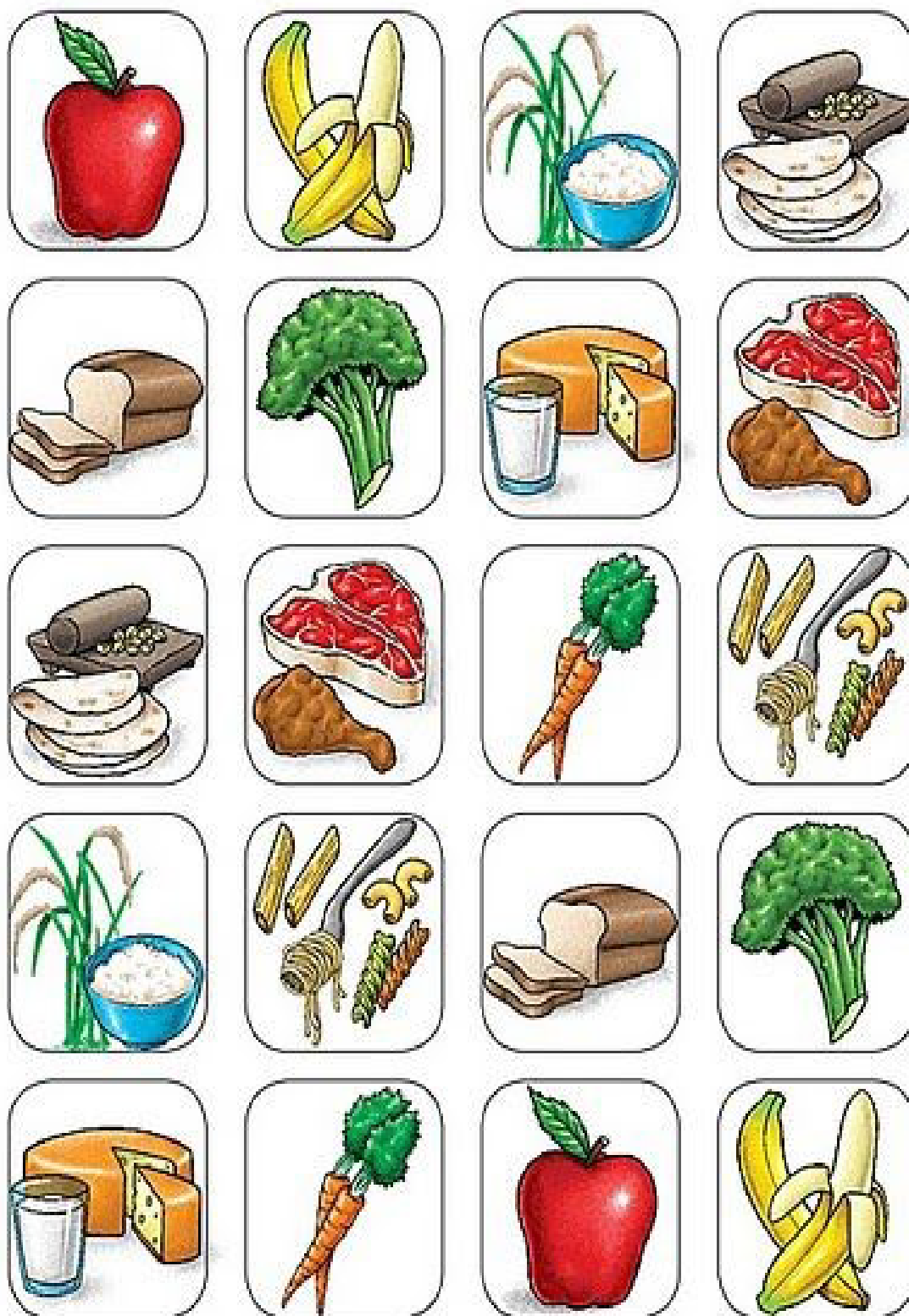




Individual	Título de la actividad: Lista de la compra.
	Función: Ejecutiva (categorización).
Instrucciones: Se prepararán cajas con el nombre de distintos establecimientos de alimentación (panadería, carnicería, frutería, ...), el usuario deberá introducir en la caja correspondiente la imagen de los productos que se van facilitando, respondiendo a la pregunta: <i>¿Dónde comprarías este alimento?</i>	
Materiales o recursos: Cajas con los nombres de establecimientos, imágenes de productos. Fuente: Buscador de imágenes con Google.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de establecimientos y/o de productos, también se podrán facilitar apoyos verbales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se aumentará el número de establecimiento y/o de productos.	







Individual	Título de la actividad: ¿Cuál sobra?
	Función: Ejecutiva (categorización).
Instrucciones: Se presentará al usuario 4 imágenes de objetos cotidianos y se le explicará que hay 3 imágenes que, entre ellas, tienen una característica común. El usuario tiene que identificar la imagen que sobra. Después se realizará la misma tarea, pero con palabras, teniendo que identificar la palabra que no está relacionada con las otras tres. Paralelamente, se pedirá al usuario que razone su respuesta.	
Materiales o recursos: Imágenes y palabras impresas o en soporte digital para visualizarlas a través de una pantalla. Fuente: Buscador de imágenes con Google	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá disminuir el número de imágenes o palabras (Por ejemplo, 2 comidas y 1 prenda de vestir). También se pueden poner 4 palabras que todas estén relacionadas, pero 3 de ellas además tengan otra cosa en común, (por ejemplo: 4 comidas, 3 que sean verduras y una de ellas fruta). Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se podrá ir reduciendo el tiempo para dar la respuesta e ir incrementado el número de estímulos.	













Individual	Título de la actividad: A ordenar.
	Función: Ejecutiva (secuenciación).
Instrucciones: Se entregará un listado de frases que corresponden a los pasos a seguir para realizar una actividad. El usuario tendrá que leer cada una de las frases para colocarlas en el orden correcto. Por ejemplo, la actividad de hacer la compra:	
Materiales o recursos: Listado de frases. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el usuario podrá realizar la actividad con el apoyo verbal del profesional, con el apoyo de imágenes o con menor número de elementos o realizarlo de manera real en el entorno concreto. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, el usuario podrá representar cada una de las frases, se incluirá más pasos en situaciones más complejas y valorar la posibilidad de diferentes opciones ante una misma situación.	

Hacer la compra:

- Recorrer los pasillos buscando los diferentes productos.
- Colocar la compra en los armarios.
- Coger un carro de la compra.
- Ir a la caja para pagar.
- Hacer la lista de la compra.
- Guardar todas las cosas en las bolsas.
- Ir al supermercado.
- Repasar la lista de la compra para no olvidar nada.

El orden correcto sería:

1. Hacer la lista de la compra.
2. Repasar la lista de la compra para no olvidar nada.
3. Ir al supermercado.
4. Coger un carro de la compra.
5. Recorrer los pasillos buscando los diferentes productos.
6. Ir a la caja para pagar.
7. Guardar todas las cosas en las bolsas.
8. Colocar la compra en los armarios.

Comprar el pan:

- Preguntar por el último en la cola.
- Sacar el dinero del monedero.
- Pedir la barra de pan.
- Esperar el cambio si lo hay.
- Ir a la panadería.
- Buscar el monedero.
- Esperar tu turno.

Hacer un bocadillo:

- Cerrar las dos rebanadas con el embutido dentro.
- Coger un trozo de pan.
- Poner aceite y sal en las dos rebanadas.
- Sacar el embutido de la nevera.
- Cortar el pan por la mitad, en dos rebanadas.
- Poner el embutido en una de las rebanadas.
- Cortar el pan por la mitad, en dos rebanadas.

Viajar en autobús:

- Subirse al autobús.
- Recoger la maleta.
- Buscar asiento y sentarse.
- Bajarse del autobús.
- Comprar el billete.
- Colocar la maleta en el espacio del equipaje.
- Viajar hasta el destino.
- Entregar el billete al conductor.

Lavarse los dientes:

- Cepillarse los dientes durante un tiempo.
- Secarse la boca.
- Abrir el grifo del agua.
- Enjuagarse la boca con agua.
- Mojar el cepillo.
- Limpiar el cepillo.
- Echar pasta de dientes en el cepillo.

Comer en un restaurante:

- Escoger los platos del menú.
- Comer.
- Entrar en un restaurante.
- Pedir mesa.
- Pedir y tomar el café.
- Pagar con la tarjeta de crédito.
- Pedir los platos al camarero.
- Darte cuenta de que no llevas dinero en efectivo.

Hacer la colada:

- Meter la ropa en la lavadora.
- Esperar a que termine el lavado.
- Planchar la ropa.
- Seleccionar el programa de lavado.
- Tender la ropa.
- Echar el jabón y el suavizante.
- Sacar la ropa de la lavadora.

Preparar las vacaciones:

- Preparar las cosas de vuelta a casa.
- Decidir dónde ir de vacaciones.
- Preparar la maleta.
- Hacer la reserva en la agenda de viajes.
- Consultar diferentes opciones para ir de vacaciones.
- Volver al trabajo.
- Llegar al hotel de destino.
- Descansar y visitar lugares turísticos.

Preparar la comida (comer):

- Cocinar la comida.
- Poner la mesa.
- Tirar los restos de comida.
- Pensar en la comida del día.
- Lavar los platos.
- Servir la comida.
- Recoger la mesa.

Preparar una infusión:

- Dejar de calentar el agua.
- Añadir el azúcar que se desee.
- Dejar enfriar la infusión para poder beberla.
- Añadir la bolsita de infusión.
- Poner agua a calentar.
- Retirar la bolsita de infusión.

Comprar un medicamento:

- Ponerse a la cola y esperar tu turno.
- Sacar el dinero y pagar. ○ Salir de la farmacia.
- Dar la receta pertinente.
- Ir a la farmacia.
- Esperar el cambio pertinente.

Grupal	Título de la actividad: Situaciones planteadas.
	Función: Ejecutiva (resolución de problemas).
Instrucciones: Por parejas, cada una elegirá al azar un papel donde está escrito un problema habitual o cotidiano. La pareja deberá pensar, razonar y hablar entre ellos para buscar y acordar posibles soluciones y seleccionar la más adecuada. A continuación, deberán exponer a sus compañeros los pasos a seguir, también se podrá representar la situación.	
Materiales o recursos: Hoja con las situaciones. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el profesional dará pistas. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se propondrán situaciones más complejas, menos habituales o simplemente dar situaciones comunes con impedimentos adicionales que dificulten la solución exitosa de la situación (Por ejemplo: <i>Estoy encerrado en el ascensor y se el botón de emergencia no funciona ¿Qué hago?</i>).	

1. Estás paseando por un parque y alguien se cae delante de ti. ¿Qué harías?
2. Se te han olvidado las llaves dentro de casa y no puedes entrar. ¿Qué solución propondrías?
3. Has perdido el móvil y no sabes dónde. ¿Qué harías para encontrarlo?
4. Un joven que no conoces te pide ayuda para encontrar una calle. ¿Cómo actuarías?
5. Ves humo saliendo de una casa. ¿Qué harías?
6. Estás solo/a en casa y escuchas un ruido extraño. ¿Qué harías?
7. Vas en el autobús equivocado. ¿Cómo lo solucionas?
8. No recuerdas el PIN de tu tarjeta. ¿Qué harías?
9. Se te pincha la rueda de la bici. ¿Qué harías?
10. Ves que una persona mayor parece perdida. ¿Qué harías?
11. Vas al médico y no entiendes lo que te dice. ¿Qué harías?
12. Has perdido tu cartera. ¿Qué pasos seguirías para intentar encontrarla?
13. Se te cae agua sobre tu móvil. ¿Qué harías?
14. Tienes una entrevista importante (de trabajo, para una vivienda, ...) y el autobús se retrasa. ¿Qué haces?
15. Tu amigo está triste y no quiere hablar. ¿Cómo lo ayudarías?
16. Estás en una ciudad que no conoces y no tienes conexión a internet. ¿Qué harías para orientarte?
17. Ves a un niño pequeño solo en la calle. ¿Qué harías?
18. Se te olvida una cita importante. ¿Qué harías después?
19. Quieres comprar algo, pero no tienes suficiente dinero. ¿Qué opciones tienes?
20. Te llega a casa un paquete que no has pedido. ¿Qué harías?
21. Has preparado comida y se te ha quemado. ¿Qué harías?
22. Estás en una tienda y te das cuenta de que no llevas mascarilla (si fuera necesario). ¿Qué harías?
23. Ves una persona discutiendo fuerte por teléfono en público. ¿Cómo actuarías?
24. Se va la luz mientras ves una película en casa. ¿Qué harías?
25. Entrás a una reunión y no sabes de qué se trata. ¿Qué harías?

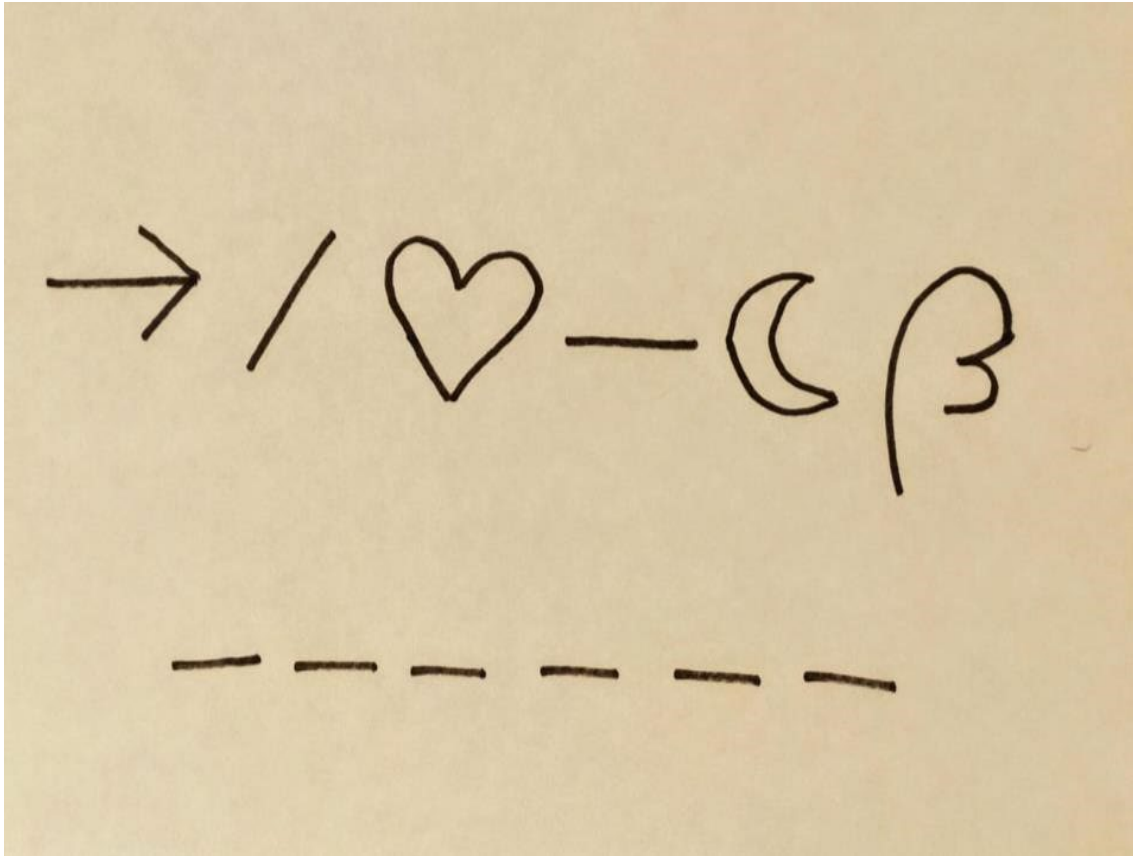
Individual	Título de la actividad: Papiroflexia.
	Función: Ejecutiva (coordinación motora).
Instrucciones: El profesional repartirá una hoja de papel a cada usuario y empezará a realizar una figura de papiroflexia. Irá realizando cada uno de los pasos y paralelamente verbalizará los pasos a una velocidad adaptada al nivel de competencias del usuario.	
Materiales o recursos: Hojas de colores de papel, tutoriales • Rana: https://www.youtube.com/watch?v=qN-kqxSCMYA&t=236s • Cerdo: https://www.youtube.com/watch?v=OEdAltSj9Cw	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se facilitarán apoyos físicos y se repetirán verbalmente los pasos tantas veces como sean necesarios. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se realizarán figuras más complejas y con tamaños de papel cada vez más pequeño.	

Individual	Título de la actividad: Alfabeto de símbolos.
	Función: Ejecutiva (razonamiento).
Instrucciones: A cada participante se le proporcionará un alfabeto de símbolos, cada letra tendrá asignada una forma o figura. Además, se facilitará un folio donde aparecerá una palabra encriptada. Se deberá descifrar con la ayuda del alfabeto proporcionado la palabra. También se podrían facilitar palabras a escribir utilizando los símbolos correspondientes.	
Materiales y recursos: Ficha con el alfabeto de símbolos, folios con palabras, hojas, bolígrafos o lapiceros. Se facilita plantilla de ejemplo. Fuente: https://www.facebook.com/cedro.azul.7/?locale=es_LA	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar pistas, concretar el campo semántico (por ejemplo, transportes y deportes). Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, proporcionar frases más complejas, incluso textos.	

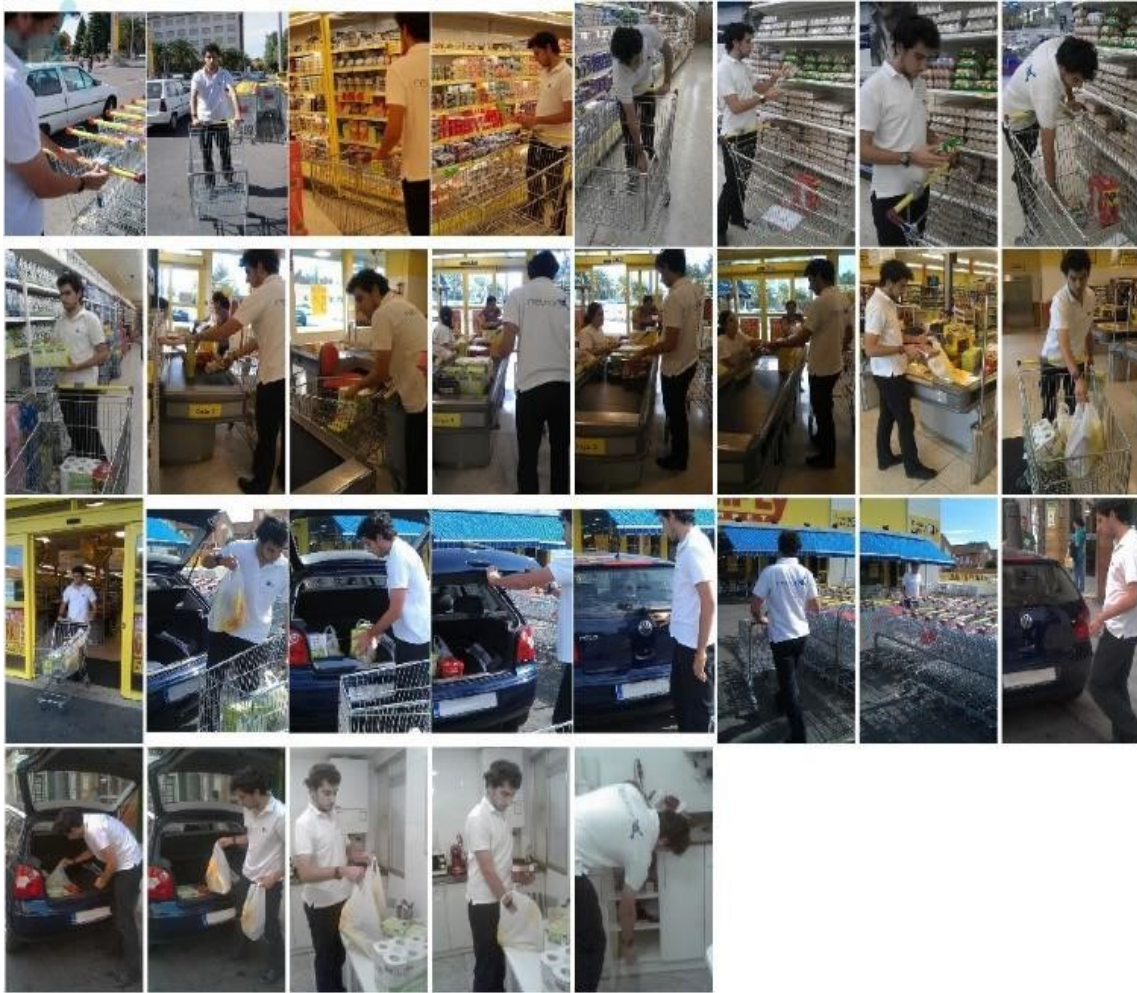
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
●	*	♡	☸	☾	○	△	↗	≡	+

K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
—	◻	∞	◻	⌋	/	⊕	~	⊗	∨

T	U	V	W	X	Y	Z
Ω	ℝ	ψ	Π	☉	β	ℓ



Individual	Título de la actividad: Ordenar la actividad.
	Función: Ejecutiva (secuenciación).
Instrucciones: Se indicará al usuario que ordenen correctamente una secuencia de imágenes que representan la realización de una acción. El usuario ha de identificar la situación (ir de compras).	
Materiales o recursos: Fotografías o dibujos que representan una tarea o actividad. Fuente: https://neuronup.com/	
Sugerencia 1. Para disminuir la dificultad, aumentar el tamaño de las imágenes, y reducir el número. Sugerencia 2. Para incrementar la dificultad, se agruparán las imágenes en función de escenarios, se incrementará el número de imágenes.	



Fuente: Imagen descargada de la plataforma neuronup.com

Individual	Título de la actividad: Semejanzas entre palabras.
	Función: Ejecutiva (razonamiento).
Instrucciones: Se deberán encontrar las semejanzas entre cada par de palabras. Cada usuario deberá escribir en la ficha aquello que considera que es común en las dos palabras o entre los objetos o conceptos que representan.	
Materiales o recursos: Ficha con la actividad y bolígrafo. Se propone un listado de palabras. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1. Para disminuir la dificultad, se proporcionarán palabras de objetos de uso habitual, ayudas visuales o auditivas o en caso de no tener lectoescritura, se podrá decir verbalmente. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá proponer palabras con contenido abstracto y poco habituales.	

Lápiz-bolígrafo.....

Zumo-leche.....

Coche-camión.....

Helicóptero-cigüeña.....

Chaleco-abrigo.....

Pacífico-atlántico.....

Mechero-fosforo.....

China-Inglaterra

Bombilla-vela.....

Sol-luna.....

Chocolate-azúcar.....

Tristeza-alegría.....

Individual	Título de la actividad: ¡Átame!
	Función: Ejecutiva (secuenciación).
Instrucciones: A cada usuario se le dará un zapato hecho con cartón, los agujeros estarán pintados de diferentes colores. El usuario deberá pasar el cordón de color por el agujero del color correspondiente, cuando acabe de pasar todos los cordones por su color, se le pedirá que haga un nudo con el cordón de un único color, por ejemplo: con el cordón verde.	
Materiales o recursos: Cordones de colores, zapatos en cartón con cada agujero de color. Se facilita imagen-modelo. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, si el usuario no supiera realizar un nudo se le ayudará y explicará paso a paso como hacerlo, si fuera necesario, se utilizará un único cordón. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, en cada ojal colocar un número, figura, letra... en lugar de colores y hacer todo el proceso desde el principio (incluida plantilla de zapato).	



Individual	Título de la actividad: Calendario Semanal.
	Función: Ejecutivas (planificación).
Instrucciones: El usuario deberá completar su horario semanal con las actividades más significativas, para ello se podrá repartir un calendario en blanco con apartados para distribuir las actividades u ocupaciones diarias entre la mañana, la tarde y la noche.	
Materiales o recursos: Bolígrafos, folios (si se necesitara) y horario semanal. Fuente: Realizado con Canva.	
Sugerencia 1. Para disminuir la dificultad, facilitar imágenes con velcros para incluir en cada apartado, ampliar el calendario para añadir todas las actividades o/y realizar calendarios diarios, no semanales. Sugerencia 2. Para incrementar la dificultad, elaborar una plantilla mensual o escribir en un diario o agenda, siendo más exigente en el relato.	

HORARIO SEMANAL

	MAÑANA	TARDES	NOCHE
LUNES			
MARTES			
MIÉRCOLES			
JUEVES			
VIERNES			
SÁBADO			

¡Y EL DOMINGO PARA DESCANSAR!

PERCEPCIÓN

Grupal	Título de la actividad: Código secreto.
	Función: Percepción visual.
Instrucciones: Se colocarán cartas boca arriba, encima de una mesa. Cada carta tendrá por escrito unas palabras que se refieren a objetos. Un usuario dará una pista y el resto deberá buscar la palabra o palabras que respondan a esa pista. A continuación, será otro usuario el que dé la pista.	
Materiales o recursos: Listado de palabras Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se facilitará mayor número de pistas o se facilitarán imágenes en lugar de palabras escritas Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se utilizarán conceptos más abstractos o características específicas o partes de los objetos.	

Tarjeta 1:

- Montaña
- Plátano
- Policía
- Espejo
- Lluvia

Tarjeta 2:

- Dragón
- Castillo
- Reloj
- Teléfono
- Botella

Tarjeta 3:

- Avión
- Tiburón
- Médico
- Silla
- Pintura

Tarjeta 4:

- Circo
- Sombrero
- Nube
- Guitarra
- Naranja

Tarjeta 5:

- Robot
- Ventana
- Playa
- Fuego
- Cohete

Tarjeta 6:

- Gato
- Pan
- Llave
- Globo
- Arena

Tarjeta 7:

- Helado
- Tren
- Rueda
- Biblioteca
- Batería

Tarjeta 8:

- Pájaro
- Pastel
- Cueva
- Tijeras
- Martillo

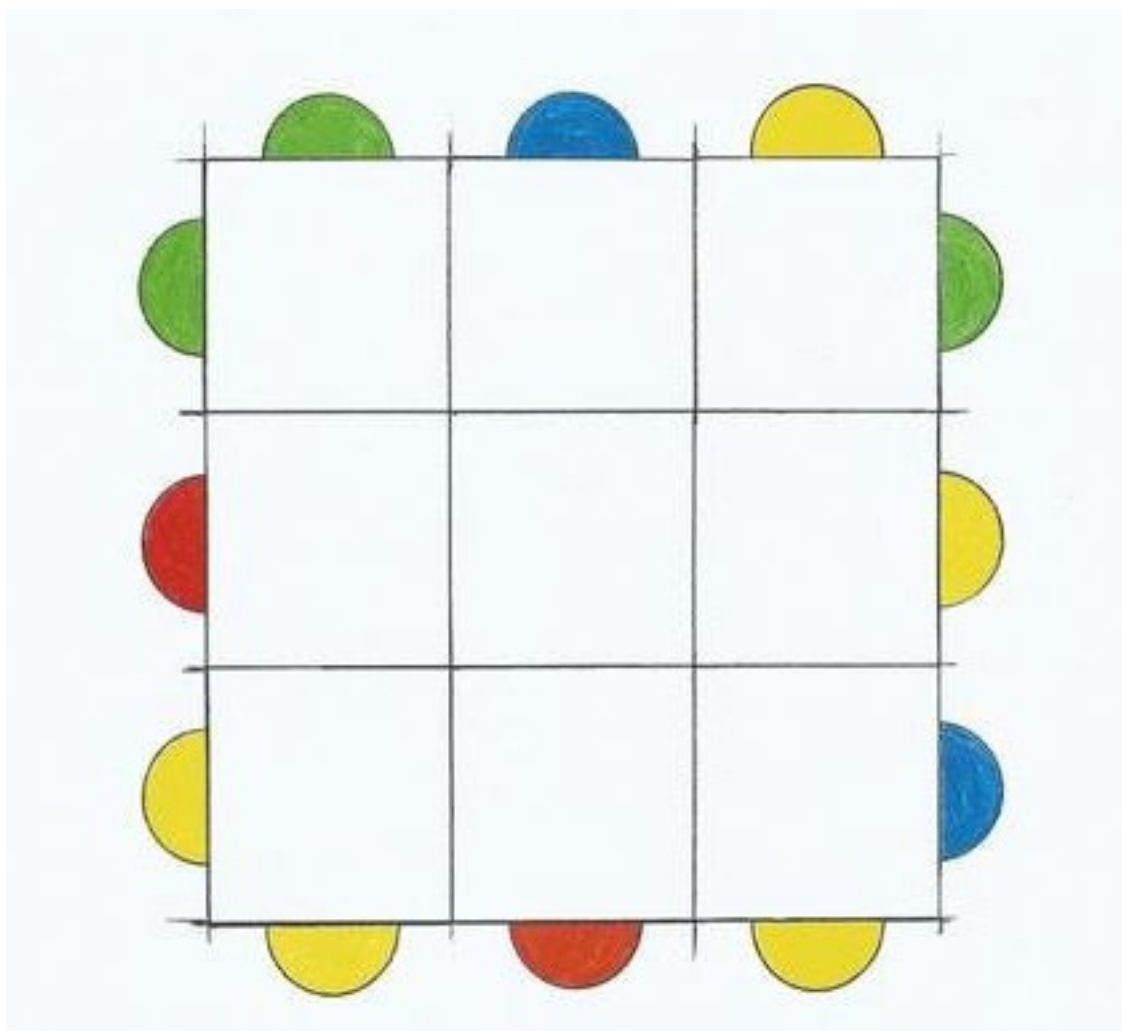
Tarjeta 9:

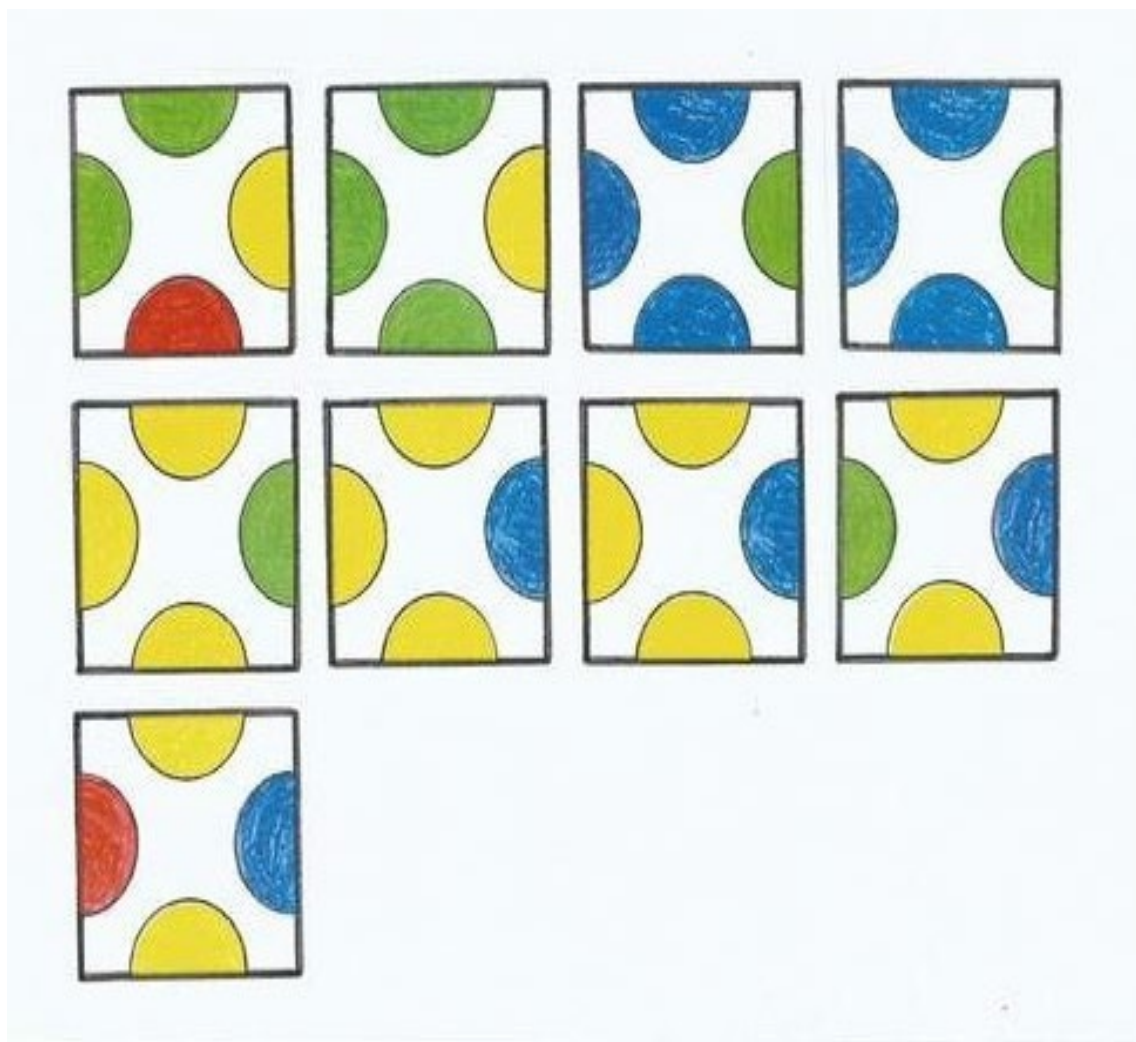
- Zapato
- Diente
- Cama
- Camión
- Estrella

Tarjeta 10:

- Escuela
- Sombrilla
- Pingüino
- Cuadro
- Chocolate

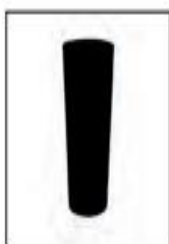
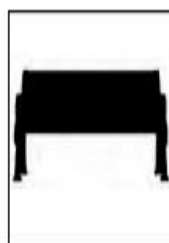
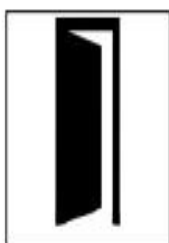
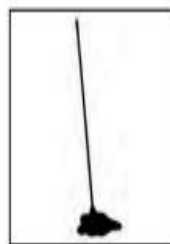
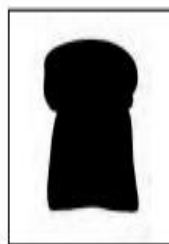
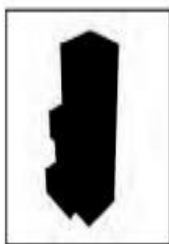
Individual	Título de la actividad: Puzzle.
	Función: Percepción visual.
Instrucciones: El usuario colocará la pieza en el cuadrado correspondiente para formar un círculo monocolor.	
Materiales o recursos: Cartón para crear el tablero principal del puzzle, fichas con círculos, Blu tack (opcional) para pegar las fichas en el tablero. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se pondrán fichas con menos colores. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se usará un tablero con más casillas, fichas con más colores y/o se establecerá un tiempo límite para realizarlo.	



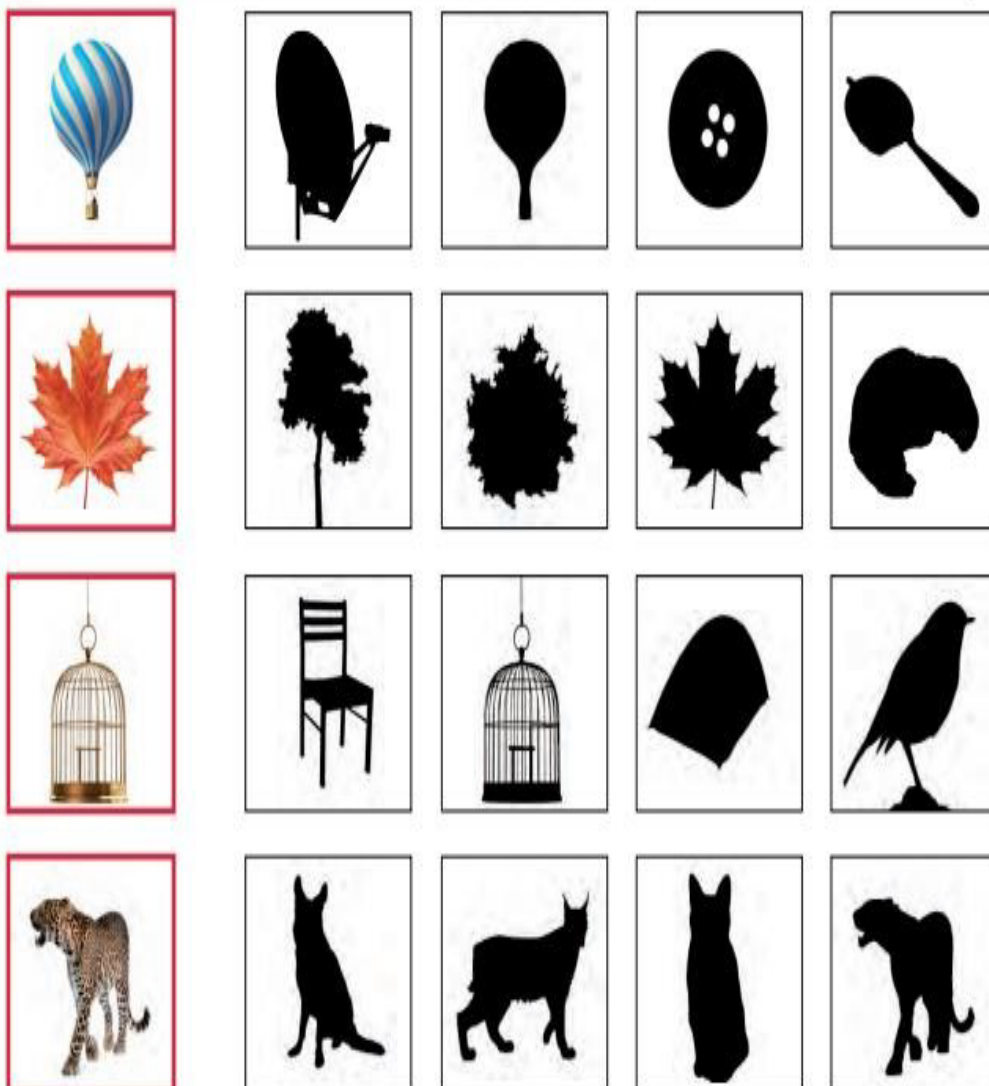


Individual	Título de la actividad: Figura-fondo.
	Función: Percepción visual.
Instrucciones: El usuario deberá identificar entre las sombras, cuál es la que corresponde a la imagen que se muestra, para ello deberá rodear con un círculo o tachar la opción correcta.	
Materiales o recursos: Fichas con imagen y sombras, bolígrafo. Fuente: https://www.tallerescognitiva.com/sin-categoria/cuadernos-estimulacion-cognitiva-para-adultos.html	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá disminuir el número de sombras por imagen y la complejidad de los detalles de cada opción. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se incluirán figuras más complejas y con más detalles, el número de opciones de sombras y que estas últimas se asemejen lo más posible.	

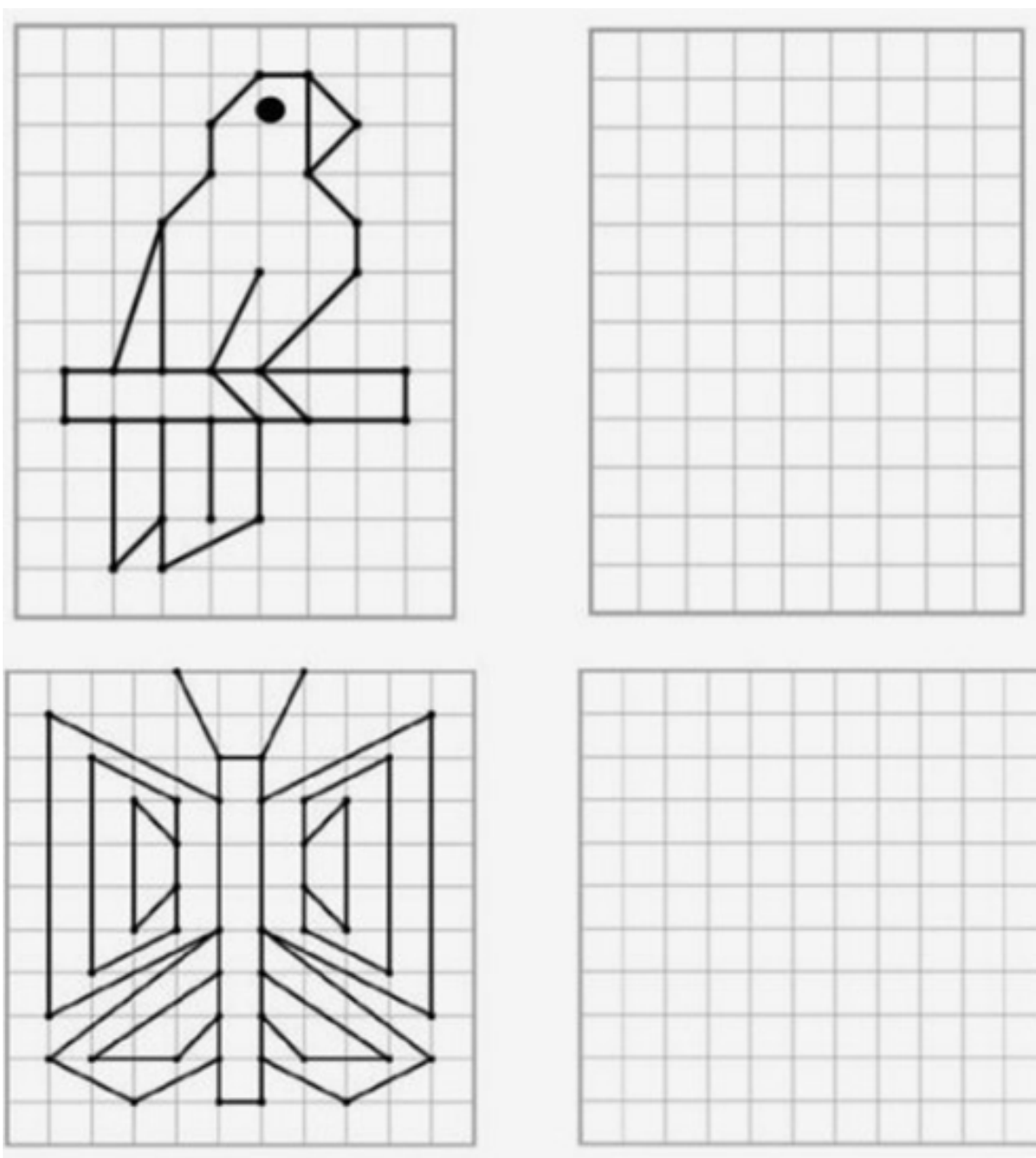
Señala cuál de las tres sombras de la derecha pertenece al objeto de la izquierda.

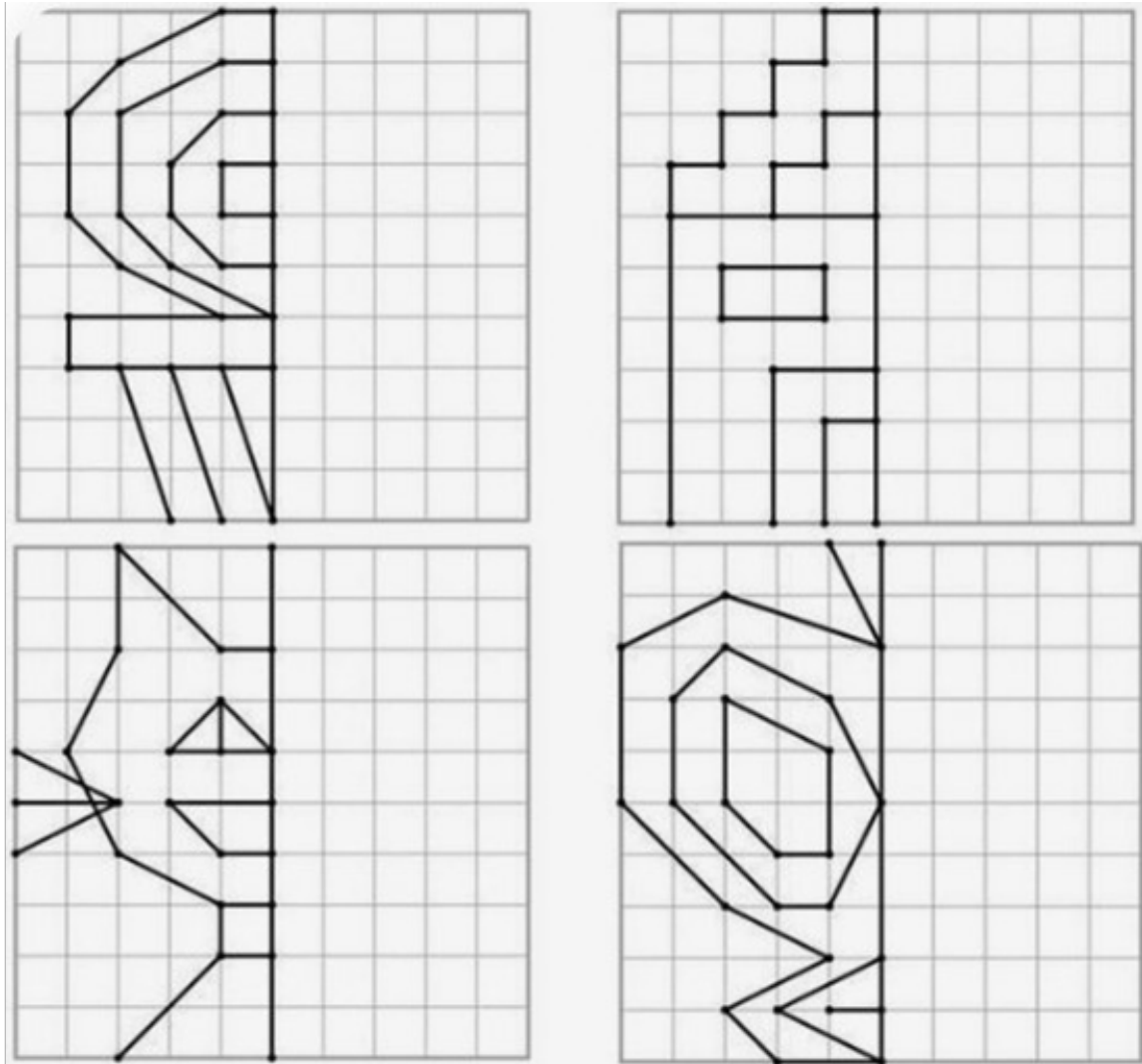


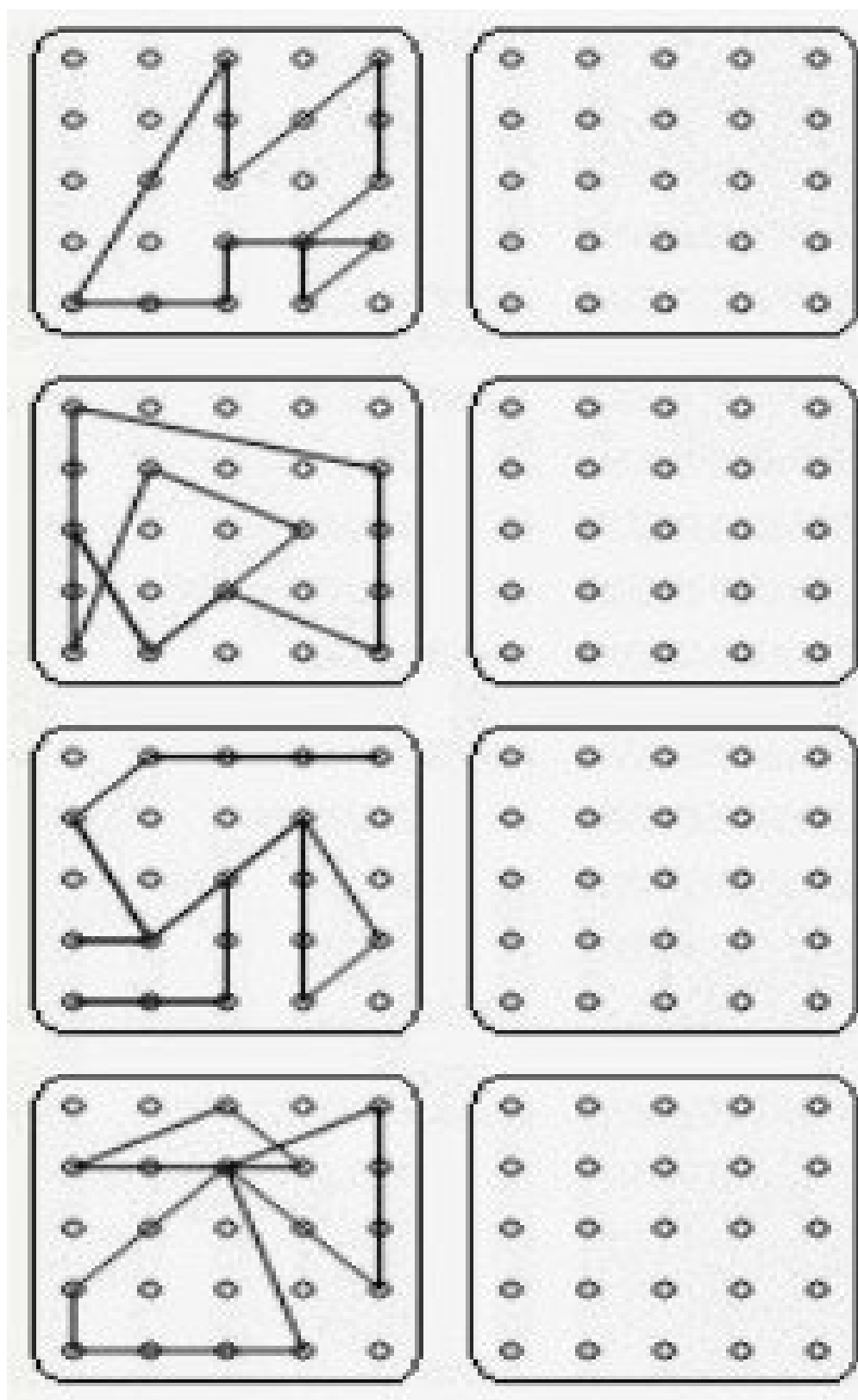
Señala cuál de las cuatro sombras de la derecha pertenece al objeto de la izquierda.

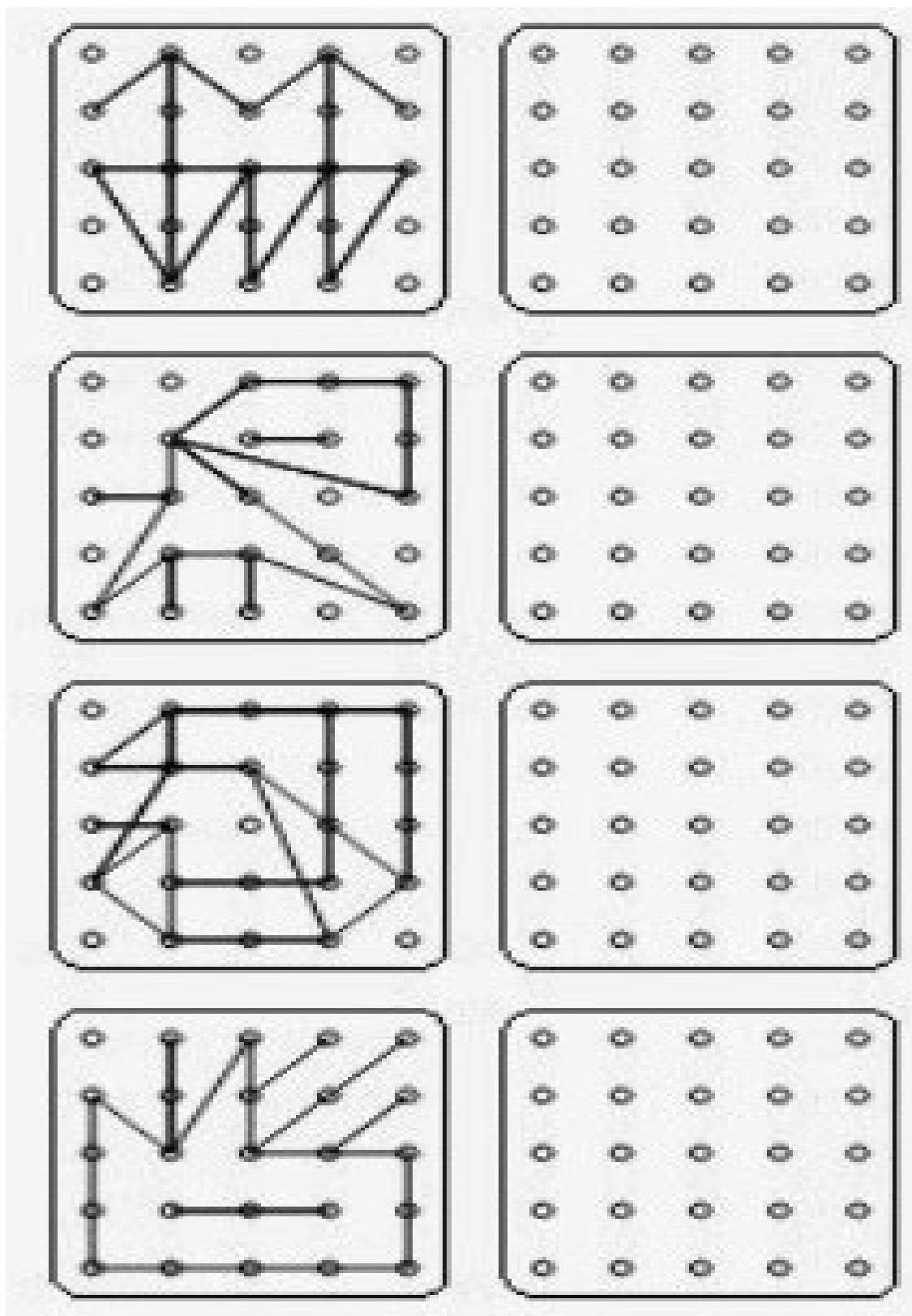


Individual	Título de la actividad: Dibújame.
	Función: Percepción visuoconstructiva.
Instrucciones: Se le dará a cada uno de los usuarios un folio con dos dibujos en una cuadrícula. Este deberá copiar los dibujos exactamente igual en la cuadrícula que se encuentra vacía. En la segunda parte, se le dará una hoja con dos dibujos incompletos, el usuario deberá completar la mitad que falta. Por último, se facilitarán cuatro dibujos que han sido resultado de la unión de diferentes puntos, el participante deberá copiar los dibujos teniendo en cuenta los puntos utilizados.	
Materiales o recursos: Folios con dibujos y cuadrículas. Fuente: https://www.facebook.com/EscuelaDibujo/posts/aprende-a-dibujar-con-estas-cuadr%C3%ADculas-%EF%B8%8F/1181602576934416/	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se incrementará el número de cuadrados, el tamaño de las figuras y/o se propondrán imágenes más sencillas. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, se proporcionarán menos puntos o cuadros (también se podrían eliminar, proporcionando hojas en blanco) y/o se proporcionarán dibujos con más detalles.	









Individual	Título de la actividad: Tangram.
	Función: Percepción visuoconstructiva.
Instrucciones: El profesional proporcionará las piezas del tangram y el usuario deberá seleccionar y posicionar las figuras geométricas de tal modo que copie la imagen dada.	
Materiales o recursos: Figuras geométricas que conforman el tangram y figuras a representar. Se facilitan algunos ejemplos. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrán emplear plantillas de la figura como guía, se imitarán imágenes sencillas o que requieran menos figuras geométricas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, la imagen se mostrará durante un tiempo, se ofrecerán figuras más complejas o con colores de figuras no coincidentes.	





Individual	Título de la actividad: ¿A qué me recuerda?
	Función: Percepción olfativa.
Instrucciones: Se dispondrá de 10 botellas o tarros que contienen sustancias con olores diferentes, se deberán emparejar las botellas que contengan sustancias con olores similares.	
Materiales o recursos: Botellas pequeñas de plástico, celo negro (para forrar las botellas), sustancias con distintos olores (detergente, queso azul, ajo, alcohol 96°, vinagre, café, limón, perfume de rosas, fresas, gasolina).	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, bastará con que las botellas dupliquen el tipo de sustancia (5 +5). Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se añadirán más botellas con olores diferentes y se proporcionan sustancias con olores similares.	

Individual	Título de la actividad: ¿Qué soy?
	Función: Percepción auditiva.
Instrucciones: Se ponen diferentes sonidos de la vida diaria. El usuario deberá escuchar y cuando identifique a qué corresponde ese sonido, dar una palmada.	
Materiales o recursos: Ordenador con altavoces, selección de sonidos: TREN: https://www.youtube.com/watch?v=8wcjOrqO5tA&ab_channel=pedrochamaysanchez PERRO: https://www.youtube.com/watch?v=FSTSCDJOO8U GUITARRA: https://www.youtube.com/watch?v=w-1vRiXqk88 ALARMA: https://www.youtube.com/watch?v=dPQUY-0tsbQ LLUVIA: https://www.youtube.com/watch?v=Z_fEKap24wU&ab_channel=CassioToledo GRITO: https://www.youtube.com/watch?v=40oXI9sANvo&ab_channel=TusefectosdeSonido GALLINA: https://www.youtube.com/watch?v=TFnXLeNji3Y&ab_channel=adalaves VÁTER: https://www.youtube.com/watch?v=3SuvFmdYd_8&ab_channel=ClassicalandRelax RISA: https://www.youtube.com/watch?v=f5WLWImexyk&ab_channel=VideoTube RELOJ: https://www.youtube.com/watch?v=OAYsO80PL6I&ab_channel=ruidoalarma GALOPE DE CABALLO: https://www.youtube.com/watch?v=6iS1vtE7n0&ab_channel=SonidosdeLaNaturaleza CÁMARA DE FOTOS: https://www.youtube.com/watch?v=iQik5IJWR-M&ab_channel=MusicSinCopyright ARRANQUE DE COCHE: https://www.youtube.com/watch?v=3XarthPHVjI&ab_channel=Sonidos CAMPANA DE LA IGLESIA: https://www.youtube.com/watch?v=7cgCMC3IR_I&ab_channel=mistrucos	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se dará más tiempo y alguna pista. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se limitará el tiempo de escucha.	

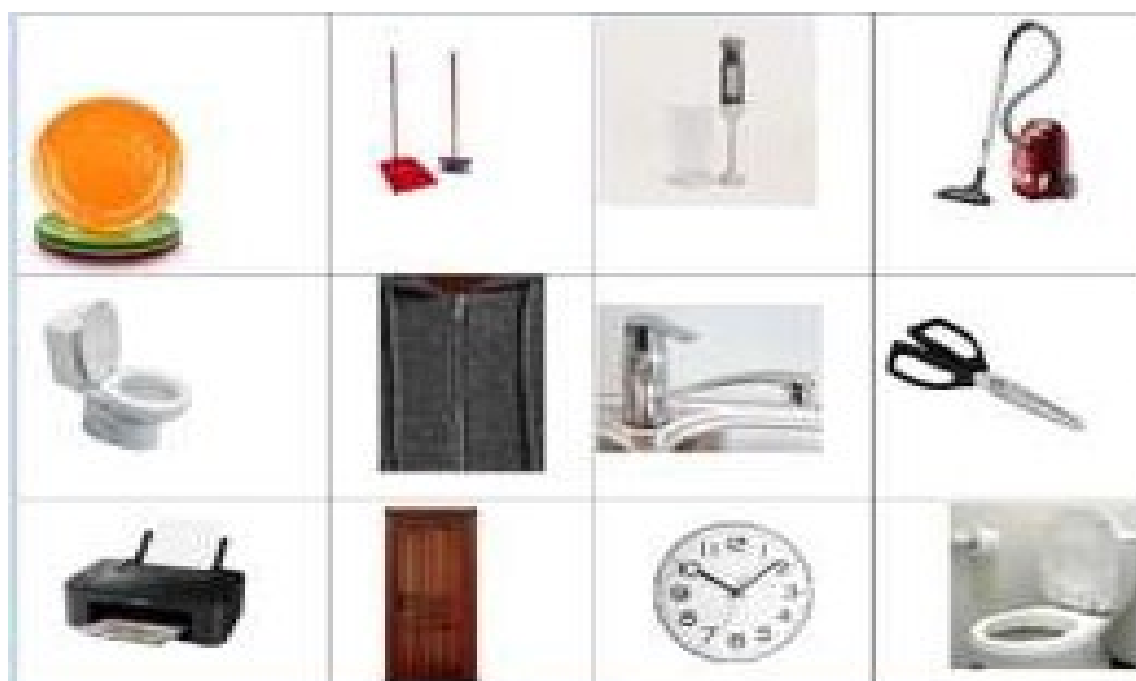
Grupal	Título de la actividad: “En busca del compañero”.
	Función: Percepción auditiva.
Instrucciones: Por parejas se acordará realizar el sonido de un animal. Después, una persona de cada pareja se vendará los ojos y la otra se alejará. La persona que no tenga los ojos vendados, a la señal, tendrá que emitir el sonido del animal que hayan acordado y su pareja tendrá que encontrarle guiándose por el sonido. El resto de las parejas hará lo mismo.	
Materiales o recursos: Antifaz, pañuelo o venda para tapar los ojos.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de sonidos simultáneos. Los sonidos de los animales podrán ser sustituidos por sonidos reales. Sugerencia 2: Para aumentar la dificultad, los sonidos emitidos serán muy similares, o se irá incrementando el número de sonidos.	

Individual	Título de la actividad: Tu sonido me suena.
	Función: Percepción auditiva.
Instrucciones: Esta actividad se desarrollará en dos fases. En la primera, se reproducirán diferentes sonidos de la vida cotidiana (Algunos de estos serán: Impresora, microondas, tijeras, batidora, cister del váter, cremallera, cepillo de dientes, grifo, aspirador, puerta, escoba, secador, teléfono, timbre, despertador, etc.), el usuario deberá identificarlos tras su emisión. En la segunda parte, se reproducirán canciones muy conocidas para que el usuario las identifique. Se dará como respuesta válida, tararear o cantar la canción o el nombre del artista o canción. (Propuesta: David Bisbal- Bulería, Luis Fonsi- Despacito, Shakira- Waka, Rosario Flores- Que bonito, Antonio Flores- No dudaría, Alaska- A quién le importa, Las Ketchup- Asereje).	
Materiales o recursos: Dispositivos electrónicos y/o teléfono móvil, ordenador, etc. Sonidos de la vida cotidiana. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=xGuyWxpZocM	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, en caso de no identificar el sonido o canción se darán cuatro opciones de respuesta. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se pondrá solo la música sin letra de la canción, también se pueden incluir ruidos distractores o disminuir el tiempo de emisión.	

Individual	Título de la actividad: Reconocer sonidos.
	Función: Percepción auditiva.
Instrucciones: Se le entregará a cada usuario una plantilla en la que se encontrarán unos dibujos o imágenes. Se reproducirá un sonido y el usuario deberá buscar y marcar en la plantilla el dibujo o la imagen que se corresponda con el sonido identificado.	
Materiales o recursos: Ordenador, altavoz, bolígrafos y plantilla con imágenes de los sonidos a reproducir. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=hHFysOVmXIY	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se podrá dar más tiempo en la reproducción y facilitar pistas. Además, se reproducirá el sonido varias veces si fuera necesario. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se limitará el número de veces o el tiempo en el que se reproduce el sonido y se utilizará sonidos menos cotidianos.	

Individual	Título de la actividad: ¡Descubre el bingo!
	Función: Percepción auditiva.
Instrucciones: Se proporcionarán los cartones del bingo, se emitirán los sonidos en un equipo de música y se dirá a qué corresponde, el usuario deberá buscar y tachar la imagen que corresponda al sonido identificado.	
Materiales o recursos: Cartones de bingo con imágenes y grabación de los sonidos. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=xnWc0AfpigY&t=317s .	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se utilizarán menos imágenes por cartón y se acotará el tema, es decir, sólo animales o sólo transportes. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se utilizarán más imágenes o se mezclarán imágenes de distintos temas. También se incluirán sonidos distractores que no coincidan con ninguna imagen y se eliminará la lectura de la palabra que identifica el sonido o la acción.	







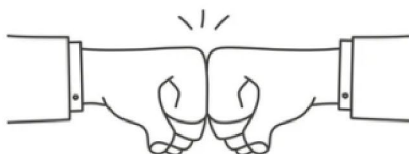


Individual	Título de la actividad: La caja secreta.
	Función: Percepción táctil.
Instrucciones: Se proporcionará una caja con diferentes objetos. El usuario con los ojos tapados tocará un objeto que se encuentra dentro de la caja, lo describirá e indicará de qué objeto se trata.	
Materiales o recursos: Caja de cartón, antifaz, objetos a introducir (peine, paraguas, castañas, estuche, esponja, guante, lana, algodón, kiwi, naranja, sacapuntas, manzana, calcetín, mando de televisión, auriculares, móvil, bolígrafo, zapato de bebé, botella, pinza de la ropa, cucharilla, cepillo de dientes, gorra, dispensador de jabón, cartera, pincel, gorro, pañuelo, cargador, libreta, guantes, llave, calculadora, estropajo, batidor de huevos, colador, sartén, chancla, cubo de Rubik, muñeco, peluches, ratón de ordenador, hoja de árbol, camiseta, pelota de tenis, percha...).	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se utilizarán objetos muy cotidianos y conocidos para los usuarios. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se utilizarán objetos poco habituales para el usuario o menos comunes, se reducirá el tiempo de exploración y se incluirán objetos con características similares (ejemplo: mandarina y naranja, una vaso y una taza, harina y pan rallado).	

Individual	Título de la actividad: Art Attack.
	Función: Percepción táctil.
Instrucciones: Se facilitará una cartulina con la silueta de distintos dibujos, escenas o palabras, el usuario deberá rellenar la silueta con materiales de distintas texturas, según las indicaciones del profesional (Ej. rellena el círculo con algo que tenga una textura suave, rugosa, ...).	
Materiales o recursos: Lentejas, arroz, purpurina, papel de charol, papel de lija, algodón, sal, pegamento, corteza, tela, cartulinas, ...	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se facilitarán pocos materiales y de texturas muy diferentes, y además el dibujo de la silueta será sencillo. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se incluirá una gran diversidad de materiales, el dibujo de la silueta incluirá diseños muy complejos, con zonas muy reducidas, incluso no se facilitarán plantillas, solo modelos a replicar.	

PRAXIAS

Grupal	Título de la actividad: ¡Identifícate!
	Función: Praxias.
Instrucciones: Se facilitará a cada usuario la imagen de un emoticono que simbolizará un gesto de la vida cotidiana con su significado por escrito. El usuario deberá representar el gesto del emoticono que le ha sido asignado aleatoriamente al inicio de la sesión. El siguiente usuario deberá intentar reconocer el significado del gesto representado por su compañero y así sucesivamente. Todos los participantes representarán su emoticono delante de sus compañeros.	
Materiales y recursos: Imágenes de emoticonos y hoja con listado del significado de cada emoticono. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, el usuario seleccionará el emoticono a representar. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se representarán acciones y el usuario no podrá apoyarse en la palabra escrita.	



REZAR/PEDIR PORFAVOR SEÑALAR CHOCAR PUÑOS

DESEAR SUERTE ESTRECHARSE LAS MANOS ESCRIBIR

OKEY APLAUDIR SALUDAR SIGNO DE LA PAZ

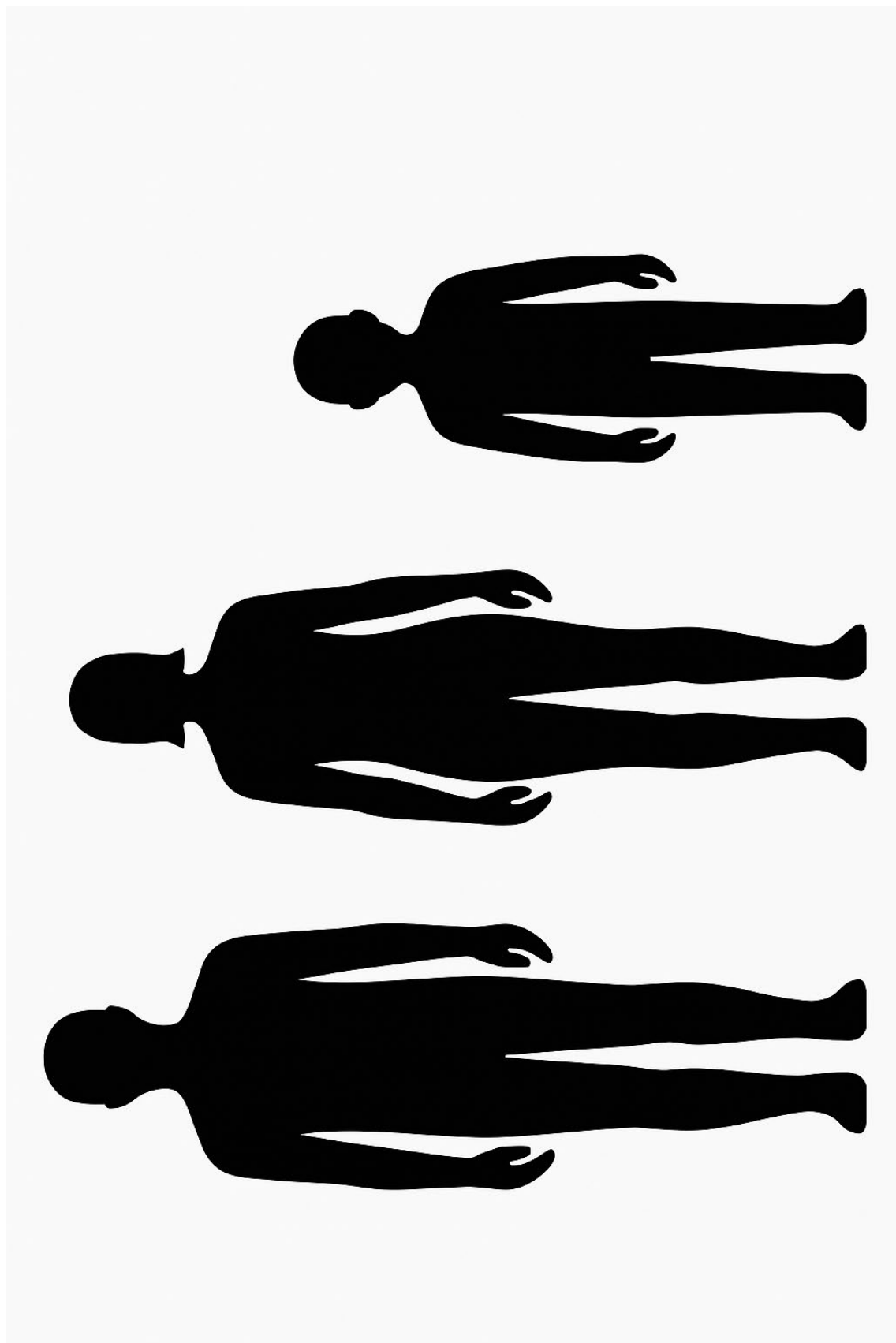
Grupal	Título de la actividad: Dime lo que ves.
	Función: Praxias.
Instrucciones: El usuario deberá representar con mímica, de manera individual, la situación de la vida diaria que le propone el profesional, el resto de los compañeros deberá imitar la acción a continuación.	
Materiales y recursos: Se facilita listado de situaciones. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, la representación y/o la imitación se hará con modelo. Las situaciones serán de pocos pasos y muy cotidianas. También se podrá utilizar objetos reales. Sugerencias 2: Para aumentar la dificultad, se incrementará el número de pasos de la situación, las situaciones no tendrán que ser cotidianas y se podrá hacer toda la actividad en pareja.	

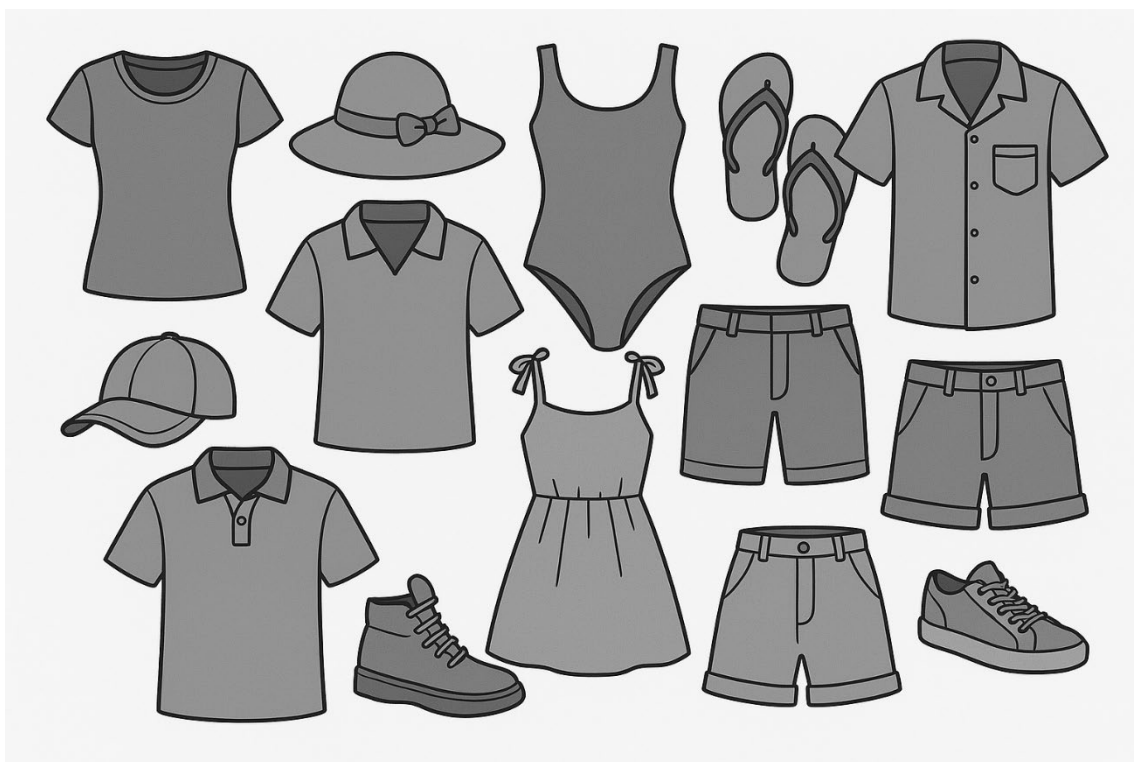
1. Cantar (coger micrófono y vocalizar).
2. Decir adiós (saludar con la mano).
3. Levantarse (apagar despertador, sentarse en la cama, ponerse las zapatillas de ir por casa y levantarse de la cama).
4. Prepararse el desayuno y desayunar (sacar la leche de la nevera, preparar el bol y la cuchara, verter la leche en el bol, calentar la leche, poner cola-caó, verter los cereales en el bol y tomárselo).
5. Ducharse (desvestirse, entrar a la ducha, lavarse el pelo, enjabonarse el cuerpo, aclararse, salir de la ducha, secarse y ponerse el albornoz/toalla).
6. Vestirse (abrir el armario, elegir la ropa, coger la ropa, ponerse la ropa, escoger, ponerse los zapatos y atarse los cordones).
7. Fregar la vajilla (coger el estropajo, poner jabón, abrir el grifo, mojar el estropajo, cerrar el grifo, enjabonar la vajilla, aclararla y secar).
8. Limpiar el suelo (coger la escoba y el recogedor, barrer, acumular la suciedad en un montón, recoger y tirarlo a la basura).
9. Tirar de la cisterna (bajar la tapa, dar al botón).
10. Lavarse los dientes (coger cepillo de dientes y la pasta de dientes, aplicársela en el cepillo, mojarlo, cepillarse, escupir, enjuagarse la boca en agua, cerrar/abrir grifo de agua y enjuagarse con colutorio bucal).
11. Hacer la compra (entrar a la tienda, coger el carrito, ir cogiendo los alimentos/objetos que se quieren, ir a la caja, poner alimentos en la cinta, pagar, guardarlos en la bolsa, irse).
12. Pasear al perro (poner arnés, ponerle la correa, recoger deposiciones, acariciar al perro).
13. Ir a la piscina a nadar (desvestirse, ponerse el bañador, el gorro, las gafas, entrar al agua, acción de nadar, salir por las escaleras, secarse con la toalla o ponerse el albornoz).

Grupal	Título de la actividad: Mímica.
	Función: Praxias.
Instrucciones: Se establecerá el tema que se quiere trabajar (ejemplo: profesiones) y se escribirá en distintos papeles el nombre de diferentes profesiones o se seleccionarán imágenes de diversas profesiones. A continuación, un usuario elegirá un papel o una imagen y representará la profesión mediante gestos y movimientos, sin usar palabras, el resto deberá adivinar la profesión.	
Materiales o recursos: Papeles en blanco o cartulinas, o imágenes del tema a trabajar, tijeras, bolígrafo, recipiente para introducir los papeles. Se facilita el ejemplo de unas imágenes de la temática: profesiones. Fuente: Las actividades incluidas son de elaboración propia, desarrolladas específicamente para los fines formativos del programa.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se utilizarán temáticas cotidianas, se permitirá más tiempo para la realización de los gestos y si fuera necesario, se le facilitará al usuario un modelo físico o se le irán dando instrucciones verbales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se propondrán temáticas más complejas o la realización de acciones complejas, además se pedirá al usuario que utilice los dos miembros superiores e inferiores en la representación.	



Grupal	Título de la actividad: Viste tu mariquitina.
	Función: Praxia del vestido.
Instrucciones: En grupos, los usuarios vestirán un maniquí, a partir de situaciones que le sugiere el profesional (Ejemplo: <i>Juan, quiere ir a esquiar un día y no sabe qué ropa ponerse</i> cada usuario del grupo irá colocando una prenda según corresponda). Una vez concluida esta tarea, cada usuario deberá realizar con mímica la misma secuencia de movimientos, pero esta vez dirigida a vestirse el mismo con esa ropa.	
Materiales o recursos: Maniqués hechos con cartón, ropa hecha con cartulinas o maniqués reales con ropa real.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se disminuirá el número de pasos y las prendas a utilizar. También se podrán dar instrucciones verbales. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, facilitar situaciones más complejas y añadir complementos. También se podrá realizar en otra persona posicionada frente al usuario.	





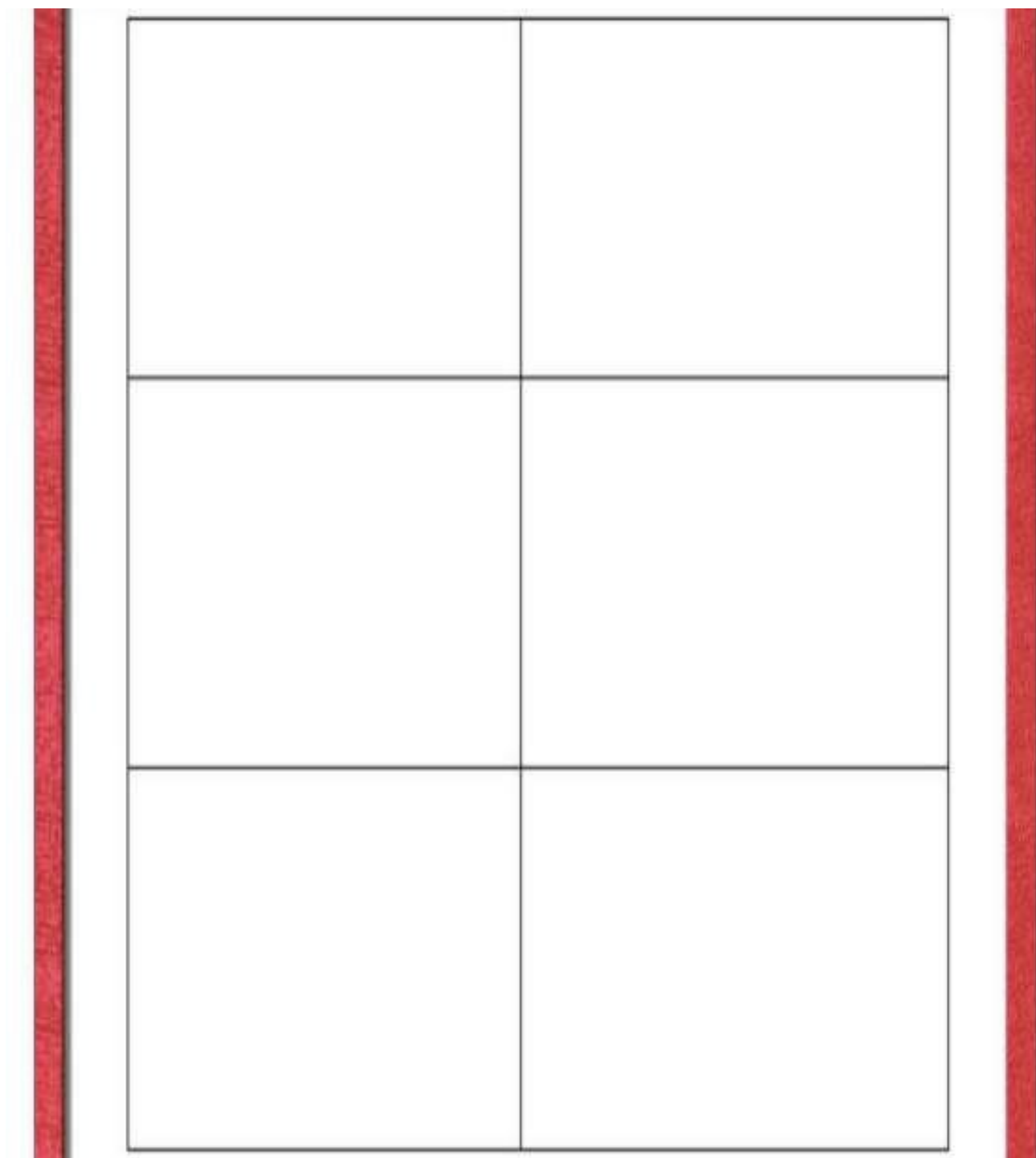


ACTIVIDADES DE CIERRE O DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Grupal	Título de la actividad: ¿Con qué te quedas?
	Actividad de cierre o evaluación.
Instrucciones: Se recordarán las actividades realizadas durante la sesión y los usuarios verbalizarán o escribirán lo que más les ha gustado o llamado la atención. Además, podrán proponer mejoras en todas y cada una de las actividades realizadas.	
Materiales o recursos: Bolígrafos, pinturas y folios.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se ofrecerá apoyo y pistas para recordar las actividades realizadas en la sesión, realizando preguntas muy concretas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se deberá escribir y justificar las respuestas.	

Grupal	Título de la actividad: Adiós con ritmo
	Actividad de cierre o de evaluación.
Instrucciones: El profesional realizará una serie de gestos con sus manos ejecutando un ritmo. El usuario deberá repetir la secuencia de gestos y al finalizarla secuencia, dirá algo que le haya gustado de la sesión, algo que no, cómo se ha sentido, etc. A continuación, será el siguiente usuario del círculo el que realice la secuencia que ejecute el profesional y dará su opinión sobre la sesión. Todos los asistentes a la sesión darán sus opiniones.	
Materiales o recursos: No es necesario ningún material para realizar esta actividad	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, se ofrecerán secuencias de gestos más sencillas, incluso de un único gesto, también podría realizarse con el acompañamiento de órdenes verbales y dar respuesta únicamente a una de las preguntas. Sugerencia 2: Para incrementar la dificultad, se podrá realizar secuencias complejas, simplemente a la orden sin representación previa por parte del profesional.	

Individual	Título de la actividad: Preguntas y respuestas.
	Cierre de la sesión y evaluación
Instrucciones: Se le facilitará al usuario una ficha dividida en recuadros. En cada recuadro, deberá responder a las instrucciones que el profesional formule. A modo de ejemplo: • En el cuadrado derecho superior se escribirá la actividad que más le haya gustado. • En el cuadrado izquierdo superior se escribirá la actividad que menos le haya gustado. • En la parte inferior derecha si le ha gustado o no el taller. • En la zona media de la ficha, lado izquierdo contestará qué actividad le ha parecido más compleja. • En la parte inferior izquierda se preguntará por lo que cambiaría de la sesión. • En la zona media de la ficha, lado derecho incluirá la actividad más sencilla.	
Materiales o recursos: Plantilla y bolígrafo.	
Sugerencia 1: Para disminuir la dificultad, si el usuario no supiera o pudiera escribir, podrá responder de forma oral, también se podrá reducir el número de instrucciones. Sugerencia 2. Para incrementar la dificultad, se solicitará al usuario mayor concreción en la evaluación de aspectos específicos de la sesión y en propuestas de mejora de cara a futuras sesiones (análisis de material, actuación del profesional, tareas, desempeño, resultados, ejecución...)	



RECURSOS RECOMENDADOS

Recursos recomendados:

- **eCognitiva** – Recursos gratuitos para estimulación cognitiva:
<https://www.ecognitiva.com/>
- **NeuronUP** – Plataforma para profesionales en neurorehabilitación:
<https://neuronup.com/>
- **Actividades de Infantil y Primaria** – Materiales imprimibles y actividades escolares:
<https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/>
- **Talleres Cognitiva** – Cuadernos y ejercicios para estimulación cognitiva:
<https://www.tallerescognitiva.com/>



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**

**Servicio de Publicaciones e
Imagen Institucional**

ISBN 979-13-87585-12-9



9 791387 585129