

MARÍA BEGOÑA MEDINA GÓMEZ  
OLALLA SAIZ VÁZQUEZ



**TUS NEURONAS EN MOVIMIENTO.  
MANUAL DE ACTIVIDADES DE  
ESTIMULACIÓN COGNITIVA**



UNIVERSIDAD  
DE BURGOS



MARÍA BEGOÑA MEDINA GÓMEZ  
OLALLA SAIZ VÁZQUEZ

**TUS NEURONAS EN MOVIMIENTO.  
MANUAL DE ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN  
COGNITIVA**



**UNIVERSIDAD  
DE BURGOS**

2026

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 el alumnado que ha cursado la asignatura de La Terapia Ocupacional en los Trastornos Cognitivos de 3º curso del Grado en Terapia Ocupacional durante el curso académico 2022-2023.

Alumnos/as: Abad Gago, Álvaro; Alicia Contero Muñiz, Alicia; Alonso Gómez, Alba; Alonso Rodríguez, Paula; Alonso Vega, Laura; Álvarez Díaz, María; Alzaga Hernáiz, Sandra; Amaro Díaz, Zaida; Andrea Serra, Andrea; Arruebo Blasco, Marcos; Basail Mata, Mariana; Bernabé Gil, Blanca; Bujedo Ramírez, Pedro; Cabanillas Vicario, Haizea; Cantero Serrano, Iván; Cerrato Morcillo, Cristina; Ciordia Jiménez, Eva; D’angelo Lasarte, María Victoria; Del Val Sebastián, Nuño; Díez Gómez, Cristina; Echaburo Loidi, Ainoha; Eizaquirre Lodoso, Garazi; El Guannab, Nisma; Espinosa Gómez, Claudia; Fernández Fernández, Oier; Ferreira Guridi, Nora; Fidalgo Martínez, Iria; García Cuevas, Miriam; García García, Sheila; Gómez Álvarez, Victoria Elisa; González Sanz, Nuria; Gutiérrez Quintanilla, Natalia; Madurga Alonso, Alejandra; Maestro Andrés, Luján; Maeztu Martínez, Elena; Mancha Pérez, Iría; Manchado Lagrené, Claudia; Martín Martínez, Andrea; Martín, Sofía; Martínez Albála, Sara; Martínez Nicolás, Alba; Melis Argilés, María; Menéndez Lauda, Laura; Menéndez Vega, Félix; Moral De Pedro Juan, Carmen; Nalda Martínez, Celia; Nebreda Martínez, Marina; Nieto Blázquez, María; Penalva Larraz, Lucía; Rodríguez Hernández, Ruth; Rodríguez París, Andrea; Rodríguez Rodríguez, Andrea; Roig San José, Sara; Rojo Nieto, Sandra; Sáez Fernández, Laura; Sánchez Bustillo, Alicia; Santamaría Fernández, Ana; Santamaría García, Iris; Santamaría Orruño, Esther; Serrano Hernández, Laura; Sierra Ordoñez, Alicia; Torre, Ángela; Valdivielso Tajadura, Esther; Vallinas Gamazo, María; Vargas Campomar, Marina; Virto Carrero, Iñigo; Virto Navarro, Elena; Vivián, Karen; Wagner Reguero, Carolina.

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.

Imagen de cubierta: (IA)- stock.abobe.com

© 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: 979-13-87585-26-6

DOI: <https://doi.org/10.36443/9791387585266>

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



*“A ella, por hacer de cada intervención un acto de dignidad, esperanza y compromiso.”*



## ÍNDICE

ACTIVIDADES DE INICIO Y DE PRESENTACIÓN .....	7
ATENCIÓN .....	15
MEMORIA .....	73
LENGUAJE .....	115
CÁLCULO Y FUNCIONES EJECUTIVAS.....	153
PERCEPCIÓN Y ORIENTACIÓN .....	191
PRAXIAS .....	255
ACTIVIDADES DE CIERRE O EVALUACIÓN DE LA SESIÓN .....	293
RECURSOS RECOMENDADOS.....	299



# **ACTIVIDADES DE INICIO Y DE PRESENTACIÓN**

---



<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Presentación
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios harán un círculo y preguntarán a las dos personas que tienen al lado por su nombre, sus gustos, sus aficiones, su familia, sus ocupaciones, sus sueños, etc.... A continuación, el profesional preguntará a cada uno de los usuarios por la información que les ha facilitado sus compañeros (el que está a su izquierda o a su derecha). Una vez transmitida la información el compañero deberá decir si los datos son correctos o no.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, solo se recogerá información para dar respuesta a una pregunta cada vez y de uno de los compañeros.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, una vez acabada la ronda de presentaciones, se preguntará a cada usuario por la información facilitada por uno de los compañeros del grupo, que no sea ni él que está a su izquierda ni a su derecha.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Quién soy?
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Los participantes se colocarán en círculo, se les dirá que al que tenga la pelota, el profesional le hará unas preguntas sobre sí mismo. Una vez facilitada toda la información, el compañero de la derecha tendrá que repetir las respuestas que ha dado. A continuación, pasará la pelota a otro usuario, realizándose el mismo proceso hasta que todos se hayan presentado y todos hayan contado algo de un compañero.</p> <p>Propuesta de preguntas: ¿Cuál es tu nombre? ¿Cuántos años tienes? ¿Con quién vives? ¿Qué desayunaste hoy? ¿Cuál es tu comida favorita?</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> pelota.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se realizará menor número de preguntas y el que tenga que recordar solo tendrá que dar una respuesta del usuario o será ayudado con pistas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, cada usuario deberá recordar información del resto de compañeros, no solo del que está a su derecha.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Nos conocemos bailando.
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Los participantes se colocarán en círculo. La persona que comience la actividad se presentará, diciendo su nombre y hará un movimiento de baile. La persona que esté a su lado, continuará presentándose, repetirá el movimiento de baile que haya hecho su compañero y él hará otro nuevo. Según avancen las presentaciones se irá creando una coreografía. Cuando todos los usuarios se hayan presentado se repetirá la coreografía desde el inicio de manera conjunta.</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, solo se repetirá el nombre y movimiento del compañero anterior y al final no será necesario repetir la coreografía completa.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, la coreografía completa se deberá hacer al ritmo de distintas canciones.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Telaraña
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional explicará a los usuarios que cuando tengan el ovillo de lana tendrán que decir su nombre y un animal que empiece por la misma letra que su nombre y pasar el ovillo de lana a otro compañero sin soltar el hilo. Una vez que todos los presentes hayan dicho su nombre, se hará la ronda al revés devolviendo el hilo de lana al compañero que se lo pasó y habrá que decir su nombre.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Ovillo de lana.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, no se realizará la segunda ronda.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se deberá hacer más rondas con otro tipo de información o dar más información cada vez que se tenga el hilo.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad: “Hoolaa”</b>
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios se colocarán en círculo, cada uno va diciendo su nombre y realizará un gesto, dirá qué compañero es el siguiente, que deberá repetir el nombre del compañero, el gesto y añadir su nombre y otro gesto. Todos los asistentes deberán ir presentándose por turno repitiendo los nombres y haciendo los gestos de los anteriores y añadiendo lo suyo.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, solo se deberá decir el nombre y repetir solo el gesto del compañero anterior.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, en lugar de un gesto se deberá realizar una acción.</p>	

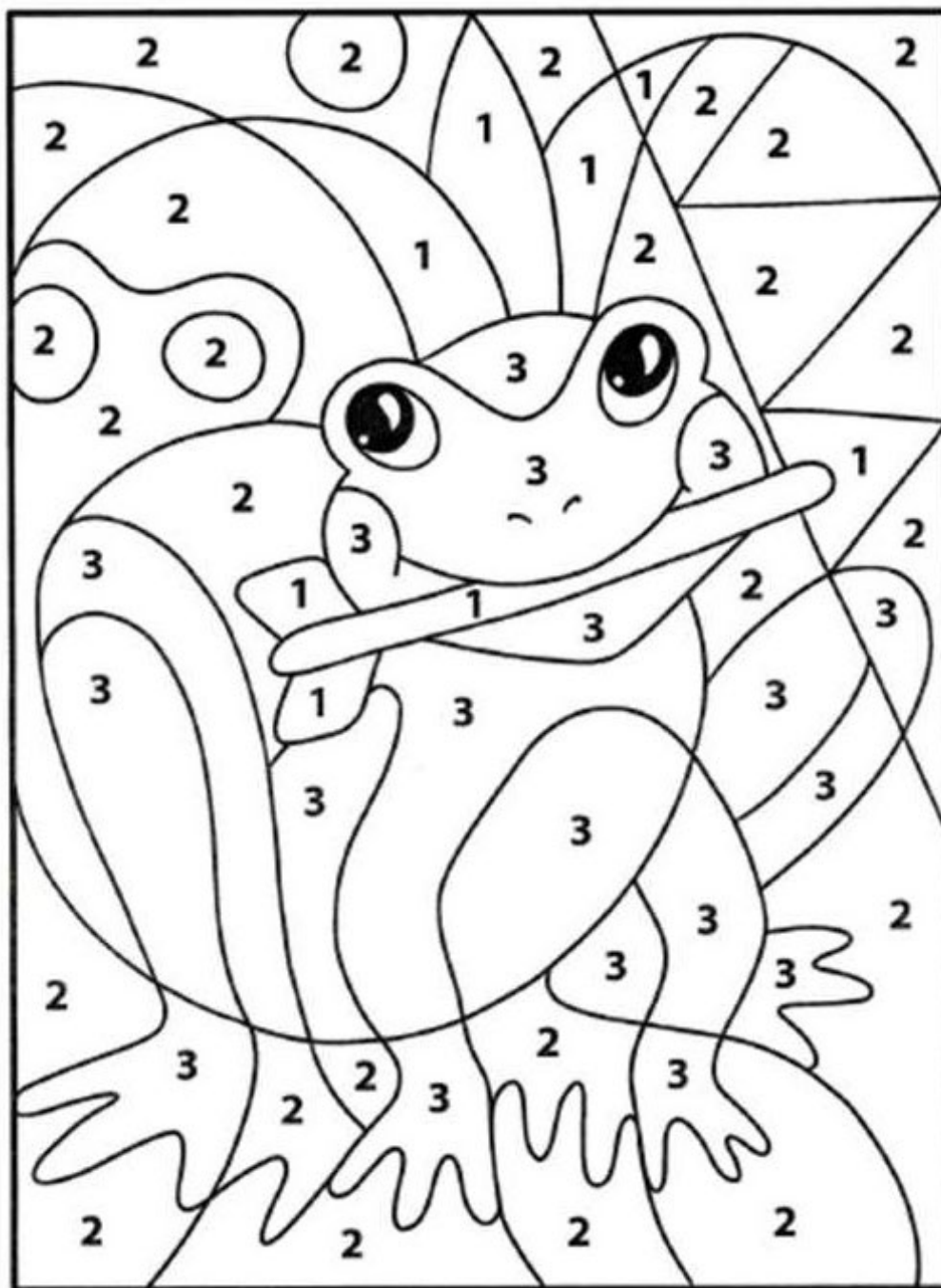
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Representáte!
	<b>Actividades de inicio o presentación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios deberán dibujar en una hoja un objeto que crean que los representa (Ejemplo: gafas, coche rojo, lunar...). Los usuarios irán mostrando su dibujo por turno, dirán su nombre y el motivo de haber dibujado ese objeto.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Hoja en blanco, bolígrafos o/y pinturas.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá elegir objetos o imágenes de objetos que el profesional facilitará a los usuarios. También se podrá dar pistas para el recuerdo del nombre y del objeto de los compañeros.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se preguntará al azar por el nombre y el objeto dibujado de otro compañero del grupo. También se podrá colocar todos los dibujos encima de una mesa, elegirlos de uno en uno y entregárselo al dueño después de su intervención.</p>	

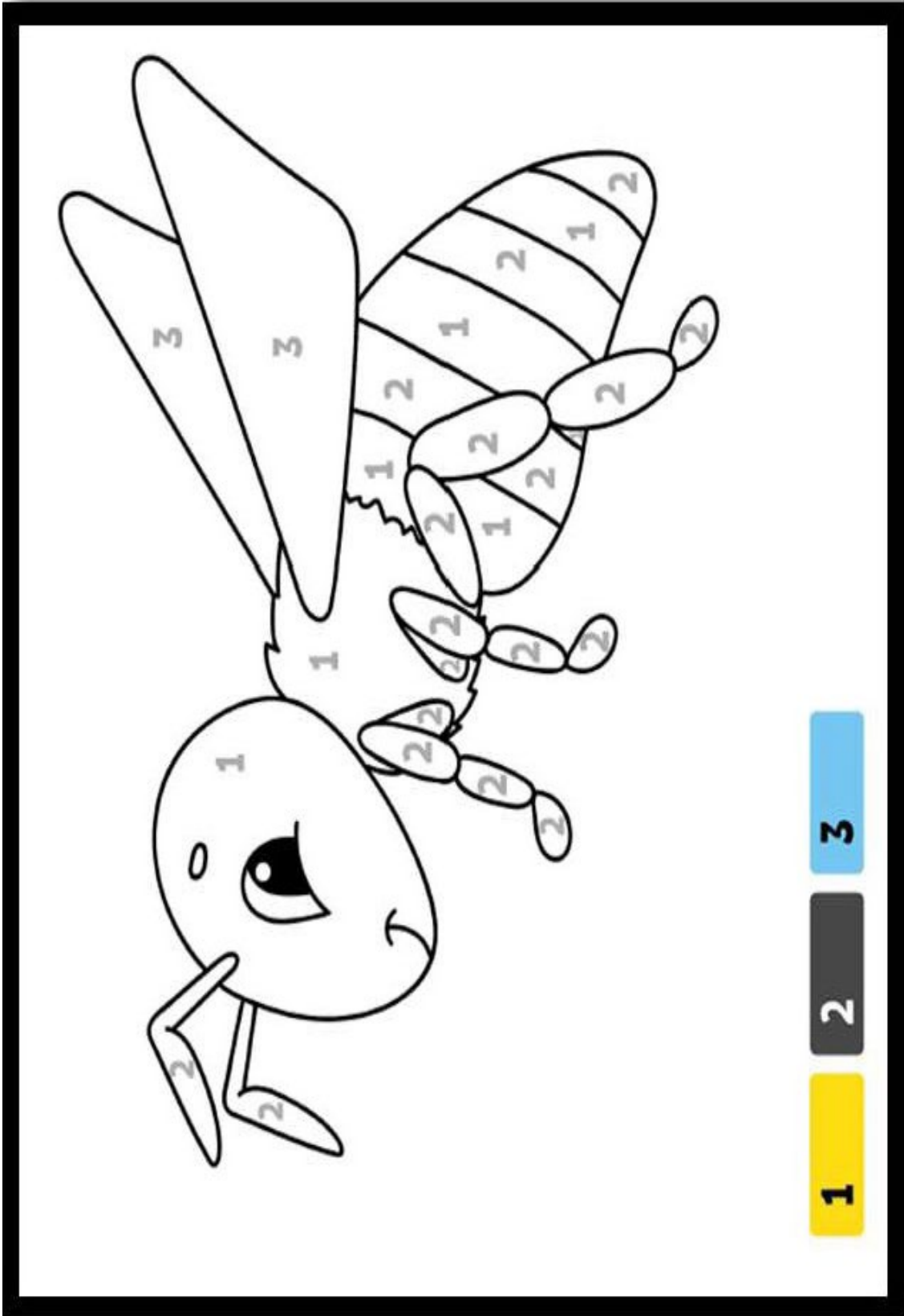
**ATENCIÓN**

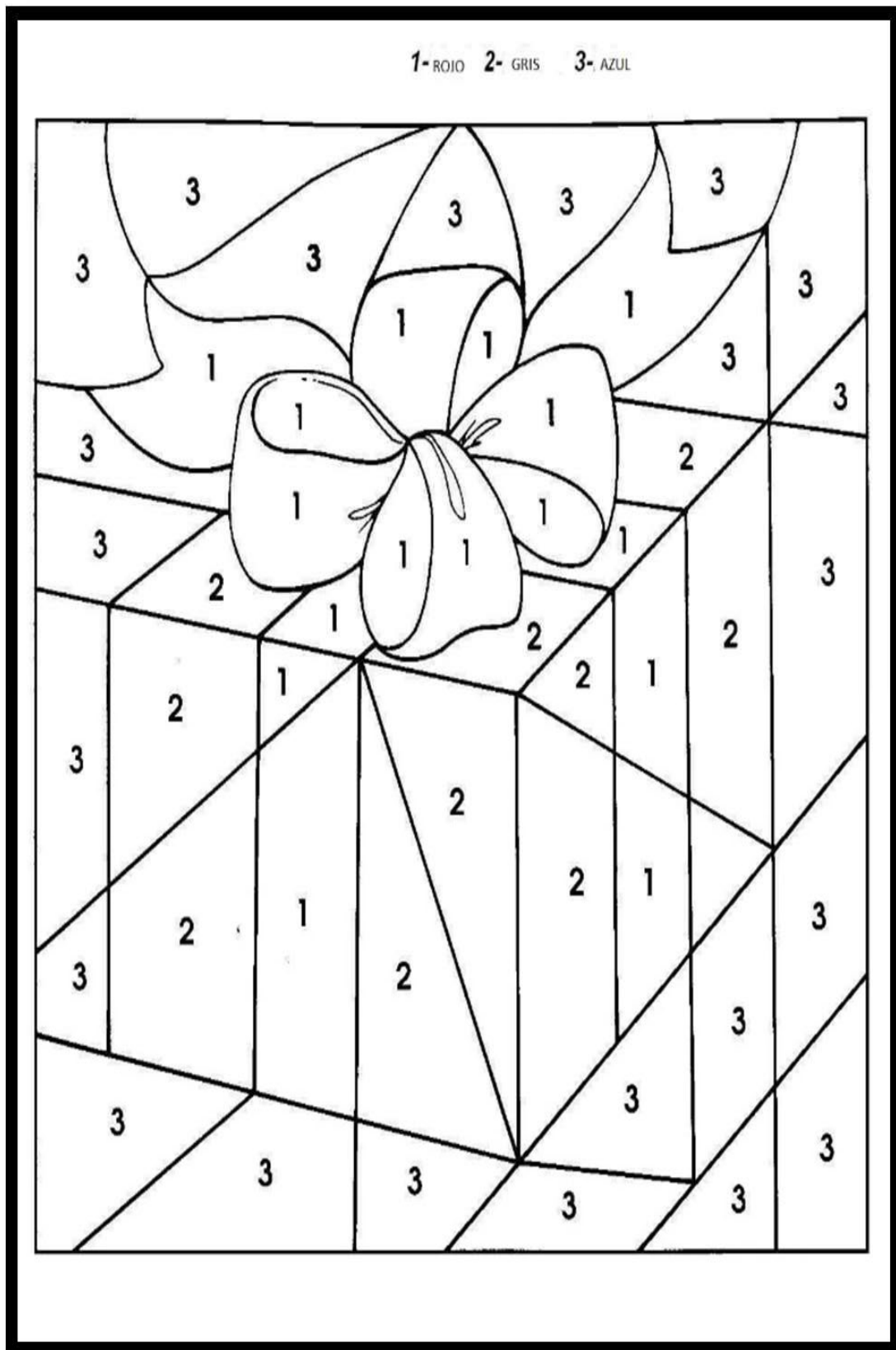
---

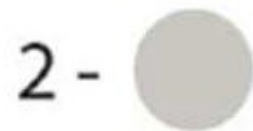
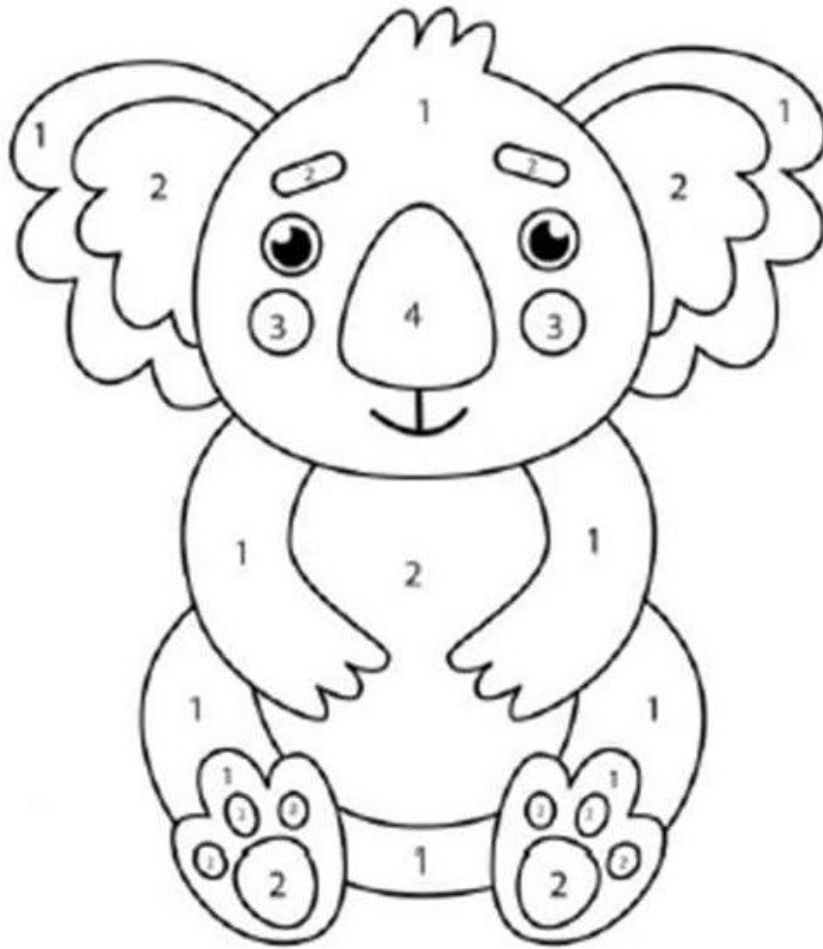


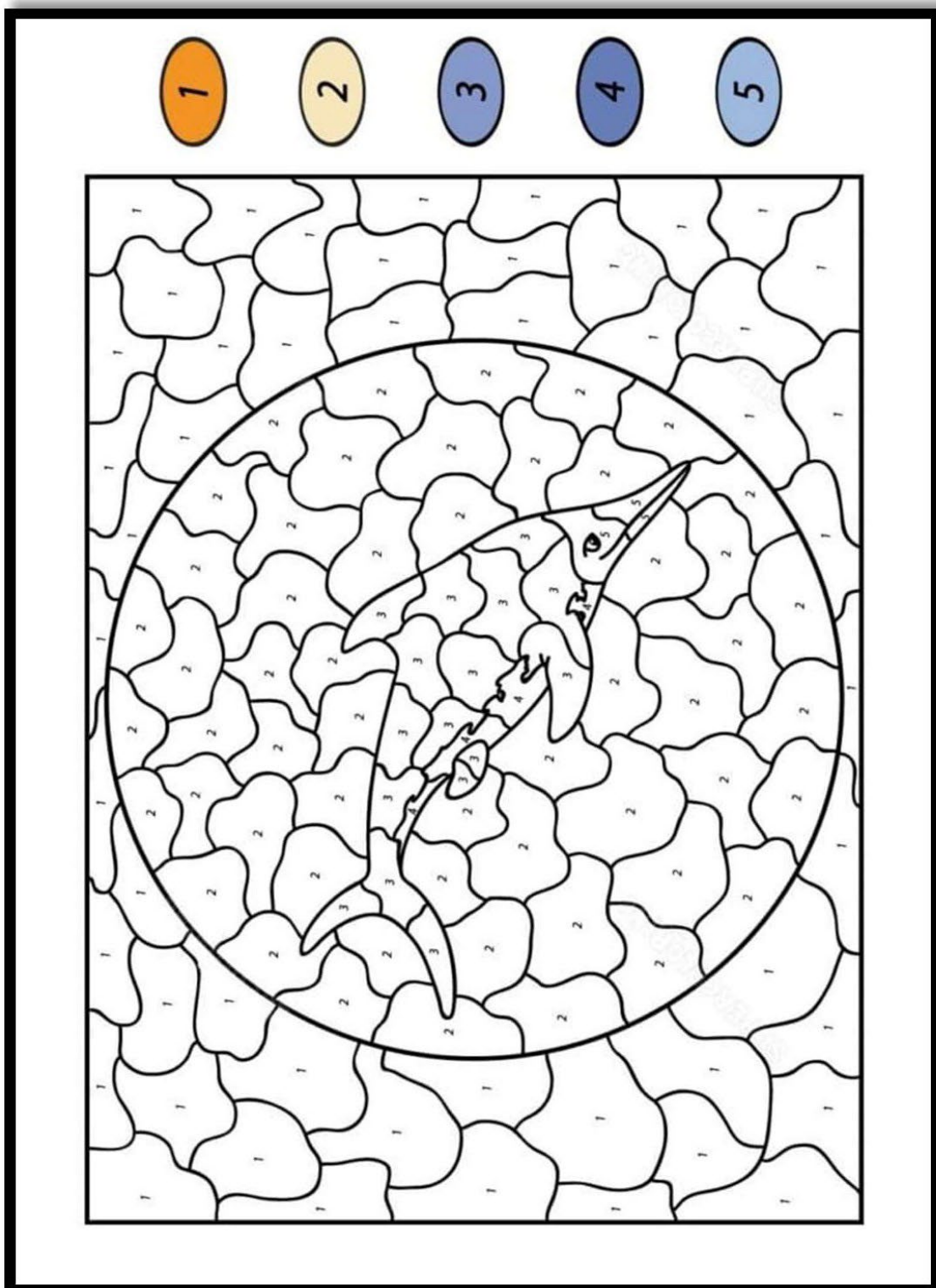
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Colorea por números
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> El usuario deberá colorear la zona del dibujo con el color que se indica en la parte inferior de la plantilla.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Lapiceros de colores y fichas con dibujos para colorear.</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="https://wonder-day.com/es/dibujos-para-colorear-por-numero/">https://wonder-day.com/es/dibujos-para-colorear-por-numero/</a>  <a href="https://raskrasil.com/es/dibujos-para-colorear-por-numero-para-adultos/">https://raskrasil.com/es/dibujos-para-colorear-por-numero-para-adultos/</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, solo se entregarán los lapiceros de colores que se necesiten, se utilizarán las fichas con menor número de colores y con las zonas a colorear más grandes.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se añadirá más variedad de colores, dibujos más complejos, se utilizarán las plantillas en las que aparece el nombre del color o se pedirá que completen los dibujos.</p>	

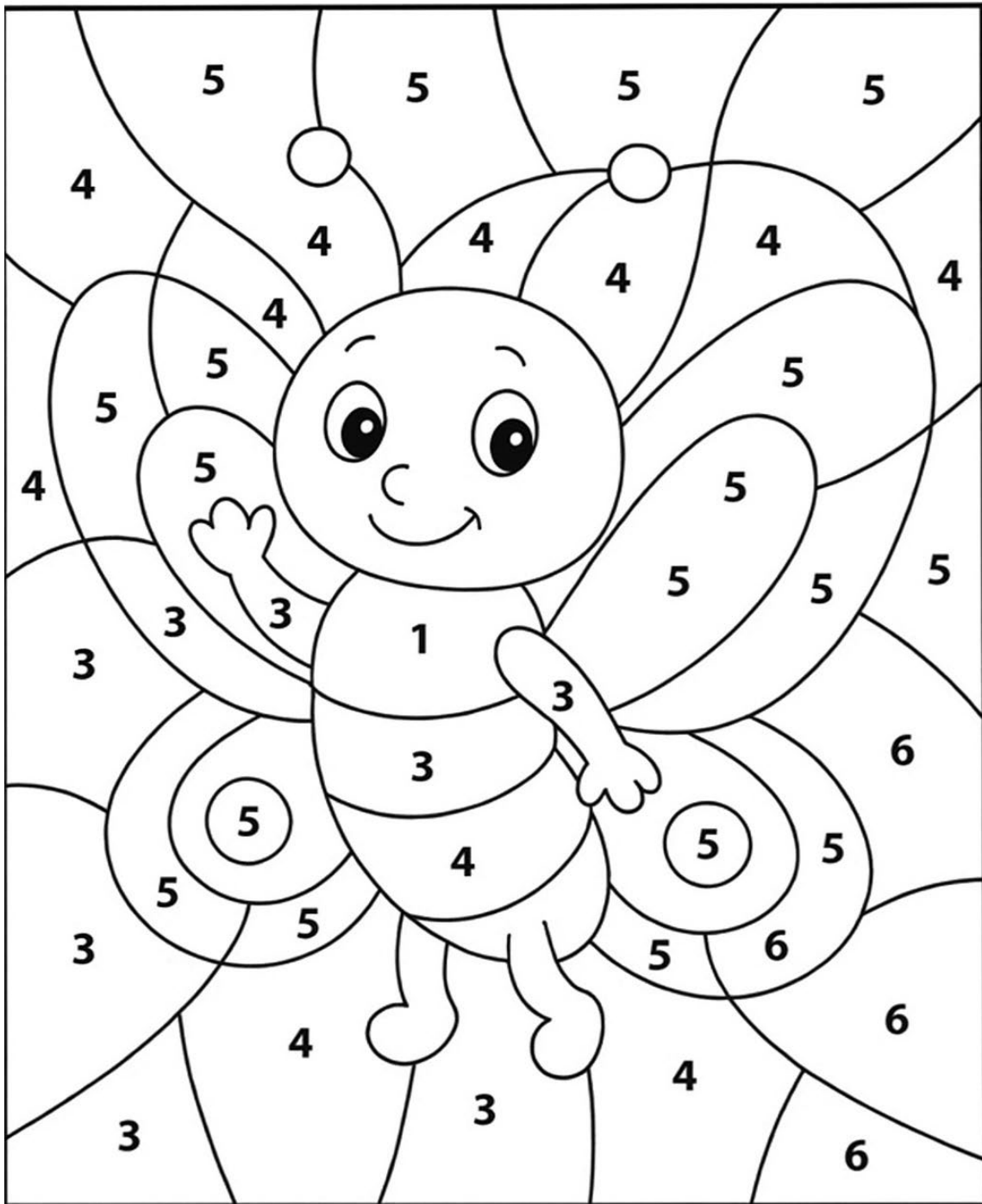


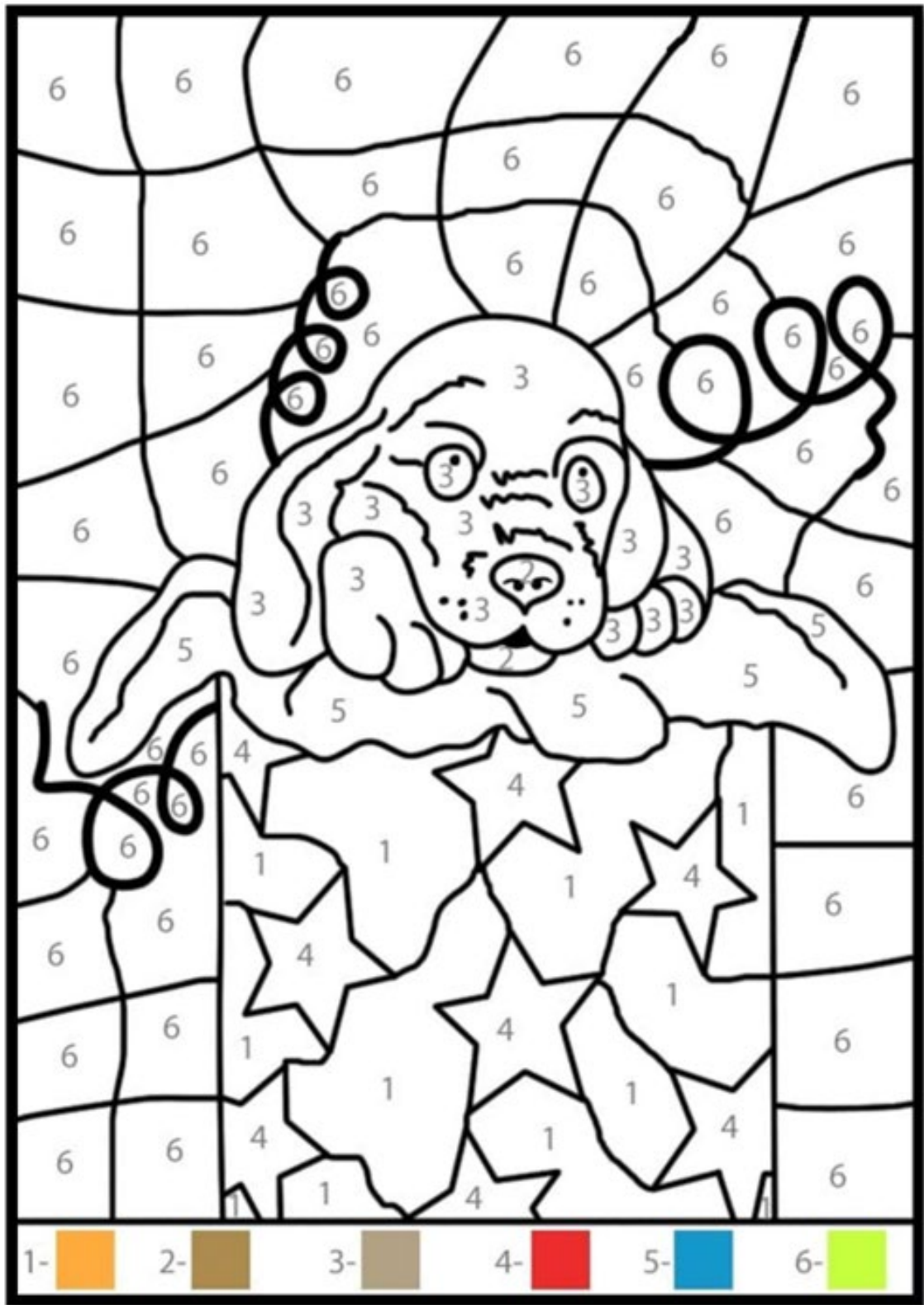


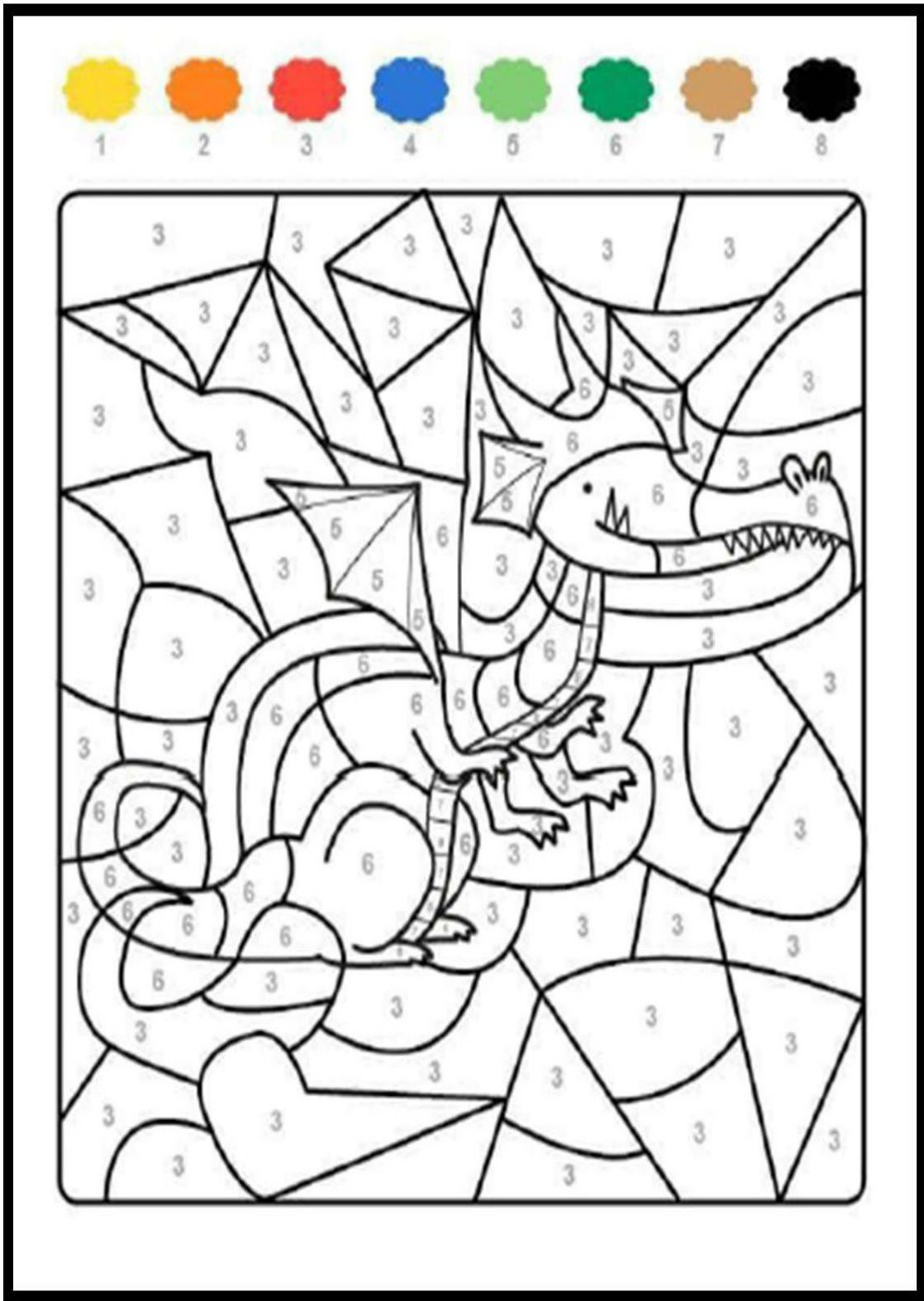


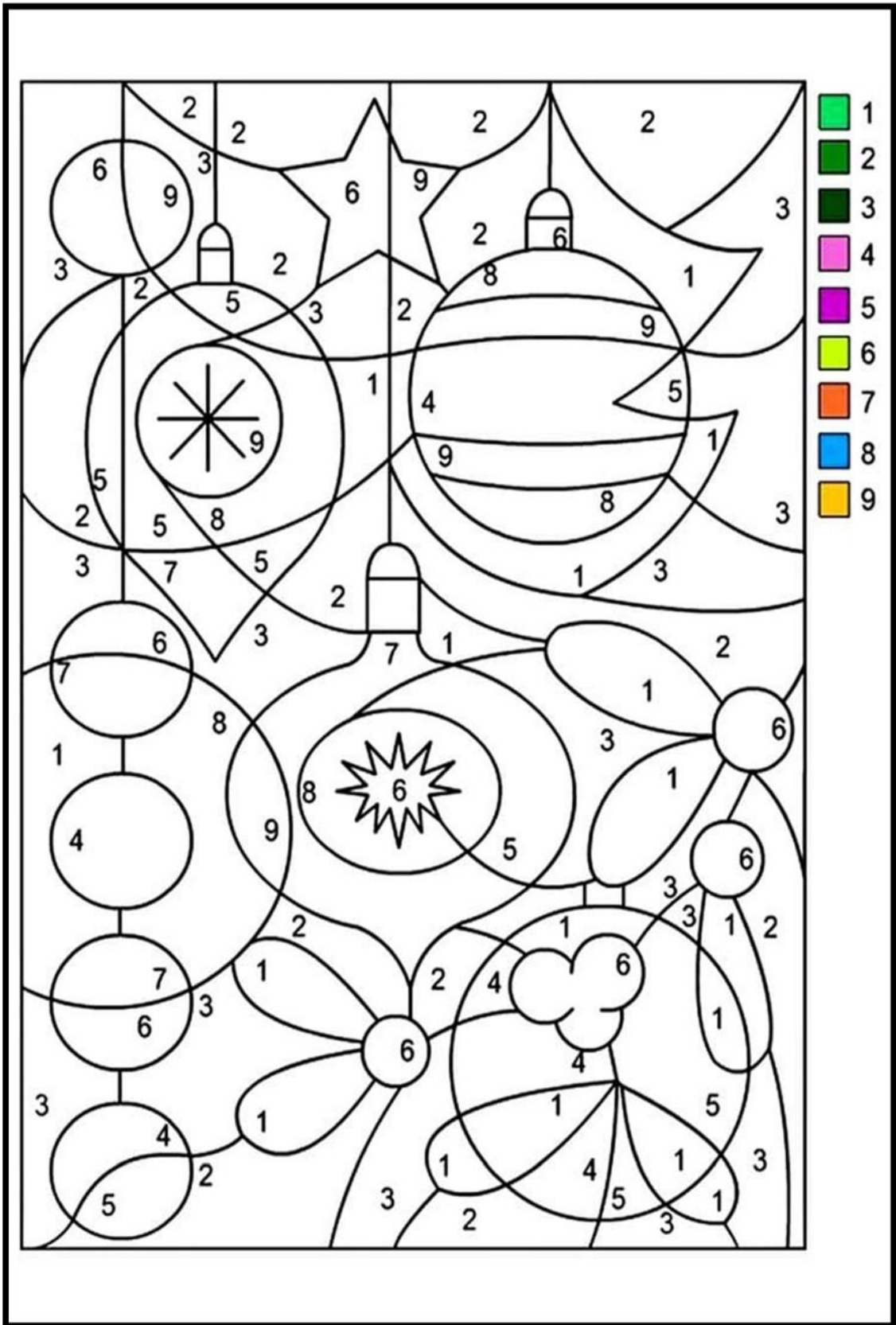


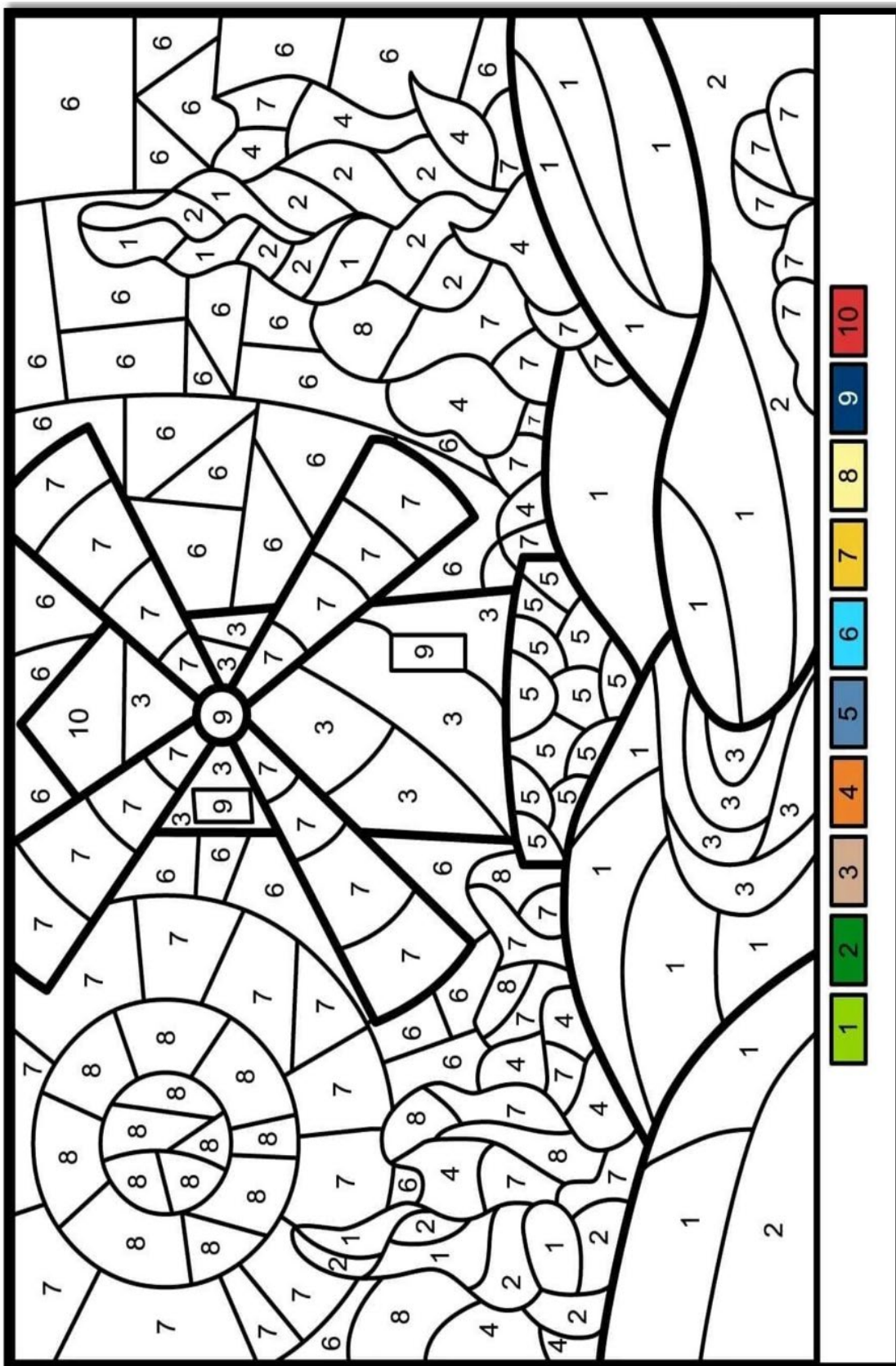












<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Bingo de números
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> Se dará a los usuarios una ficha con una serie de números, tendrán que ir tachando los números que el profesional vaya diciendo (cantando). Cuando se complete una fila, el usuario deberá decir “línea” y cuando complete o tache todos los números del cartón dirá: “bingo”.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Bolitas de números, cartones de bingo, bolígrafo o fichas, cartones extraídos de la página bingo.es. (s.f.).</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="https://www.bingo.es">https://www.bingo.es</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, todo el proceso se realizará a ritmo lento, adaptado al de los participantes con mayores necesidades de apoyo, se repetirán los números varias veces, se imprimirán los cartones a mayor tamaño y/o se escribirá el número en la pizarra.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán utilizar dos cartones y se seguirá un ritmo constante más rápido al cantar los números.</p>	

	11	23		53		73	89
2		25	31		57	79	
	17		36	43		68	90

www.bingo.es

3	12			45		71	83
	14		30	47		61	77
4		20			59	64	84

www.bingo.es

5	16		33		52	67	
9		21	38			69	87
	19	22		49	56		78

www.bingo.es

	13	27		50	60		82
		29		46	55	74	88
6			35	48		62	75

www.bingo.es

1		24		41		72	80
		28	32		51	63	85
7	10		34	44		66	

www.bingo.es

	15		37	40		65	81
		26	39		54		70
8	18			42	58		76

www.bingo.es

5		23	42		78	86
		25	34	53	64	87
8	16	36	45	66		

www.bingo.es

	15	21		52		74	80
7		27	35	55		76	
	18		38	43	61		84

www.bingo.es

1	12		32		58	62	
3		24	39		68		85
	13	28		44	59		71

www.bingo.es

	14	26		51	60		82
		29		41	54	77	90
9			37	48		65	79

www.bingo.es

	17		30	40		67	83	
		22	33		50		70	89
2	19			47	57		72	

www.bingo.es

4	10			46			73	81
		11		31	49		63	75
6		20			56	69		88

www.bingo.es

6	11	45	65	88
	29	35	53	72
18	36	48	67	78

www.bingo.es

10	23	46	52	86
1	27	31	61	70
2	19	32	56	69

www.bingo.es

5	14	40	74	80
9	24	39	51	60
	26	43	59	75

www.bingo.es

7	12	47	68	83
	20	34	50	71
17	25	49	57	77

www.bingo.es

8	22	54	73	82
13	30	42	62	76
	28	33	55	66

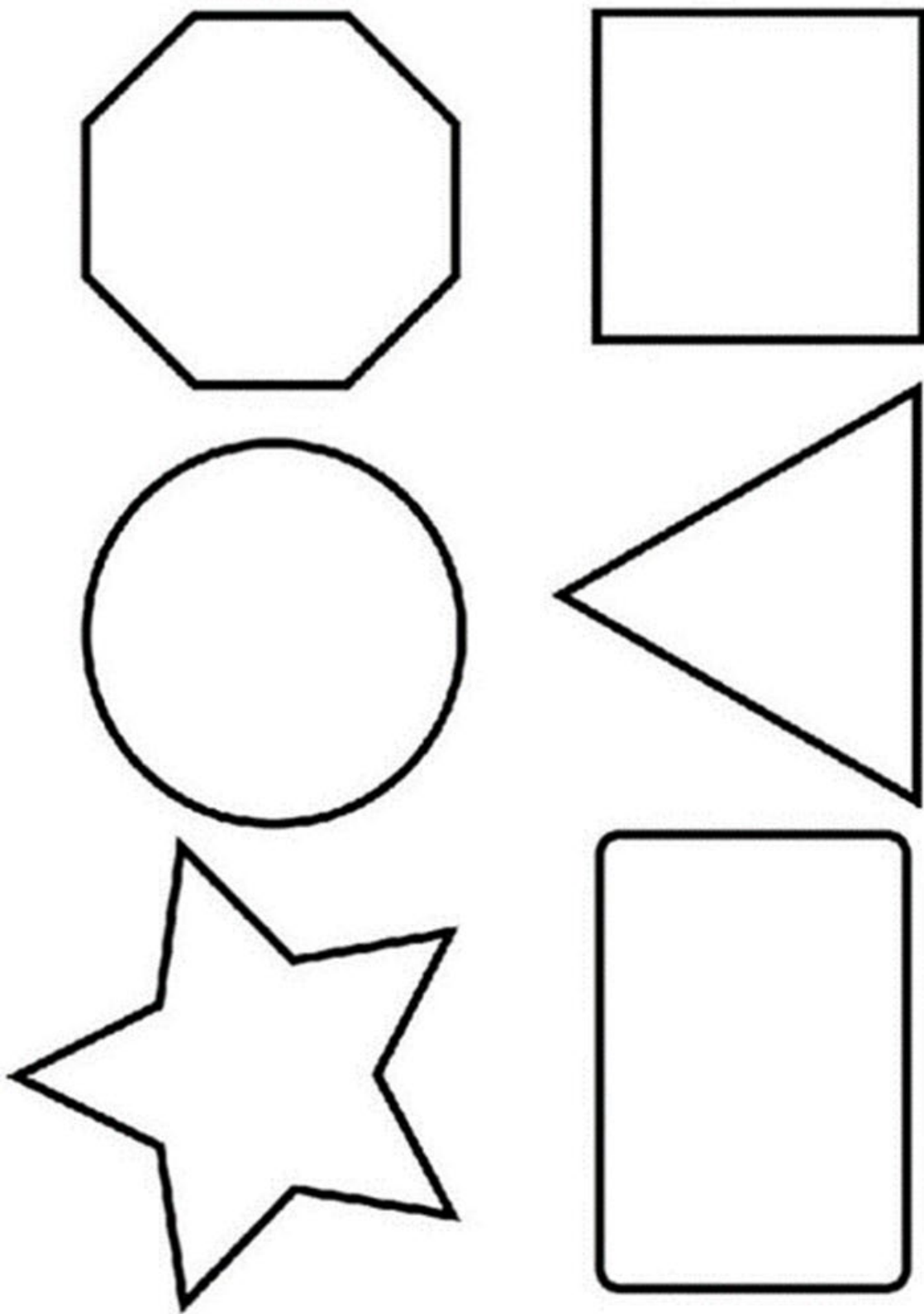
www.bingo.es

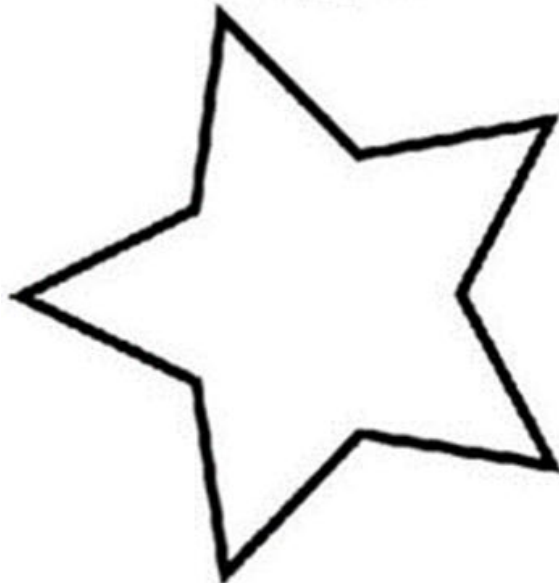
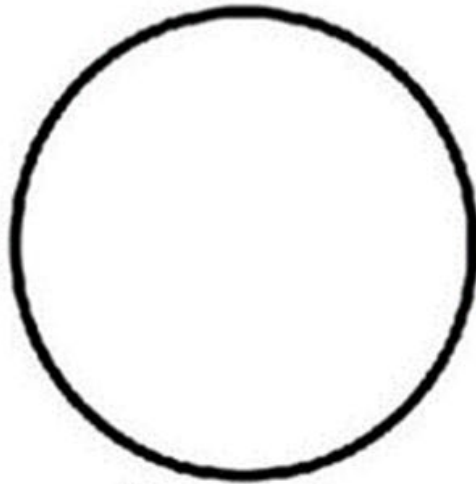
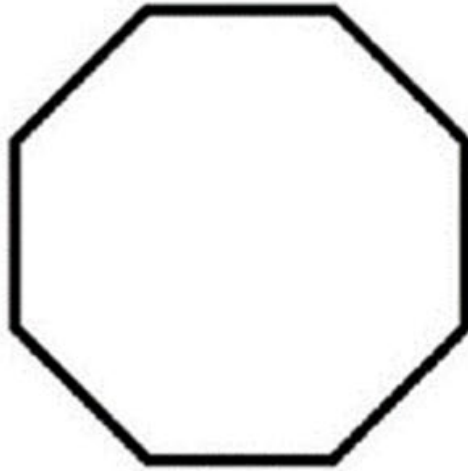
3	37	41	79	87
15	21	58	63	89
4	16	38	44	64

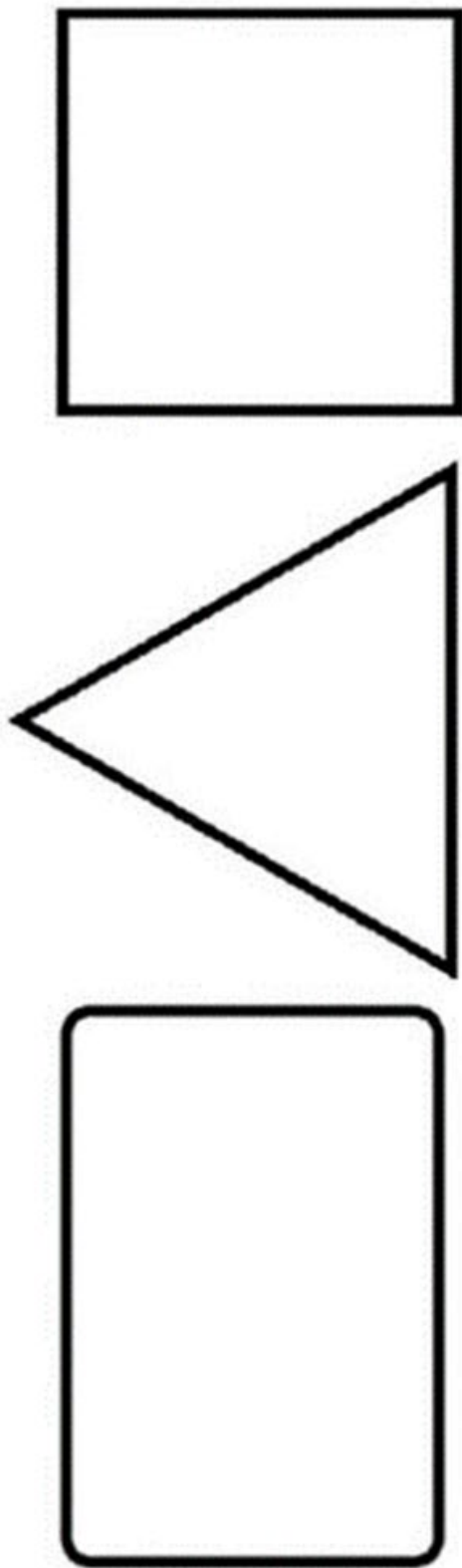
www.bingo.es

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Escucha el sonido!
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional repartirá X fichas entre los asistentes, asignará un sonido a cada uno e irá poniendo los sonidos en un equipo de audio. Cuando el usuario escuche el sonido asignado deberá dar un golpe en la mesa, si falla perderá una de las fichas.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Lista de reproducción de diferentes sonidos, ordenador y altavoces (equipo de audio). A continuación, se facilitan enlaces a sonidos:</p> <p><b>Fuente:</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZcKwLISQ1jM&amp;ab_channel=MaxSonidos">https://www.youtube.com/watch?v=ZcKwLISQ1jM&amp;ab_channel=MaxSonidos</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uf99-abm4a4&amp;ab_channel=anavaron">https://www.youtube.com/watch?v=uf99-abm4a4&amp;ab_channel=anavaron</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MG--cbPcd8s&amp;ab_channel=HMSFX">https://www.youtube.com/watch?v=MG--cbPcd8s&amp;ab_channel=HMSFX</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M96oFYOIVCM&amp;ab_channel=SoloSonidos">https://www.youtube.com/watch?v=M96oFYOIVCM&amp;ab_channel=SoloSonidos</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rh0jbF_vp0s&amp;ab_channel=Ambientesonoro">https://www.youtube.com/watch?v=rh0jbF_vp0s&amp;ab_channel=Ambientesonoro</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Tami2fqKzo0&amp;ab_channel=THEFILES">https://www.youtube.com/watch?v=Tami2fqKzo0&amp;ab_channel=THEFILES</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8wcjOrqO5tA&amp;ab_channel=pedrochamaysanchez">https://www.youtube.com/watch?v=8wcjOrqO5tA&amp;ab_channel=pedrochamaysanchez</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=afzvTG6pv4o&amp;ab_channel=anavaron">https://www.youtube.com/watch?v=afzvTG6pv4o&amp;ab_channel=anavaron</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=l7IFrF2ojKs&amp;ab_channel=NaxhooFM">https://www.youtube.com/watch?v=l7IFrF2ojKs&amp;ab_channel=NaxhooFM</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GrXWJS0ZyJs&amp;ab_channel=mistrucos">https://www.youtube.com/watch?v=GrXWJS0ZyJs&amp;ab_channel=mistrucos</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=79CPz7P2Ypo&amp;ab_channel=TheRickSalmaShow">https://www.youtube.com/watch?v=79CPz7P2Ypo&amp;ab_channel=TheRickSalmaShow</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se pondrán sonidos muy habituales y conocidos para los participantes. Se escucharán todos los sonidos previamente.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán emitir sonidos distractores o más de un sonido cada vez para que varios usuarios respondan al mismo tiempo.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> A contrarreloj
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará una ficha con una figura geométrica a cada usuario, este deberá colorear y recortar cada figura sin salirse de la línea.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Rotuladores y pinturas, ficha con figuras geométricas y tijeras.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá dar apoyo físico para cortar las figuras o/y disminuir el nivel de exigencia y colocar cada figura en una hoja independiente.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir el tamaño de las figuras y facilitar las imágenes de figuras u objetos más complejos (Ejemplo: silueta de una nevera, de una tijera, ...).</p>	

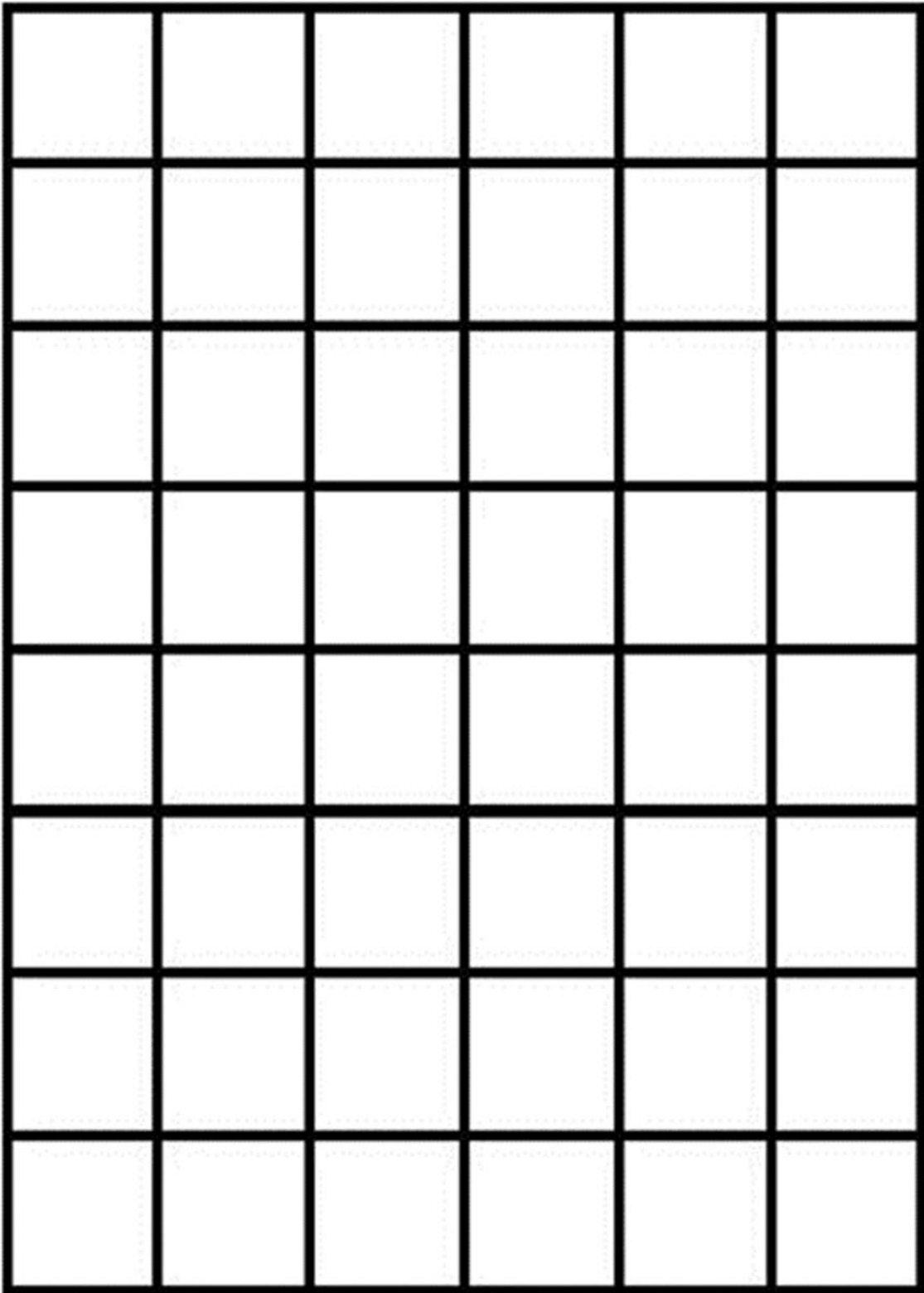






<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad: "Stop"</b>
	<b>Función cognitiva: Atención sostenida</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Sonará una música y el usuario bailará mientras esta suene. Cuando la música deje de sonar, deberá quedarse completamente quieto (también se le puede pedir que haga una acción o gesto concreto, ejemplo: sentarse, abrazarse, dar un salto, seguir cantando la canción).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Dispositivo para música y selección de canciones.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se apoyará con una orden verbal o un gesto el cese de la música.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se introducirán sonidos distractores (atención selectiva) o se irá alternando los gestos o las acciones (atención alternante) mientras se escucha la música.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Rompecabezas burgalés
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> Se repartirán 48 piezas con las que realizar un rompecabezas de lugares emblemáticos de un pueblo, ciudad o país (Ejemplo de monumentos de Burgos: Arco Santamaría, Catedral de Burgos, Monasterio de las Huelgas, Estatua del Cid y Plaza Mayor). Cada participante deberá completar el rompecabezas.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> plantilla en blanco para hacer piezas de rompecabezas en imágenes, plantilla con piezas del rompecabezas e imágenes de los monumentos del ejemplo.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, la tarea se podrá hacer en pareja, se podrá facilitar las plantillas o las imágenes que se adjuntan como material de apoyo. Y si fuera necesario el profesional, dará apoyo verbal durante la ejecución.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir o/y limitar el tiempo de ejecución.</p>	











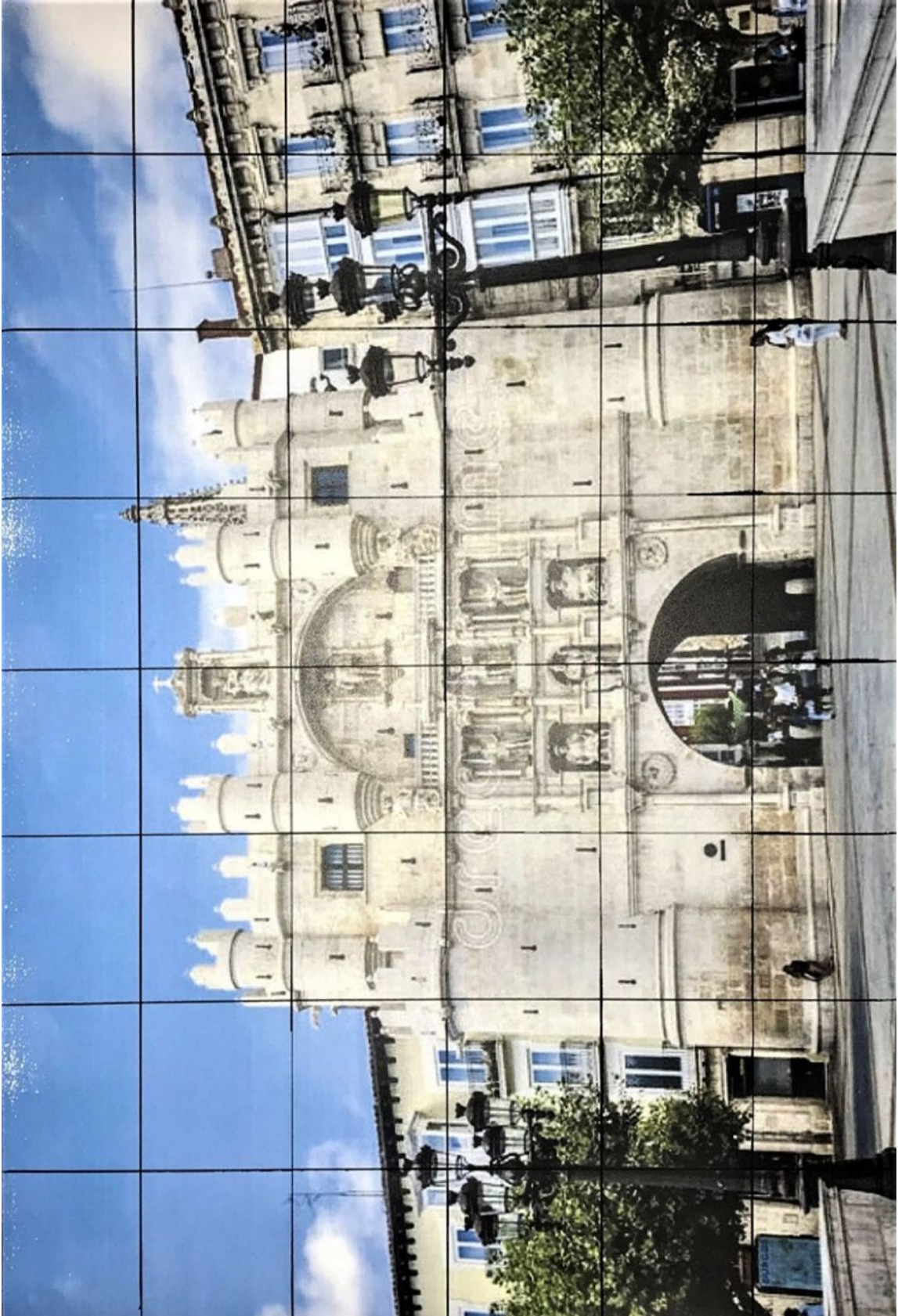












<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Sopa de letras
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<b>Instrucciones:</b> Se dará al usuario una hoja con una sopa de letras. Este deberá encontrar y señalar las palabras en función del tema (Ejemplo: Redes sociales, capitales, ...).	
<b>Materiales o recursos:</b> Fichas con sopas de letras, lápices o bolígrafos o rotuladores.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar el listado de palabras.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir y/o limitar el tiempo de ejecución.	

## CAPITALES DE ESPAÑA

Madrid

Cádiz

Málaga

Sevilla

Burgos

Lugo

León

Valencia

Murcia

Oviedo

Zaragoza

Huelva

Toledo

Soria

Cuenca



## REDES SOCIALES

Facebook

Pinterest

Twitter

Instagram

Telegram

YouTube




LinkedIn

F	A	C	E	B	O	O	K	S	N
S	N	A	T	A	G	R	A	M	A
L	I	N	K	E	D	I	N	T	E
I	N	S	T	A	G	R	A	M	L
I	N	S	T	A	G	R	A	A	K
P	I	N	T	E	R	E	S	T	T
T	E	L	E	G	R	A	M	T	K
W	W	O	T	U	B	E	T	K	T
T	W	I	T	T	E	R	R	O	KI
T	W	W	T	T	E	R	R	E	R

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Identifica!
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una plantilla con imágenes de frutas. Cada fruta tendrá asignado un número, el usuario deberá identificar y escribir el número que corresponda en el círculo situado debajo o a la derecha de la imagen.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantilla con imágenes de fruta y lapicero o bolígrafo.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar la plantilla con frutas de colores diferentes o menor número de tipo de frutas, además, el profesional podrá facilitar apoyo verbal o guía física.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir o/y limitar el tiempo de ejecución.</p>	

Escriba 7 debajo de 🍊, 5 debajo de 🍇 y 3 debajo de 🍌



Escriba 9 debajo de , 7 debajo de  y 3 debajo de 

$$\text{raspberry} + \text{raspberry} + \text{raspberry} = \bigcirc$$

$$\text{pear} + \text{raspberry} \times 8 = \bigcirc$$

$$2 \times \text{pear} + \text{raspberry} = \bigcirc$$

$$\text{blueberry} + \text{raspberry} \times 7 = \bigcirc$$

$$\text{raspberry} + 3 \times \text{blueberry} = \bigcirc$$

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Rodea la letra
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una hoja con un texto y deberá rodear todas las letras <i>M</i> que aparecen en él.	
<b>Materiales o recursos:</b> Hoja con texto y lapiceros o bolígrafos de distinto color.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar el texto con letras más grandes y presentar cada frase en una hoja.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir el tiempo de ejecución y rodear tanto las letras <i>M</i> como las <i>P</i> (Atención dividida) con distinto color.	

**NIVEL 1**

María mantiene una memoria prodigiosa de cada momento importante.

Mientras medita por la mañana, murmura mantras que mejoran su ánimo.

**NIVEL 1**

La motivación es su mayor motor en medio de la monotonía.

Maneja múltiples proyectos con madurez y método.

NIVEL 1

Muchas veces, el miedo limita más que los mismos errores.

Miguel, su mentor, le mostró maneras de mejorar sin miedo a equivocarse.

## NIVEL 1

El esfuerzo de cada día le enseñó a medir mejor lo que realmente importa.

Las metas marcadas marcan lugares en el camino.

NIVEL 1

Mujeres como ella  
enseñan maneras  
nuevas de ver el  
mundo.

Mantener la calma en  
medio del caos es su  
mejor herramienta.

## NIVEL 2

María mantiene una memoria prodigiosa de cada momento importante.

Mientras medita por la mañana, murmura mantras que mejoran su ánimo.

La motivación es su mayor motor en medio de la monotonía.

Maneja múltiples proyectos con madurez y método.

Muchas veces, el miedo limita más que los mismos errores.

Miguel, su mentor, le mostró maneras de mejorar sin miedo a equivocarse.

El esfuerzo de cada día le enseñó a medir mejor lo que realmente importa.

Las metas marcadas marcan lugares en el camino.

Mujeres como ella enseñan maneras nuevas de ver el mundo.

Mantener la calma en medio del caos es su mejor herramienta.

**NIVEL 1**

El campo amanecía con una mezcla de luz y sombra.

Mariposas revoloteaban entre amapolas y margaritas.

El tiempo pasaba despacio, como si flotara.

**NIVEL 1**

Sheila preparaba el pan  
mientras Pedro limpiaba.

La primavera pintaba de  
colores cada esquina.

Un perfume suave  
impregnaba el ambiente.

**NIVEL 1**

El pueblo despertaba con murmullos y pasos.

Las campanas rompían el silencio matutino.

Los caminos polvorientos llevaban a memorias pasadas y a sueños rotos.

## NIVEL 2

El campo amanecía con una mezcla de luz y sombra.

Mariposas revoloteaban entre amapolas y margaritas.

El tiempo pasaba despacio, como si flotara.

Sheila preparaba el pan mientras Pedro limpiaba.

La primavera pintaba de colores cada esquina.

Un perfume suave impregnaba el ambiente.

Los niños compartían momentos divertidos.

El pueblo despertaba con murmullos y pasos.

Las campanas rompían el silencio matutino.

Los caminos polvorientos llevaban a memorias pasadas y a sueños rotos.

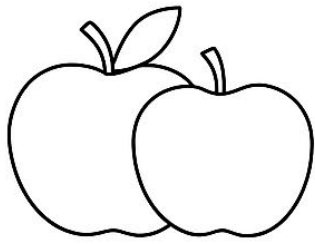
El día empezaba con paz y movimiento.

La música del campo acompaña el paso del tiempo.

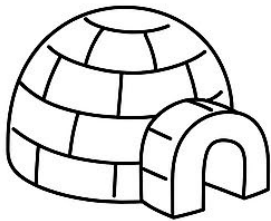
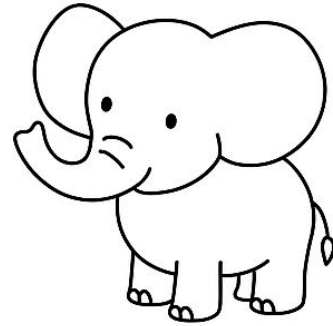
Compramos manzanas, peras, sandía y membrillos en el mercado del puerto al atardecer.

El mapa mostraba caminos empinados y montañas lejanas.

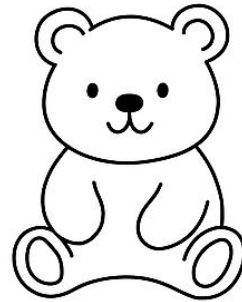
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Por qué letra empieza?
	<b>Función cognitiva:</b> Atención sostenida
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una plantilla con dibujos y las letras vocales, este deberá unir con líneas la vocal de inicio del nombre del dibujo representado con la imagen correspondiente.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantilla y lapicero o bolígrafo.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se dirá previamente en voz alta el nombre del objeto dibujado que aparece en la ficha.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá reducir y/o limitar el tiempo de ejecución y realizar la tarea sin plantilla con información únicamente verbal.</p>	



A



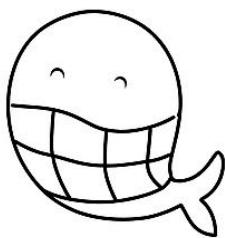
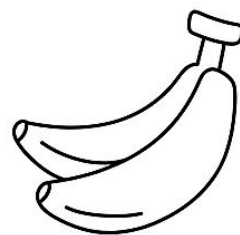
E



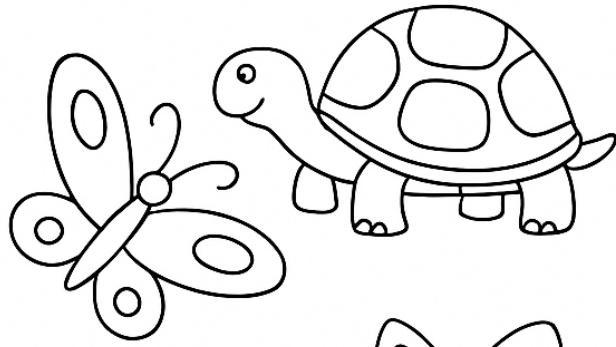
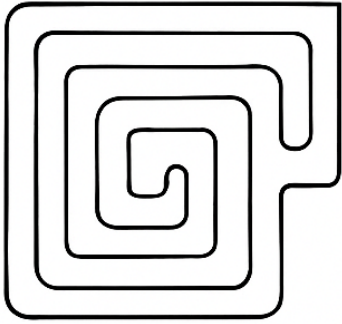
I



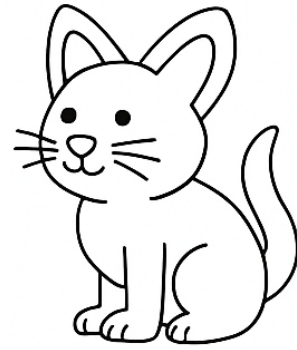
O



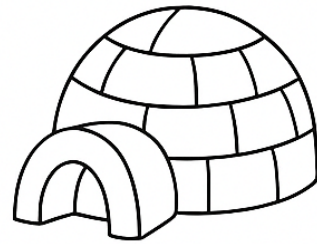
U



A

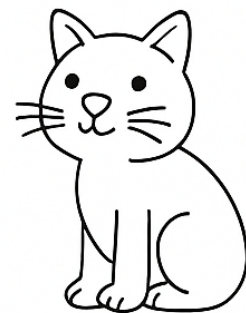


E



I

O



U



A



E

I



O

U



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La guerra
	<b>Función cognitiva:</b> Atención dividida
<p><b>Instrucciones:</b> Se organizará a los participantes por parejas, a cada una se le facilitará una baraja de cartas. Cada miembro de la pareja elegirá un palo de la baraja. El mazo de cartas colocadas boca abajo se colocará entre los dos miembros de la pareja, que irán cogiendo una carta alternativamente, dejándola encima de la mesa boca arriba. Cuando aparezca una carta del palo escogido por uno de ellos, tendrá que decir en voz alta “mía” y robarla. Cuando uno de ellos consiga diez cartas del palo escogido, se cambiará de palo.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Varios juegos de barajas.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá el mazo de cartas a solo 2 palos y/o se harán ensayos previos con el apoyo del profesional, para aprender las reglas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para aumentar la dificultad, se seleccionarán las cartas que cumplan alguna o varias características propuestas por el profesional (incluir más reglas, ejemplo, robar todas las cartas de un palo salvo la que contenga un número, una figura, ...), también se podrá penalizar devolviendo las cartas robadas acumuladas al montón si se comete un error o se tarda X tiempo en responder.</p>	



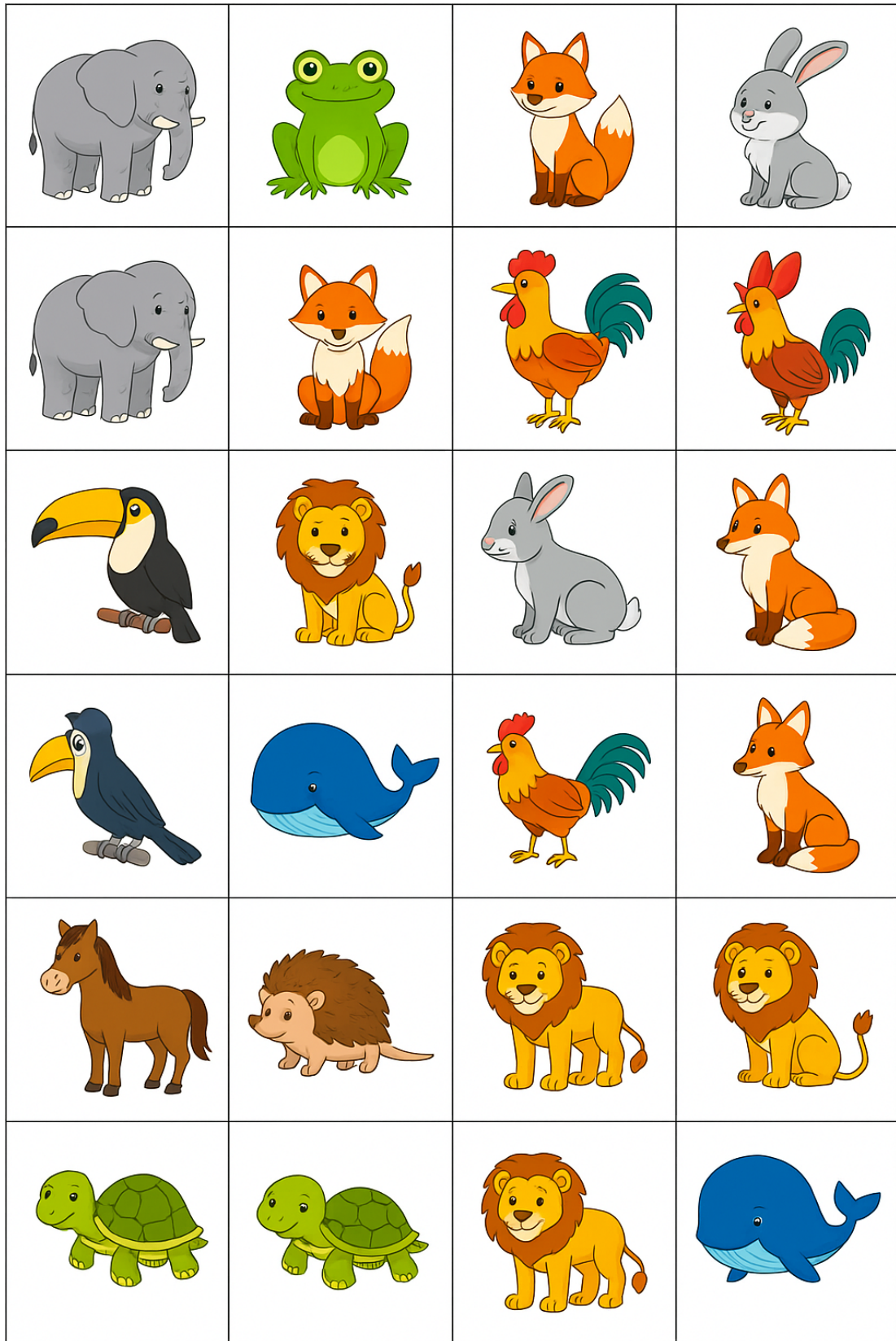
# MEMORIA

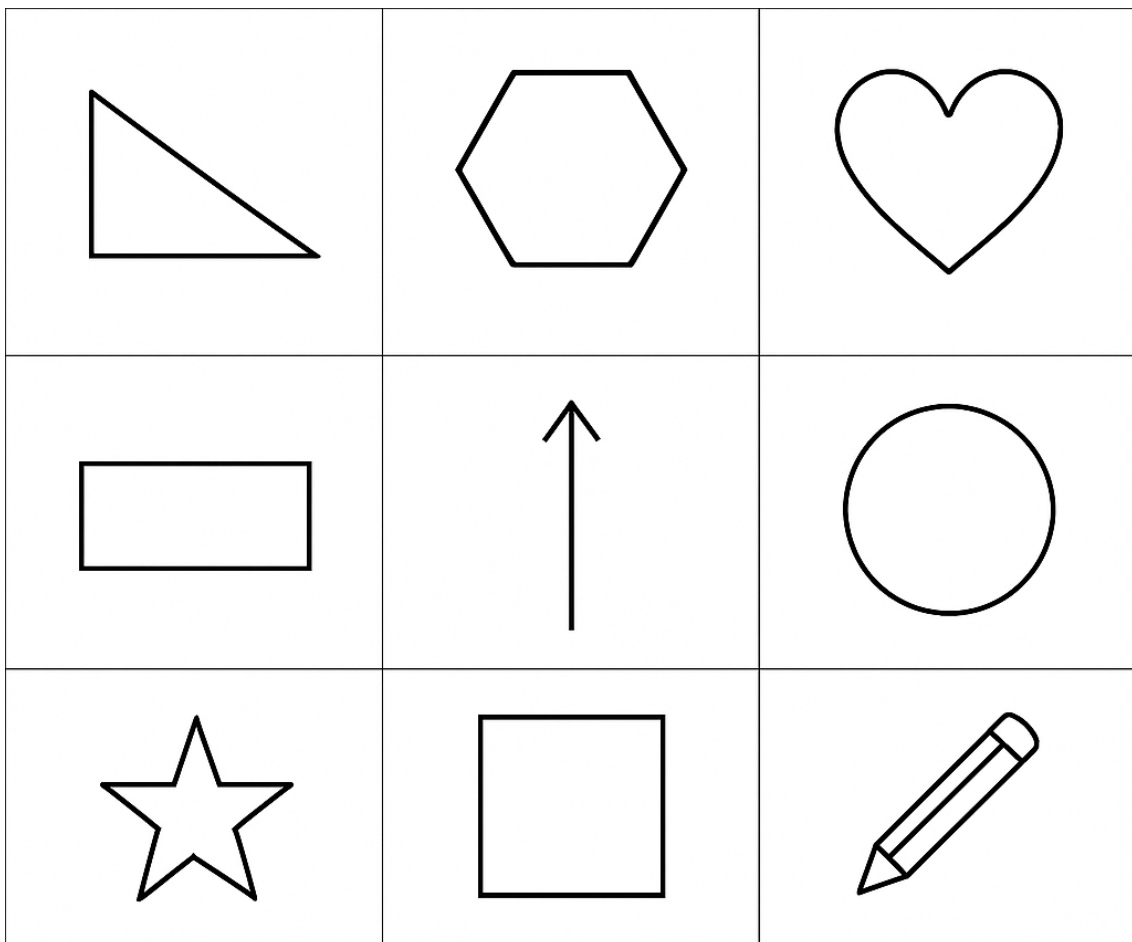
---

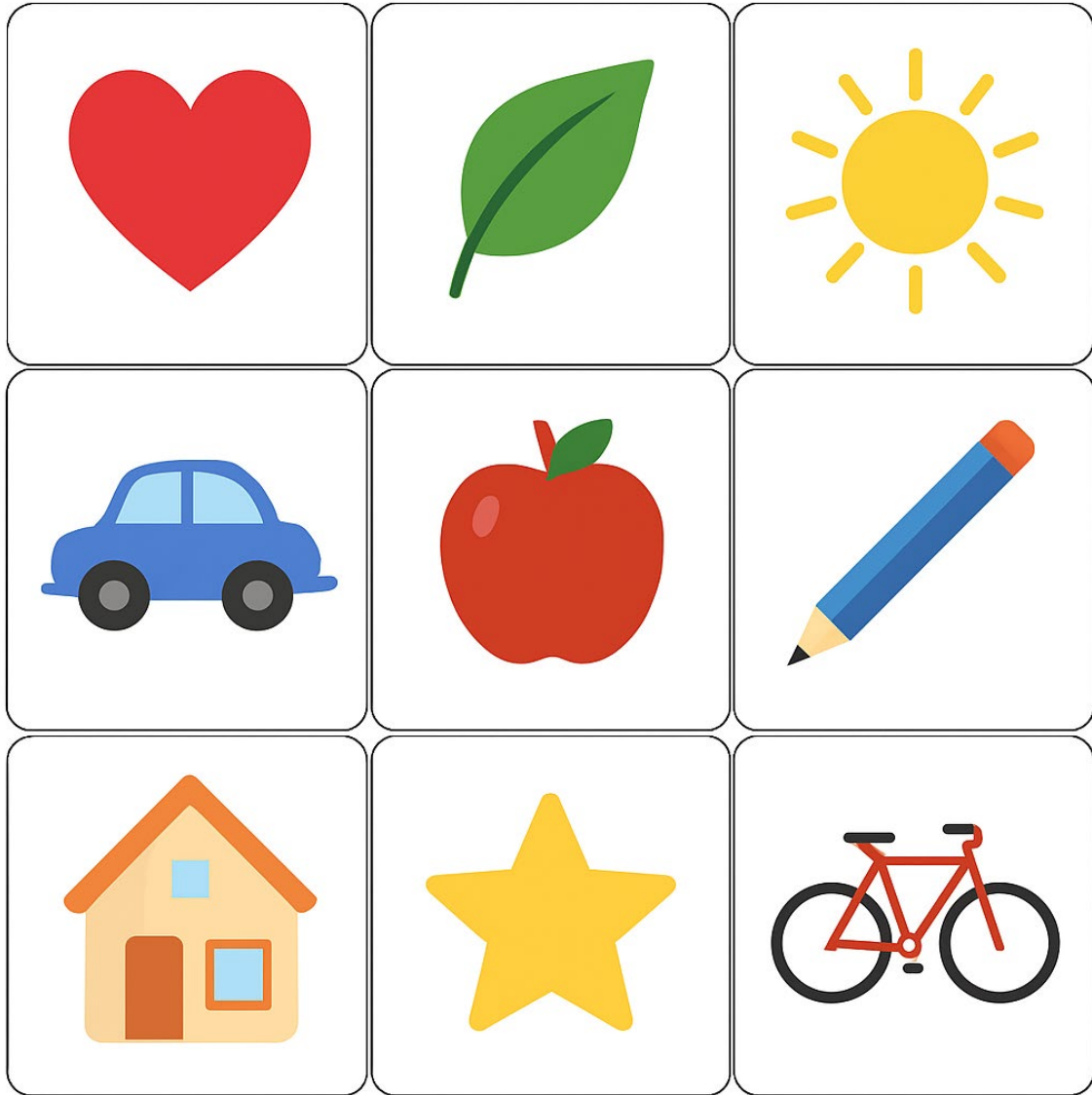


<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Memory I
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios se sentarán alrededor de una mesa. En el centro habrá pares de cartas boca abajo. Cada uno de los usuarios por turno tendrá que levantar 2 cartas con el fin de que las dos tengan el mismo dibujo (las cartas estarán duplicadas). Según se vayan levantando las parejas se retiran de la mesa. La actividad acabará cuando se descubran todas las parejas (se dará la opción de repetir turno si se consigue la pareja al levantar las cartas).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Cartas con dibujos repetidos (Se facilitan varios juegos de cartas).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia o <a href="https://www.ecognitiva.com/memoria/juego-de-memoria/">https://www.ecognitiva.com/memoria/juego-de-memoria/</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de cartas, se enseñarán previamente antes de ponerlas boca abajo, se dará una opción más para levantar la segunda carta y se dará por bueno que sea el mismo objeto, aunque no la misma imagen de este. Se podrá incrementar el tamaño de las cartas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para aumentar la dificultad, se incluirán más parejas de cartas o más número de cartas iguales o imágenes más complejas (Ejemplo: tres en lugar de dos, mismo objeto, pero distinto dibujo). Se pedirá al usuario que levante todas las cartas de una misma categoría (Ejemplo: mundo vegetal). Además, se podrán reducir tiempos tanto para la memorización como para la ejecución.</p>	















<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Memory autobiográfica
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria autobiográfica
<p><b>Instrucciones:</b> Un participante empezará dando la vuelta a una de las tarjetas que estará colocada boca abajo en la mesa junto con otras. El usuario tendrá que contar un recuerdo asociado a la imagen (Ejemplo: si fuera una piruleta, el usuario narrará un recuerdo de su infancia, si fuera una persona bailando contará un recuerdo de su juventud, si fuera un refresco de su adolescencia, ...).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Utilizar tarjetas o imágenes de otras actividades.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se utilizará menor número de tarjetas y también se podrá hacer preguntas concretas y centradas en el usuario.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para aumentar la dificultad, se pedirá un mayor nivel de concreción en el recuerdo.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Orden correctos
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Cada usuario recibirá una plantilla con el dibujo de una tabla (5 filas X 3 columnas). El profesional dirá al usuario una secuencia de tres palabras de una categoría concreta (Ejemplo: frutas). El usuario dispondrá de un tiempo para memorizar la secuencia y a continuación, escribirá la secuencia en el mismo orden.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantilla y bolígrafos. A continuación, se proponen algunas secuencias relacionadas con el ejemplo con posibilidad de ampliar el número de elementos en cada serie:</p> <p style="padding-left: 40px;">Secuencia 1: Plátano, manzana, naranja (limón, pera).</p> <p style="padding-left: 40px;">Secuencia 2: Limón, pera, sandía, melón (piña, plátano).</p> <p style="padding-left: 40px;">Secuencia 3: Piña, plátano, kiwi, (naranja, manzana, limón).</p> <p style="padding-left: 40px;">Secuencia 4: Kiwi, naranja, pera (sandía, limón, manzana).</p> <p style="padding-left: 40px;">Secuencia 5: Manzana, melón, piña (sandía, kiwi, plátano).</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, no será necesario escribir las palabras ni decir las en el mismo orden, se podrá apoyar la memorización con imágenes o el profesional podrá repetir la secuencia hasta que el usuario la aprenda. Se recomienda cambiar el tema en cada secuencia.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá ampliar el listado de palabras a memorizar, también se podrá añadir algunas características de los elementos a recordar (Ejemplo: plátano maduro, manzana reineta, naranja rugosa, ...).</p>	


<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Los ojos como platos
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará boca abajo una imagen a cada usuario. A continuación, el usuario memorizará la imagen durante un tiempo estipulado (Ejemplo: 2 minutos). Transcurrido ese tiempo, el usuario tendrá que reproducir la imagen en una hoja en blanco en un tiempo también establecido (Ejemplo: 5 minutos) o describirla oral o por escrito.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Se proporcionan varios ejemplos de imágenes (salón, cocina, dormitorio, baño), folios, lapiceros, pinturas y gomas (también se podrán utilizar imágenes de otras actividades de este manual).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se incrementará el tiempo para memorizar y el profesional podrá hacer preguntas concretas sobre los objetos de la imagen.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se ampliará el intervalo de tiempo entre la memorización y el recuerdo, durante ese periodo se podrán hacer otras actividades o reducir el tiempo de memorización de la imagen. También se puede exigir mayor nivel de concreción en las respuestas.</p>	









<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Vice, Vice, Presi, Presi
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Se colocarán todos los participantes en círculo, uno recibirá el título de «Presi», el que está a su izquierda será el «Secre» y a los demás se les irá asignando un número correlativo. Todos comenzarán a dar dos golpes suavemente con sus manos en sus piernas y a continuación dos en el pecho. Se repetirá la secuencia varias veces. Sin dejar de repetir la secuencia, el «Presi» incorporará el título o número de alguno de los presentes. (Ejemplo: Mientras golpea sus piernas dos veces, dice su nombre también dos veces y mientras aplaude dos veces, dice el número de un compañero también dos veces: «Presi, presi, tres, tres»). El turno pasará al siguiente participante (en este caso el tres) que repetirá la secuencia incorporando su número y el de otro compañero (Ejemplo: «Tres, tres, diez, diez»). El turno volverá a cambiar, correspondiendo al usuario del último número indicado.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de estímulos a repetir.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se irá incrementando de uno en uno el número de participantes y/o movimiento a memorizar y repetir.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Pregunta a las imágenes
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional enseñará imágenes al usuario, este deberá memorizarlas durante unos instantes. Transcurrido el tiempo establecido, se ocultará la imagen y se harán preguntas sobre lo observado en la imagen.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Se facilitan fotografías y listado de posibles preguntas para cada imagen.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá visualizar las imágenes más de una vez, se simplificarán las preguntas o se harán únicamente las que se refieren a información real, no errónea y se permitirá la expresión de respuestas más simples.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, no se realizarán preguntas, se exigirá más concreción en las respuestas y se pedirá un relato más detallado de la imagen.</p>	





¿Qué había en la imagen?

¿Qué están haciendo las dos mujeres?

¿Qué están tomando?

¿De qué color son las tazas?

¿Qué emoción tenían?

¿Alguna llevaba reloj?

¿Cómo van vestidas?

¿Qué está haciendo el hombre?

¿Qué hay detrás del hombre?

¿Hay una cazuela?

¿Hay dos tomates?

¿Qué había en la botella transparente?

¿De qué color es el cuenco?

¿Cómo es la mesa redonda o cuadrada?

¿Cuántas sillas hay en la habitación

¿Cuántos botones tiene la camisa del chico?





¿Qué escena se veía en la imagen?

¿Te viene algún recuerdo con esta imagen?

¿Había alguna persona con gafas?

¿Cuántos miembros de la familia había?

¿Puedes nombrarlos?

¿Qué están haciendo?

¿Había alguna lámpara?

¿Qué lleva la niña en la cabeza?

¿La mujer lleva el pelo largo o corto?

¿En qué sala de la casa están?

¿Qué hay alrededor de la sala?

¿Qué se proyecta en la televisión?

¿Cuántos cuadros hay en las paredes?

¿Qué hora marca el reloj?

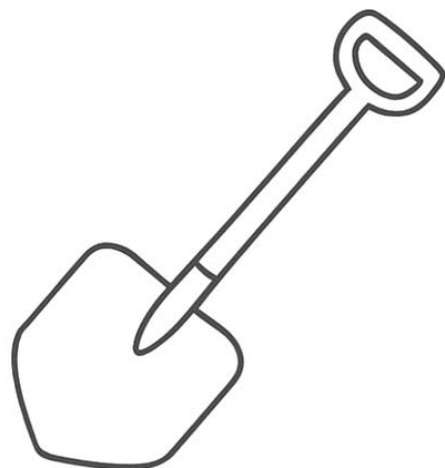
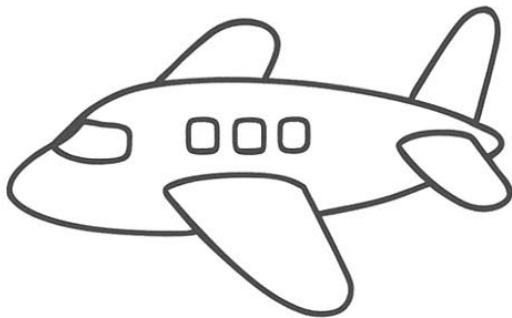
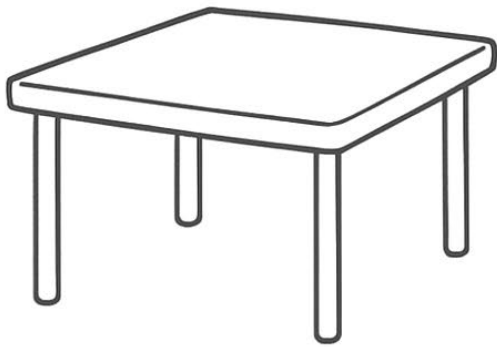
¿Cuál es el programa de tu infancia que más te gustaba cuando eras pequeña/o?

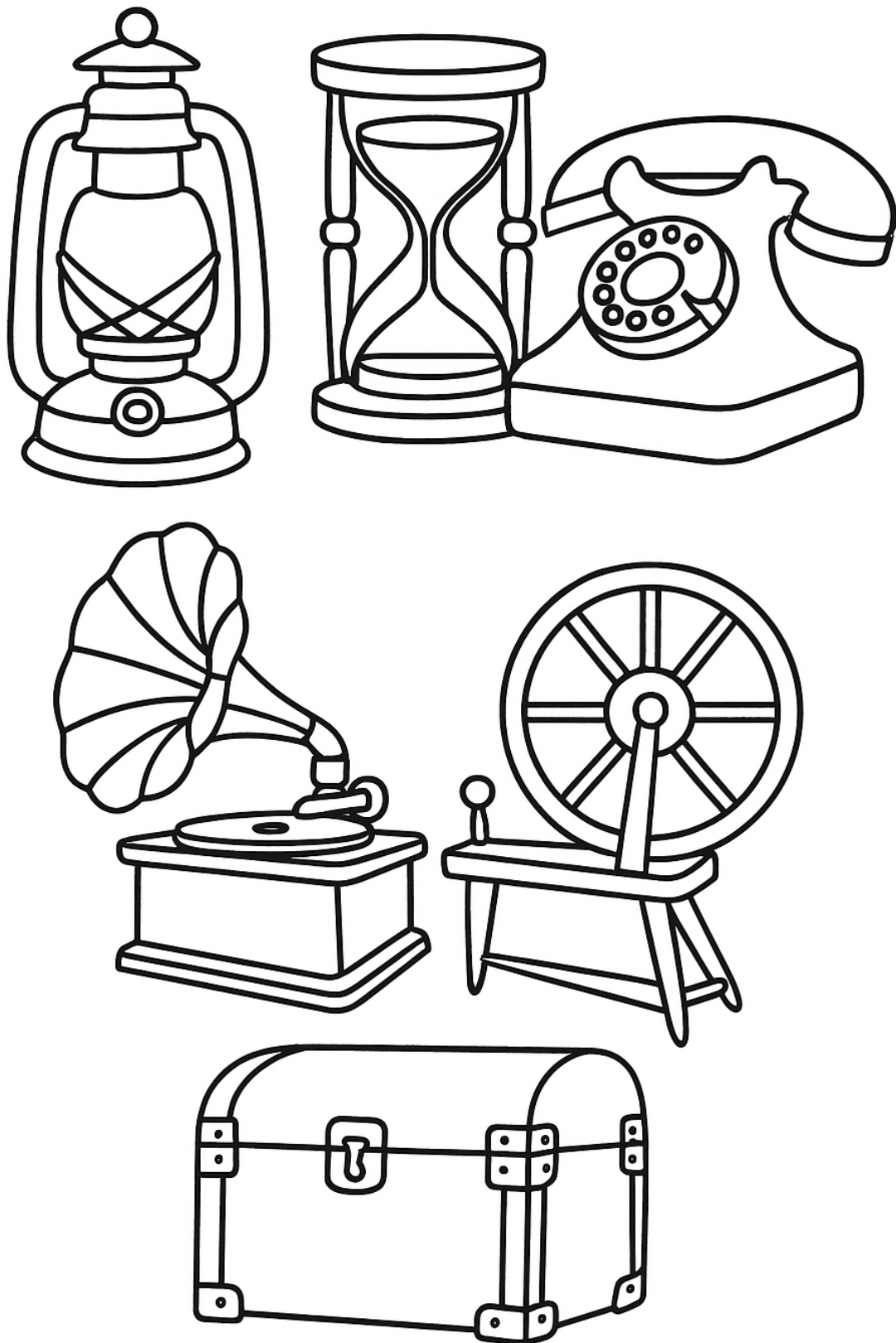
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Mis años mozos
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria autobiográfica
<p><b>Instrucciones:</b> Se pedirá al usuario o a la familia que traigan un objeto o una foto antigua de casa a la sesión que pueda evocar en el usuario recuerdos del pasado. Durante la actividad, los usuarios se mantendrán sentados en círculo y se irá pidiendo que cada uno enseñe al resto de miembros del grupo el objeto que ha traído. El profesional irá haciendo preguntas a cada usuario sobre su objeto para que evoque un recuerdo y hable sobre él. El resto de usuarios también preguntarán, incluso podrán narrar sus propios recuerdos (Ejemplos de preguntas: ¿Qué te recuerda de tu juventud/infancia?, ¿Cómo o para qué lo usabas?, ¿Quién te lo regaló? o ¿Cuándo lo compraste? o ¿Quién te lo compró?, ¿A quién te recuerda?).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Objeto personal o foto antigua.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de preguntas, haciéndolas muy concretas, evocando recuerdos muy generales y se aceptarán respuestas básicas y muy generales.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá al usuario un relato más exhaustivo y concreto a lo largo de distintas etapas evolutivas.</p>	

Grupal	<b>Título de la actividad:</b> Psicomotricidad vivenciada
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Se invitará a los participantes a que se pongan de pie formando un círculo y cada uno cogerá un pañuelo. Se escuchará música y se les invitará a bailar moviendo los pañuelos de forma libre. A continuación, se les enseñará una coreografía de dos movimientos con los pañuelos, una vez aprendida se enseñará un nuevo movimiento y se repetirá la secuencia con tres movimientos. Así hasta que se aprendan cinco movimientos distintos, que se reproducirán después con la música seleccionada. Ejemplo de coreografía para la danza húngara de Johannes Brahms y posibles órdenes mientras se camina en círculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Agitar el pañuelo con la mano derecha, diciendo “adiós”.</li> <li>Agarrar el pañuelo del compañero que está delante con la mano izquierda.</li> <li>Soltar el pañuelo del compañero.</li> <li>Tirar el pañuelo al aire y recogerlo.</li> <li>Esconder el pañuelo entre las manos.</li> </ul>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Aparato de música y pañuelos de colores.</p> <p><b>Enlace:</b> Música Danza Húngara. <a href="https://youtu.be/UjNy6Egli8w">https://youtu.be/UjNy6Egli8w</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se eliminarán movimientos y/o se acompañará cada movimiento de una palabra (Ejemplo: agitar, agarrar, soltar, tirar y esconder).</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se sumarán más movimientos a la coreografía, se podrán crear otras coreografías con otras músicas, siendo los usuarios los que realicen todo el proceso.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Descifra el número
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional dirá un número y el usuario deberá realizar la acción que se corresponde con ese número. Previamente, el usuario ha memorizado un listado de asociaciones de números con acciones (Ejemplos: 1 = tocar la cabeza, 2 = tocar la nariz, 3 =tocar la oreja derecha, 4 =dibujar una “a” en el aire, 5 = saltar sobre el pie izquierdo, 6 = bostezar estirando brazos, ...).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, reducir el número de estímulos a memorizar y a reproducir, y asociar palabras o gestos en lugar de números o/y acciones.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se añadirán más números con acciones y se darán órdenes con más de un número (Ejemplo: haz 1 y 3, haz 2 y 1).</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Para qué sirve?
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria semántica.
<p><b>Instrucciones:</b> Se mostrará al usuario una serie de objetos y se preguntará qué sabe sobre ellos (ejemplo de preguntas: ¿para qué sirven? ¿cuál es su nombre? ¿de qué está hecho? ¿dónde se puede encontrar? ¿quién los utiliza? ¿con qué otro objeto se puede relacionar? ¿en qué situaciones se utiliza o está? ¿cómo se construye? ¿cómo se utiliza o qué puedo hacer con él?...).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Imágenes o dibujos de objetos.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se proporcionarán objetos reales y cotidianos, y se puede facilitar apoyo verbal.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se facilitarán objetos con más detalles, más complejos, menos habituales para el usuario y se pedirá al usuario información más detallada.</p>	





<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Bingo musical
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria semántica
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional distribuirá cartones de bingo con el título de canciones muy conocidas. En un equipo o reproductor se irán escuchando esas canciones. Los usuarios deberán decir el título y escribir el nombre del cantante o grupo en la casilla en blanco.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Cartones del bingo, bolígrafos, reproductor de música, listado de canciones.</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://open.spotify.com/playlist/2WMkF0pNL7jOMegjNdD07x?si=ZaqpP-xRQjySjmJWom1tNw&amp;utm_source=whatsapp">https://open.spotify.com/playlist/2WMkF0pNL7jOMegjNdD07x?si=ZaqpP-xRQjySjmJWom1tNw&amp;utm_source=whatsapp</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, previamente se trabajará con los participantes la identificación y reconocimiento de todas las canciones, autores y título. Bastará con el reconocimiento y no será necesario escribir el nombre del cantante o grupo.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se tendrá que limitar el tiempo de escucha o se irá dando puntos a los primeros que acierten.</p>	

<b>Paquito el chocolatero</b>		<b>Mi carro me lo robaron</b>	
	<b>La La La</b>		<b>Me gustas mucho</b>
<b>La tómbola</b>		<b>Cuéntame</b>	

<b>Suspiros de España</b>	<b>Pena, penita, pena</b>		<b>Un beso y una flor</b>
		<b>Campanera</b>	
<b>Eva María</b>			<b>Mi gran noche</b>

	<b>Corazón contento</b>		<b>Torito guapo</b>
<b>Tres veces guapa</b>		<b>Chica yeye</b>	
	<b>Vivir así es morir de amor</b>		<b>Soy minero</b>

		<b>Borriquito como tú</b>	
<b>Noelia</b>	<b>Yo soy aquel</b>		<b>Vivo cantando</b>
	<b>15 años tiene mi amor</b>	<b>Juntos</b>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Lectura de una noticia.
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Se dará al usuario una noticia o un relato y este deberá leer y memorizar el texto. A continuación, se le pedirá que haga un resumen. Al final de la sesión, tendrá que recordarla de nuevo.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Noticia o relato (se adjunta material).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional podrá leer la noticia o relato haciendo especial énfasis en lo importante, incluso realizar preguntas concretas sobre el contenido del texto.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se incluirán noticias de mayor complejidad y más largas.</p>	

## **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXPLICADA EN LECTURA FÁCIL**

La inteligencia artificial (IA) es una tecnología muy avanzada. Permite que las máquinas piensen y aprendan como las personas.

La IA se usa en móviles, coches, hospitales y más lugares. Puede ayudar a hacer tareas más rápido y con menos errores. Por ejemplo, puede traducir idiomas o reconocer caras. Muchas empresas la usan para mejorar su trabajo. Pero algunas personas tienen miedo de que quite empleos. También preocupa que tome decisiones injustas. Por eso, es importante usarla con cuidado.

La IA puede ser muy útil si se usa bien.

## **CIENTOS DE ELEFANTES, CEBRAS Y BÚFALOS MUEREN POR LA SEQUÍA.**

Las precipitaciones este año han sido las más bajas registradas en los últimos 40 años. Esto ha afectado a todos los animales, en especial a los herbívoros.

Solo en Kenia, se han registrado más de 1.000 elefantes, cebras y búfalos muertos. Esto ha sido consecuencia de la sequía más dura que ha sufrido este país en los últimos cuarenta años.

El ministro de turismo y vida salvaje de Kenia ha hecho hincapié en la escasez de agua que hay en el país y pide ayuda internacional para poner solución a este problema.

Expertos aseguran que, si no llueve en menos de 3 meses, la población de herbívoros como los elefantes, las cebras y los búfalos se verán reducidos en al menos un 20%.

## **Crisis en los campos de lavanda en España: entre la belleza y la incertidumbre**

Los campos de lavanda, conocidos por su espectacular floración y su creciente atractivo turístico, atraviesan una profunda crisis en España. Aunque lugares como Brihuega (Guadalajara) o Caleruega (Burgos) siguen atrayendo a miles de visitantes cada julio, el sector agrícola que sustenta esta belleza natural enfrenta serias dificultades. La caída de los precios del aceite esencial —con una bajada de hasta el 70% en los últimos años—, la sequía persistente, la falta de apoyo institucional y la competencia de productos sintéticos han puesto en jaque la viabilidad del cultivo

A pesar del auge de la industria cosmética y perfumera, que ha registrado beneficios récord, los agricultores no ven reflejado ese crecimiento en sus ingresos. Muchos denuncian que el cultivo ha dejado de ser rentable, y algunos temen por su supervivencia. En 2024, más del 30% de la superficie cultivada sufrió pérdidas por la sequía, y el sector ha sido excluido de los planes de ayuda gubernamentales.

Mientras tanto, el turismo sigue floreciendo en torno a estos paisajes malva, generando una imagen idílica que contrasta con la realidad del campo. El reto ahora es encontrar un equilibrio entre el valor estético y económico de la lavanda, y la sostenibilidad de quienes la cultivan.

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Recuerda las palabras.
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una lista de palabras que tendrá que memorizar para posteriormente escribirlas en una hoja (Ejemplo de listado de palabras: gato, clavo, paraguas, pantalón, gorra, cuchillo, gafas, ojos, vino, radio, limusina).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Lista de palabras, hoja y bolígrafo.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional se deberá asegurar que el usuario ha aprendido todas las palabras y reducir el número de palabras a memorizar si fuera necesario.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá al usuario que escriba las palabras en el orden en que se facilitaron y se podrá aumentar también el número de palabras a memorizar.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Una foto, por favor
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria a corto plazo o de trabajo
<p><b>Instrucciones:</b> Un usuario hará de fotógrafo y el resto tendrá que posar para la foto. El que hace de fotógrafo tendrá que memorizar la ubicación de cada persona y sus poses, una vez el usuario crea que ya lo tiene se dará la vuelta. En ese momento, algunos de los que posan para la foto se cambiarán de sitio o de postura. Una vez estén hechos todos los cambios el fotógrafo se dará la vuelta e intentará adivinar quién se ha movido o cambiado de pose.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, la actividad se podrá hacer con dos fotografías.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán intercambiar algunos objetos entre las personas que posan y/o el usuario deberá colocar a los personajes en el mismo lugar y en la misma postura que en la foto inicial.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Palabras contrarreloj
	<b>Función cognitiva:</b> Memoria semántica.
<p><b>Instrucciones:</b> Se les proporcionará a los usuarios una ficha con una tabla en la que en la primera fila aparece el nombre de unas categorías. Se les pedirá que en un minuto escriban todas las palabras posibles, una en cada categoría, con el único requisito de que todas empiecen por la misma letra. Para la elección de la letra por la que tienen que comenzar todas las palabras, se le pedirá a un usuario que saque un papel de una caja o de una bolsa. Una vez se conozca la letra, comenzará el minuto de tiempo para escribir. Tras acabar el minuto, deberán dejar de escribir. La actividad se repetirá varias veces, teniendo que escribir palabras que empiecen con distintas letras. Tras finalizar la actividad, se contarán las palabras escritas y se pondrán en común.</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> Fichas (se facilita un ejemplo) caja o bolsa y papeles con las letras del abecedario (se facilitan letras).</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá el número de categorías. Estas estarán relacionadas con temas de la vida cotidiana o habituales. Se podrán facilitar pistas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, además de aumentar el número de categorías, incluir categorías más complejas, se puede reducir el tiempo de ejecución y seleccionar letras menos comunes o incluir otros requisitos en la selección de las palabras.</p>	

LETRA				
PRENDAS DE VESTIR				
PERSONAS FAMOSAS				
DEPORTES				
ANIMALES				
PELICULA				
CIUDADES DE ESPAÑA				
UTENSILIOS DE COCINA				

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			

# LENGUAJE

---



<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> La casa de las letras
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Un participante pensará una palabra y escribirá en la pizarra o en una hoja una raya por cada letra que tenga la palabra. El resto de los participantes se colocarán en semicírculo frente a la pizarra o la hoja y decidirán entre todos que letra decir. Por cada letra que digan y no esté, se irá dibujando una raya del dibujo de una casa.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Pizarra o hoja en blanco, rotulador o bolígrafo.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se utilizarán palabras sencillas y de uso habitual (perro, cocina, naranja).</p> <p><b>Sugerencia 2 .</b> Para incrementar la dificultad, se utilizarán palabras más complejas (biblioteca, mandíbula) o frases y se podrá hacer por parejas: uno pensará la palabra y el otro deberá adivinarla.</p>	

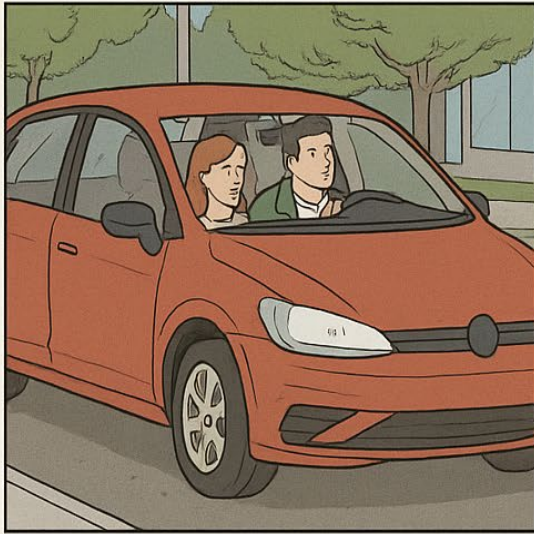
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Isla desierta
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Todas las personas puestas en círculo, cada una deberá decidir qué tres objetos se llevarían a una isla desierta y explicará por qué. Se podrán poner condiciones a los objetos (Ejemplo: Objetos para la supervivencia, para el aseo, personales, útiles para cocinar, ...).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el usuario solo tendrá que elegir un objeto o se facilitarán imágenes de objetos a elegir.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, una vez expuestos los objetos que se llevaría cada uno y por qué, deberán consensuar entre todos los objetos que realmente se llevarían, ya que en la barca solo cabe un número concreto (Ejemplo: un tercio de los que han dicho).</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Asociación semántica.
	<b>Función cognitiva:</b> Fluidez verbal
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional expondrá un tema concreto (Ejemplo: animales, tipos de muebles) y el usuario deberá decir en un tiempo determinado el mayor número de palabras de ese tema o categoría.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá realizar en parejas o pequeño grupo, consensuando las palabras de cada categoría sin limitación de tiempo.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá plantear temas más complejos y específicos, así como, disminuir el tiempo de ejecución de la tarea (Ejemplo: fenómenos meteorológicos).</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Comics
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<b>Instrucciones:</b> Se proporcionarán diferentes imágenes y el usuario tendrá que relacionarlas para contar una historia.	
<b>Materiales o recursos:</b> Imágenes, también se podrán utilizar imágenes de otras actividades.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se seleccionarán la imágenes más significativas, y se facilitarán apoyos verbales adaptados al relato y a las características del usuario. La actividad también se podrá hacer en grupos y cada usuario relatará una parte.  <b>Sugerencia 2.</b> Para Incrementar la dificultad, el usuario podrá añadir más trama a la historia, sin apoyarse en imágenes.	

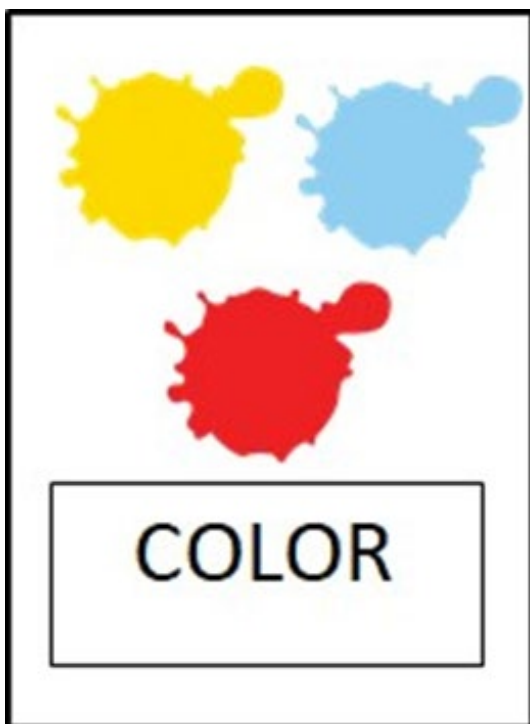
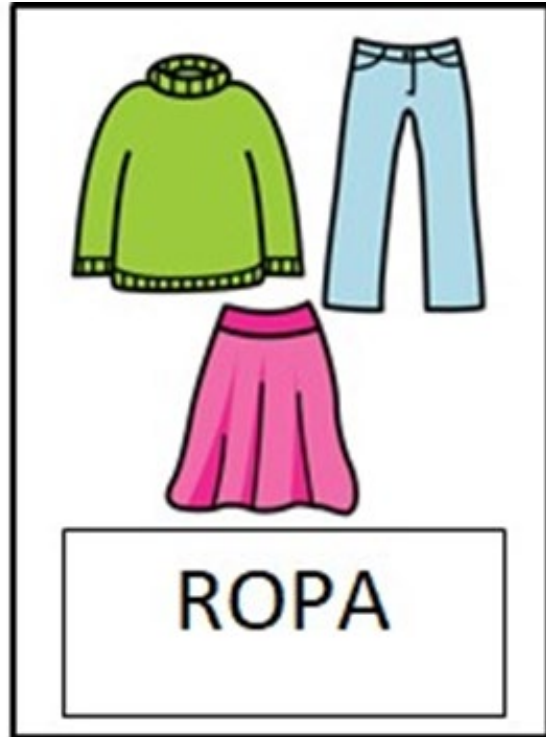
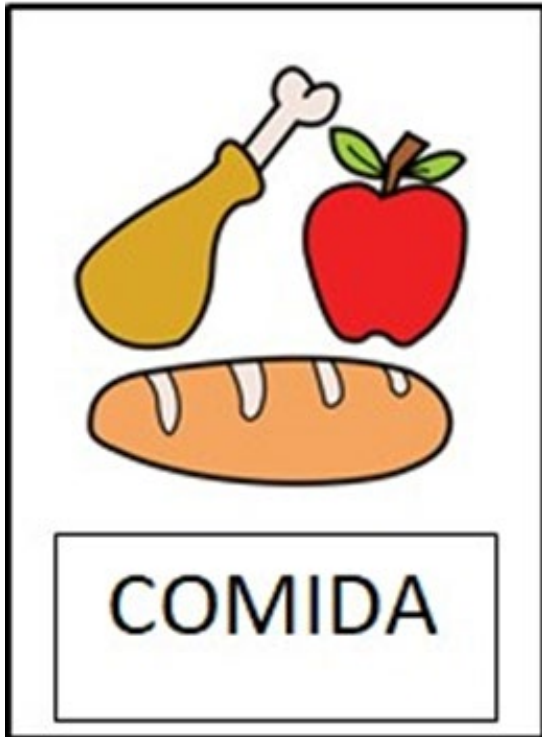


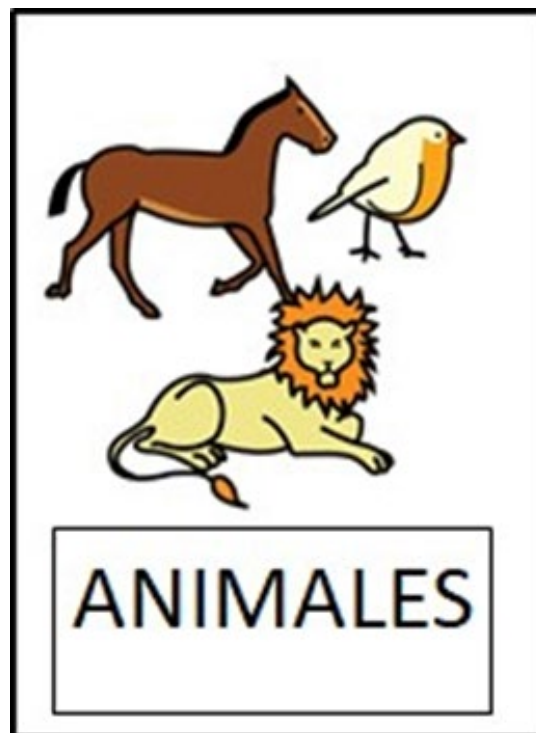






<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Familias
	<b>Función cognitiva:</b> Fluidez verbal
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios tendrán que coger una carta de una familia temática y el profesional indicará una letra (Ejemplo: comidas que empiecen por la letra P). El usuario deberá decir palabras de esa categoría que empiecen con la letra indicada. Una vez que diga todas las que sabe, será otro participante el que elija otra carta. Se cambiará de letra cuando se hayan seleccionado todas las cartas.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Cartas de familia (comida, ropa, colores, trabajos, animales y deportes, ciudades europeas, ...).</p> <p><b>Fuente.</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá hacer en equipo, permitiendo repetir palabras.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para Incrementar la dificultad, todos los participantes deberán pensar palabras de todas las categorías y se podrá valorar el número de palabras diferentes en un tiempo determinado.</p>	

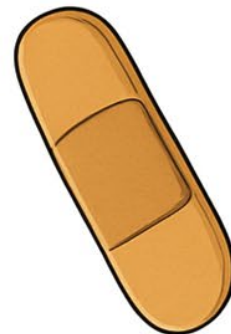
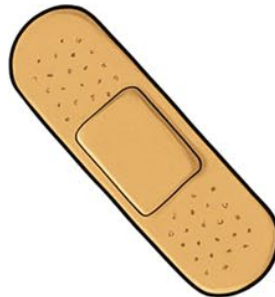
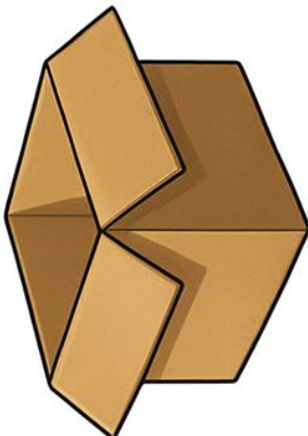
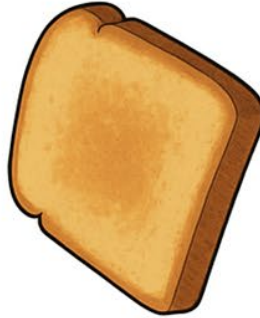
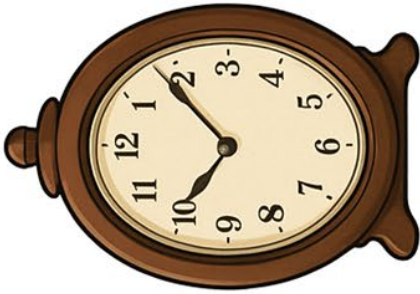
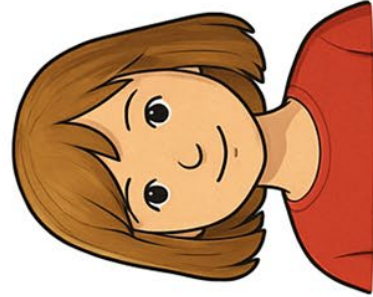




<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Teléfono estropeado
	<b>Función cognitiva:</b> Comprensión y expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Se colocarán los participantes en una fila. Cada usuario tendrá que pasar un mensaje al compañero que está a su derecha. Cuando llegue al último usuario, este tendrá que decir en alto el mensaje recibido que se comparará con el mensaje inicial. Todos los participantes pasarán por todos los puestos de la fila.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, transmitir únicamente palabras y disminuir el número de puestos en la fila.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para Incrementar la dificultad, transmitir mensajes más largos y complejos.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Palabras encadenadas
	<b>Función cognitiva:</b> Fluidez verbal
<p><b>Instrucciones:</b> Todos los usuarios se sentarán en círculo, el profesional tendrá que decir una palabra (Ejemplo: “haba”), el usuario que esté sentado a su derecha tendrá que decir otra palabra que empiece por las tres últimas letras (Ejemplo: “abanico”, “icono”, “honor”, “Noruega”...). Así sucesivamente, hasta acabar la ronda.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se pedirá que solo utilicen una letra para empezar la palabra siguiente (Ejemplo: “hola”, “alba”, “atleta”...).</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá hacer varias rondas, incluyendo la norma de no repetir palabras ni derivadas de las palabras.</p>	

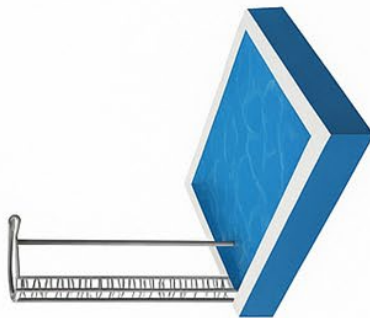
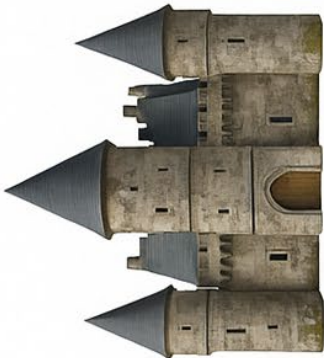
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Quién soy?
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> La actividad consistirá en adivinar quién o qué es. Se entregará a los participantes una imagen o dibujo de un objeto o persona que no podrán ver y se la tendrán que colocar en la frente, pero que sus compañeros si la verán. Tendrán que hacer preguntas a los demás para adivinar qué es o quién es y el resto solo puede responder “sí” o “no”.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Imágenes o dibujos de objetos o personas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrán dar respuestas que no sea “sí” o “no”.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán facilitar imágenes de acciones.</p>	



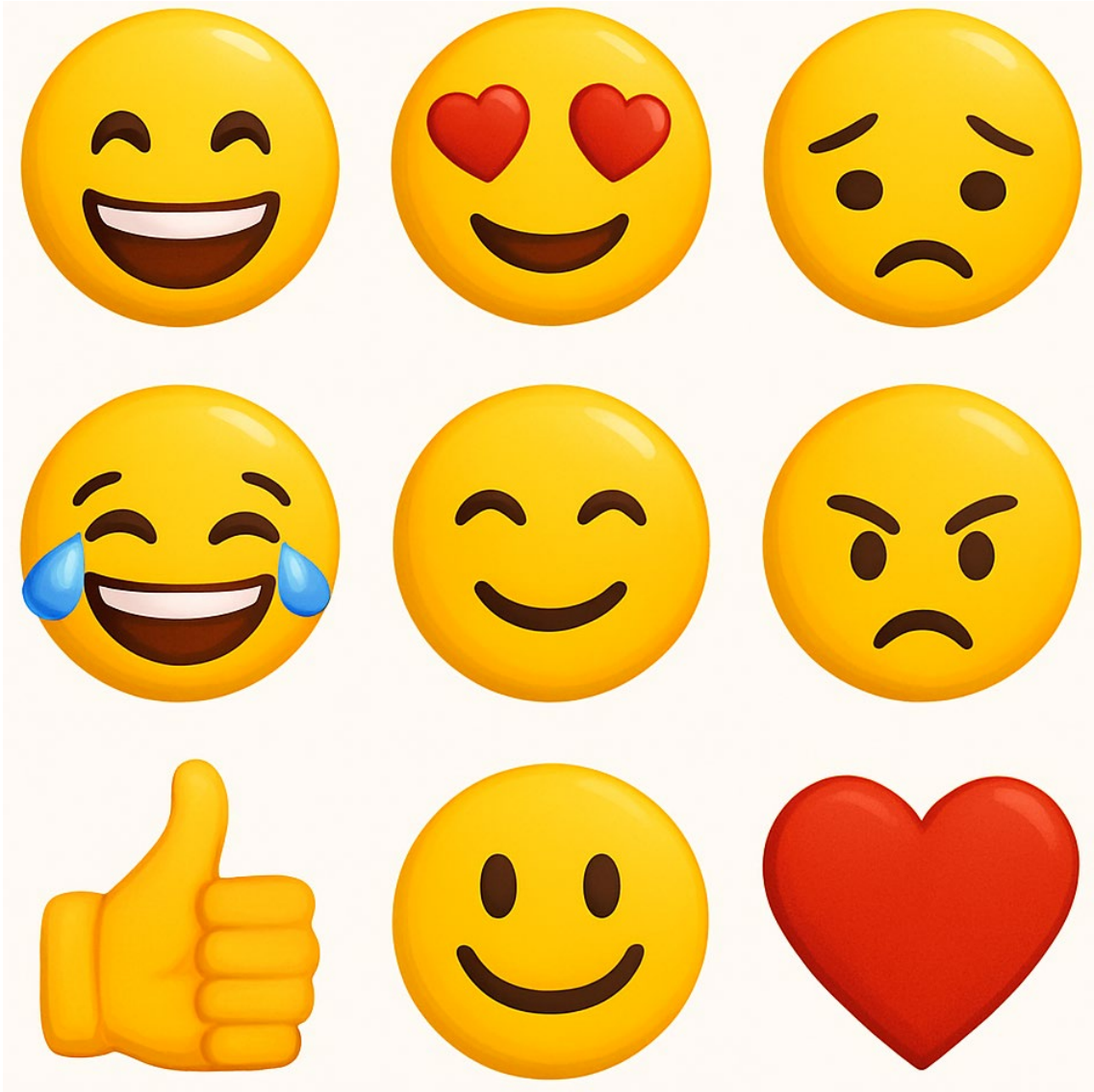




<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Palabras encadenadas
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Se colocarán tres plantillas de imágenes encima de una mesa. En una plantilla habrá imágenes de escenarios (sitios, lugares, edificios...), en otra, imágenes de objetos y en la última, imágenes de emoticones. Se irá pidiendo a cada usuario que seleccione una plantilla e imágenes de esa plantilla y que vayan relatando de uno en uno una historia.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantillas con imágenes.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, limitarse al uso de pocas imágenes para elaborar la historia o únicamente construir frases.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, además de incrementar el número de imágenes, se podrán coger de distintas plantillas y hacer un relato conjunto. También pueden ser otras personas, no el narrador de la historia quienes elijan las imágenes para el relato.</p>	

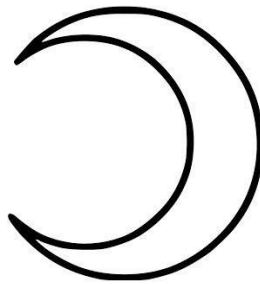
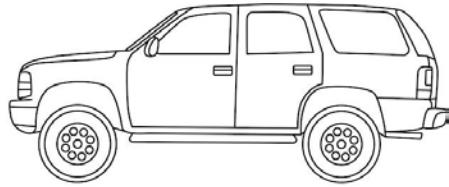
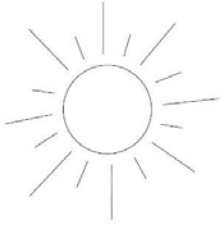






<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Palabras encadenadas
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión escrita
<b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una ficha con imágenes y un espacio donde escribir el relato de una historia corta en base a las imágenes presentadas.	
<b>Materiales o recursos:</b> Plantillas con imágenes y bolígrafos.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se elegirá solo una imagen y se desarrollará la historia en base a ella. También se podrá narrar verbalmente.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se aumentará el número de imágenes y se elaborará la historia a partir de las contribuciones individuales de los miembros de un grupo. También se podrá incluir palabras o letras “prohibidas”, que no podrán aparecer en el relato.	

Escribe la historia que ves que te cuentan estas imágenes. Utiliza las líneas de abajo para escribir:



---

1.

---

2.

---

3.

---

4.

---

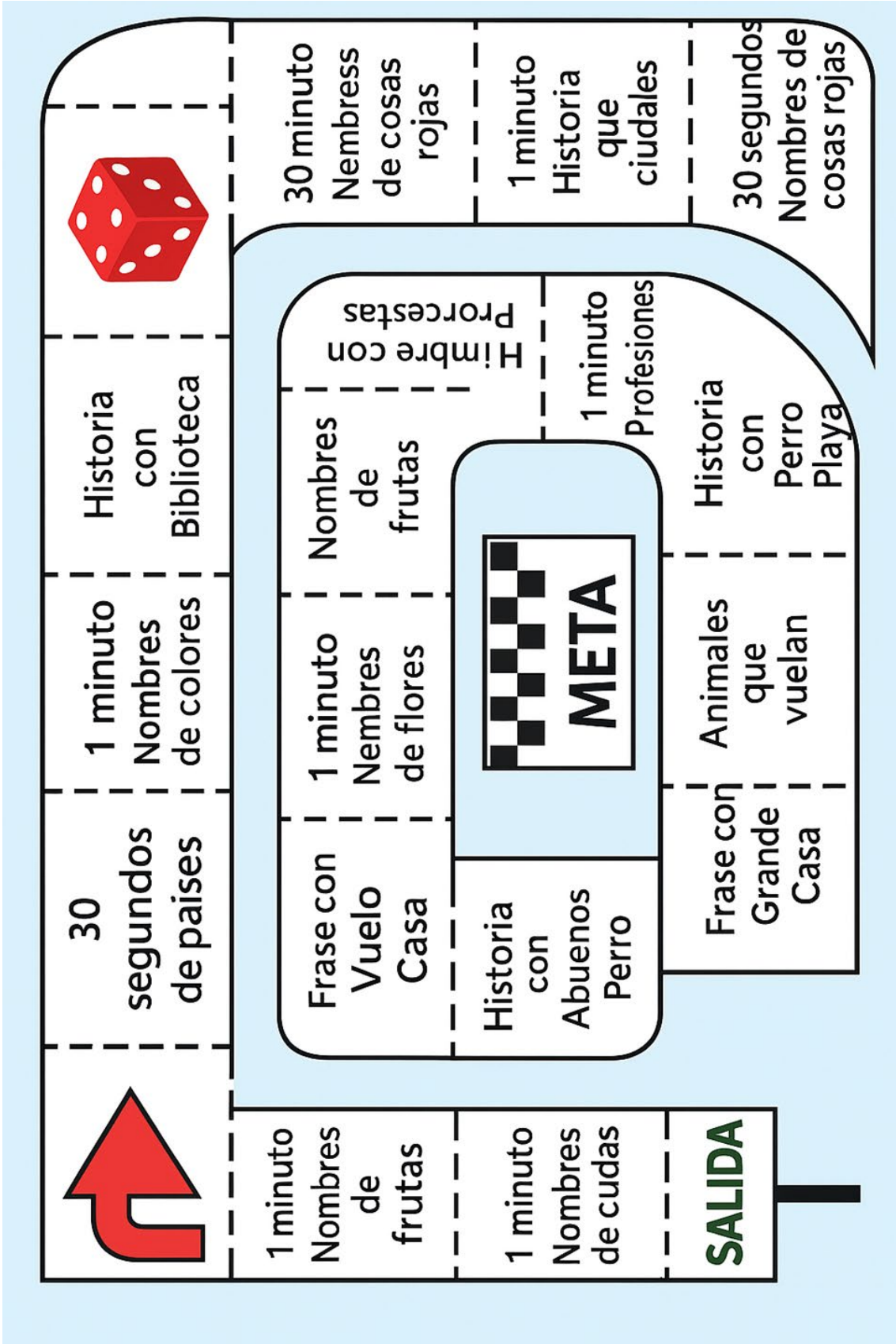
5.

---

6.

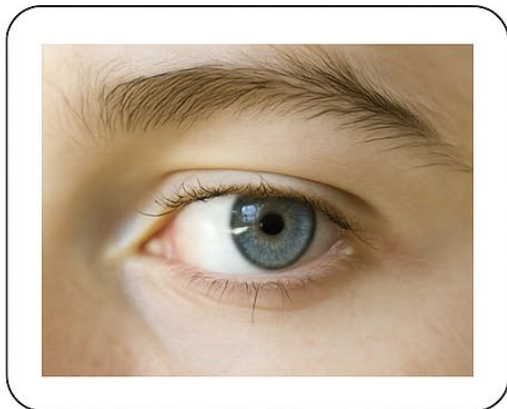
---

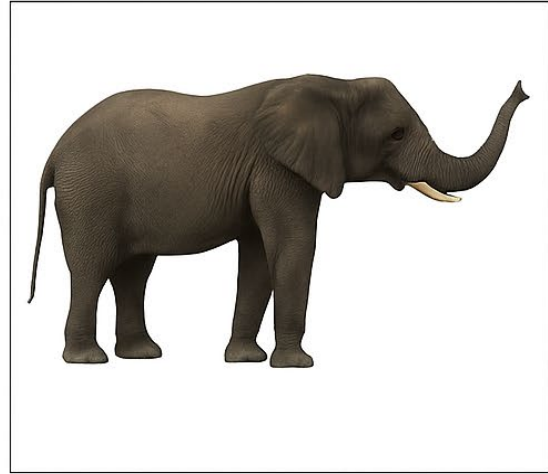
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Oca de palabras
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Se organizarán grupos entre los participantes. Por turnos, cada grupo deberá superar las pruebas que aparecen en un tablero. Si no se superarán se saltará el turno y si se consigue se vuelve a tirar el dado para avanzar en el tablero hasta la casilla de meta. En la casilla de la prueba actual, se colocará una ficha que identifique al grupo. Se podrá facilitar un tablero por grupo o uno para todos.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Dados, tablero y fichas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional facilitará los apoyos que precise el grupo y/o cada miembro del equipo (Ejemplos de apoyo: leer en alto cada casilla, dar comodines, dar instrucciones individuales, ...).</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá que la tarea se considere finalizada cuando todos los miembros del grupo realicen correctamente la tarea de la casilla. En este caso, serán los compañeros de equipo quienes faciliten los apoyos a sus compañeros.</p>	

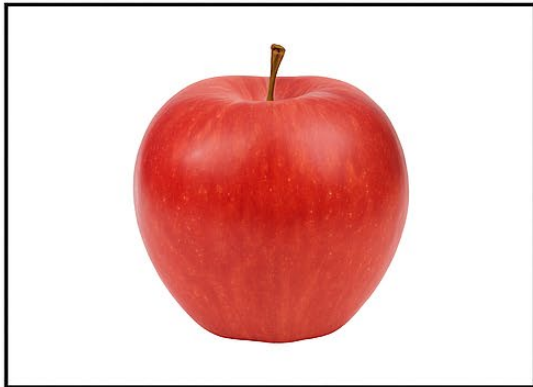




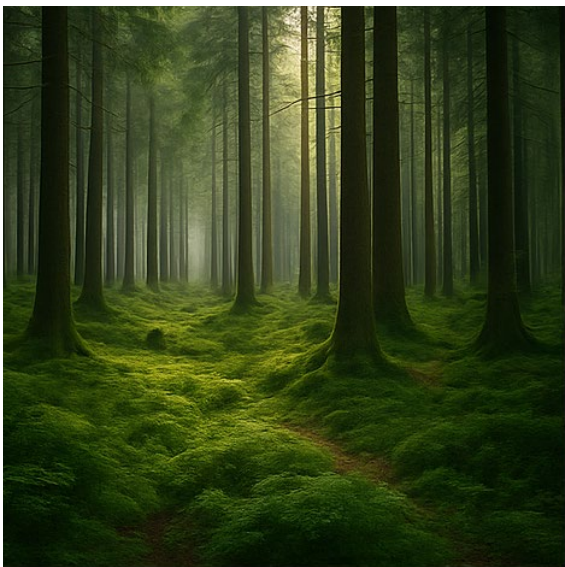
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Tabú!
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión y comprensión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Un participante describirá lo que se ve en una fotografía, el resto deberá adivinar lo que aparece en la foto. El usuario del grupo que adivine, describirá la siguiente foto. Una vez que se adivinen 10 imágenes se iniciará de nuevo la actividad, pero esta vez, se indicarán tres palabras que no podrán usarse para definir el contenido de la imagen (Ejemplo: foto de un balón y no podrá decir las palabras: fútbol, portería y gol).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Fotos de objetos o acciones o personas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1:</b> Para disminuir la dificultad, el profesional dará apoyos verbales al usuario que tiene que describir la foto. Si fuera necesario, no se establecerán palabras prohibidas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se propondrán más palabras prohibidas.</p>	





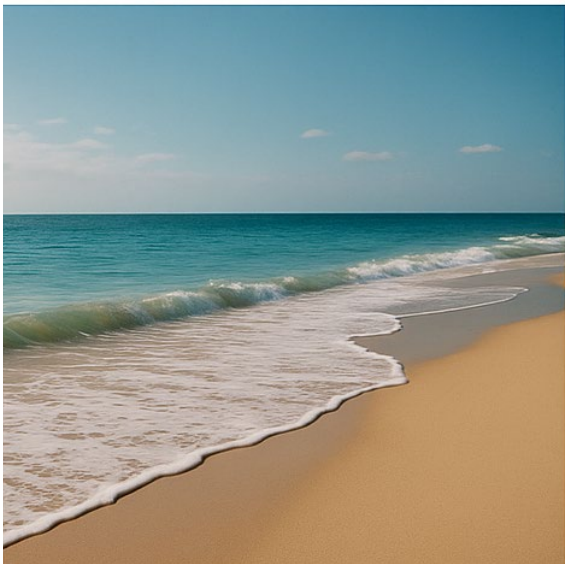
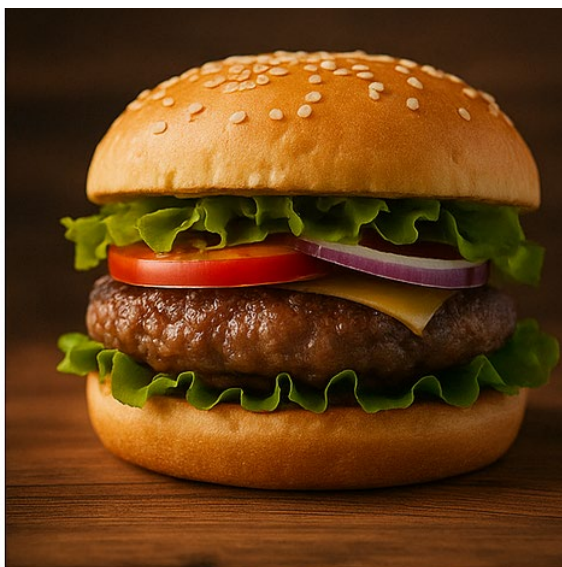


<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La historia interminable
	<b>Función cognitiva:</b> Expresión oral
<p><b>Instrucciones:</b> Cada usuario dispondrá de una ficha con cuatro fotos y tendrá tres minutos para elaborar una historia utilizando las imágenes de la ficha, una vez pasado ese tiempo deberán contar la historia a los compañeros de sesión.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Fichas con dibujos.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1:</b> Para disminuir la dificultad, el profesional dará apoyos verbales al usuario que tiene que narrar la historia, exigiendo solo una frase como texto, si fuera necesario también se podría hacer por parejas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se exigirá mayor extensión y complejidad gramatical en la narración del relato.</p>	











# **CÁLCULO Y FUNCIONES EJECUTIVAS**

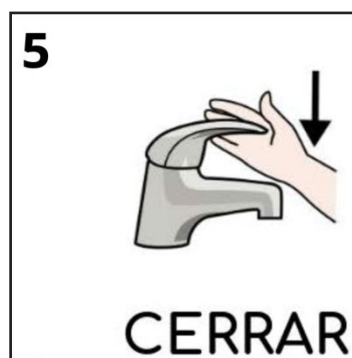
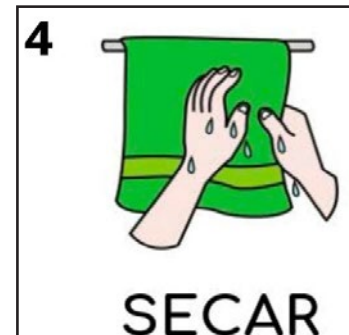
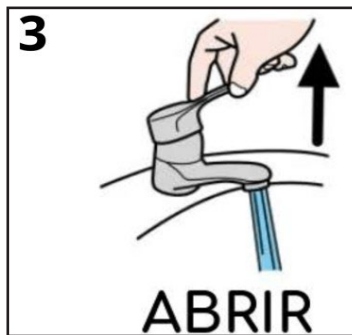
---

---

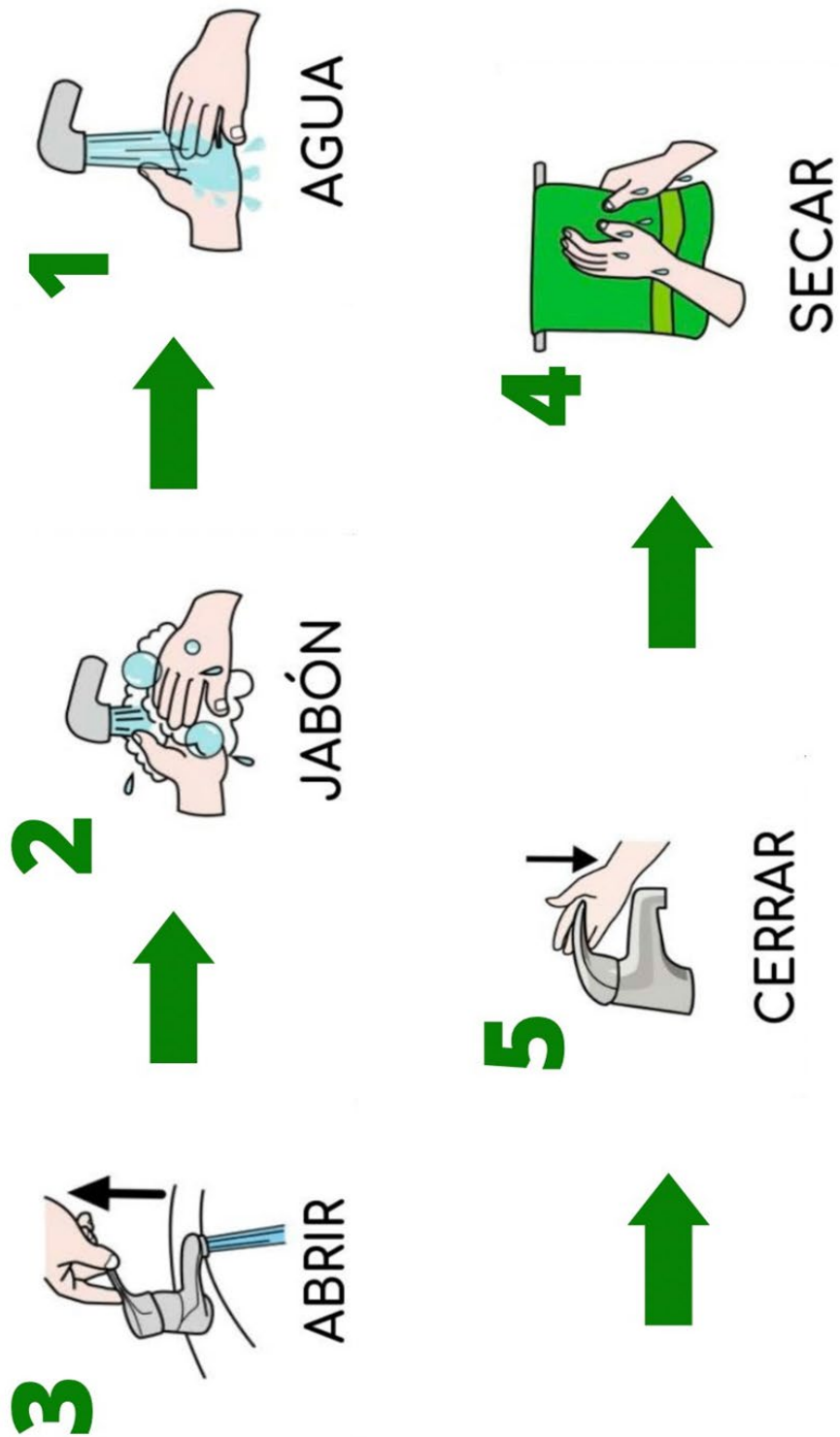


<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Sillas musicales
	<b>Función cognitiva:</b> Inhibición
<p><b>Instrucciones:</b> Se colocarán sillas con los respaldos dirigidos hacia el centro del círculo de manera que los asientos queden hacia fuera, con una silla menos en función del número de participantes. Se pondrá música y los participantes deberán ponerse a bailar dando vueltas alrededor de las sillas. Cuando la música pare deberán sentarse en las sillas. La persona que no tenga silla para sentarse quedará descalificada. Se inicia de nuevo la música, con una silla menos. Se seguirá el proceso hasta que solo quede una silla y un participante.</p>	
<p><b>Materiales:</b> Sillas y reproductor de música.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se dará más tiempo para escuchar música entre pausas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, los participantes solo deberán sentarse cuando la música se haya parado dos veces consecutivas, la persona que se sienta en la primera parada, abandonará el círculo.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Ordéname!
	<b>Función cognitiva:</b> Secuenciación
<p><b>Instrucciones:</b> Se dará al usuario cinco tarjetas que representarán las escenas que conforman una actividad de la vida diaria (Ejemplo: Lavarse las manos). Las tarjetas estarán desordenadas y numeradas para favorecer las respuestas. El profesional pedirá al usuario que ordene las imágenes en la secuencia correcta, dando como respuesta los números de cada una de las tarjetas en el orden correcto (Ejemplo: Primero va la tarjeta nº 3, luego la tarjeta nº1, ...).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Tarjetas con acciones o escenas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se utilizarán tres tarjetas para formar la secuencia (tarjetas: 3, 2 y 5).</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se establecerá un tiempo limitado para la actividad.</p>	



POSIBLE SOLUCIÓN:



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Ordénalos!
	<b>Función cognitiva:</b> Secuenciación
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una ficha con los pasos desordenados de una tarea o actividad de la vida diaria, el usuario deberá ordenar los pasos colocando el número de cada paso en el cuadrado situado a la izquierda.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Fichas, lápices y bolígrafos.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, eliminar alguno de los pasos de la ficha o dar apoyo verbal.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, el usuario podrá proponer otras secuencias de situaciones cotidianas, con mayor número de pasos.</p>	

## PREPARAR UNA PIZZA 🍕

- Precalentar el horno.
- Extender la masa sobre una bandeja.
- Ir a la cocina.
- Añadir salsa de tomate.
- Colocar queso y otros ingredientes.
- Poner la pizza en el horno.
- Sacar la pizza del horno con cuidado.
- Sentarnos a comer.
- Limpiar lo que hemos usado.

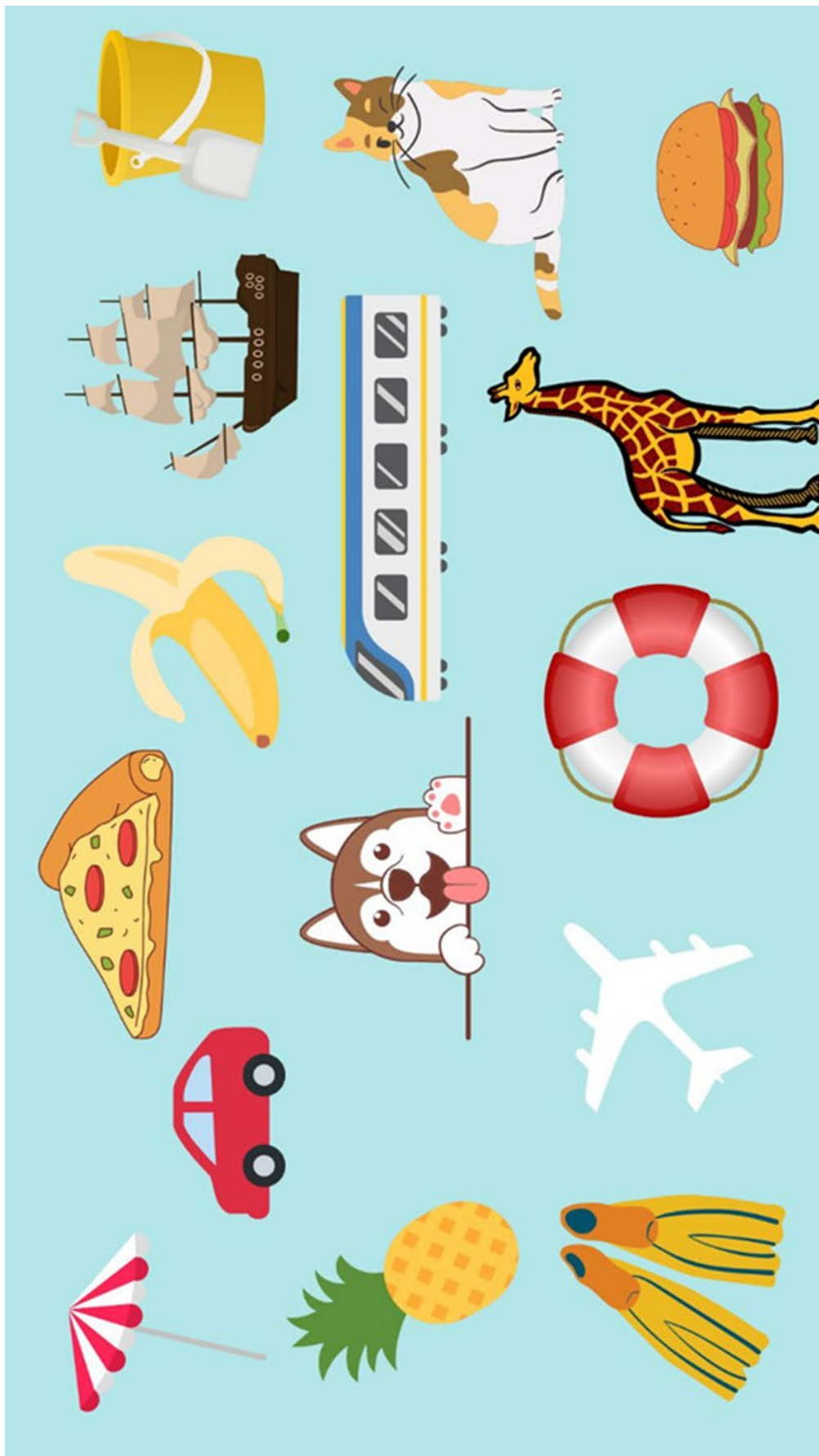
## COMPRAR PAN 🍞

- Coger dinero o tarjeta.
- Ponerse los zapatos.
- Salir de casa.
- Cerrar la puerta con llave.
- Ir a la panadería.
- Saludar al panadero o panadera.
- Esperar nuestro turno.
- Mirar los tipos de pan que hay.
- Elegir el pan que queremos.
- Pedir el pan.
- Pagar al panadero o panadera.
- Dar las gracias.
- Guardar el pan en una bolsa.
- Volver a casa.
- Subir las escaleras o tomar el ascensor.
- Abrir la puerta.
- Guardar el pan en la despensa o cocina.
- Quitarse los zapatos.
- Lavarse las manos.

## COMPRAR UN REGALO DE CUMPLEAÑOS 🎁

- Pensar qué le gusta a nuestro amigo.
- Elegir qué tipo de regalo queremos comprar.
- Preguntar a alguien si no sabemos qué regalar.
- Hacer una lista de posibles ideas.
- Coger dinero o tarjeta.
- Ir a una tienda o conectarse a una tienda online.
- Mirar varias opciones y comparar precios.
- Elegir el regalo.
- Pagar el regalo.
- Pedir que lo envuelvan (si es posible).
- Escribir una tarjeta de felicitación.
- Guardar el ticket de compra.
- Llevar el regalo a casa.
- Esconderlo hasta el cumpleaños.
- Entregar el regalo a nuestro amigo.
- Ver la cara de sorpresa y alegría.
- Darle un abrazo.
- Cantarle cumpleaños feliz.

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> A juntar
	<b>Función cognitiva:</b> Categorización
<p><b>Instrucciones:</b> Se proporcionará una plantilla con dibujos de un tema (Ejemplos: objetos de playa, alimentos, animales, vehículos...). A continuación, se dará una orden al usuario que deberá ejecutar en el menor tiempo posible (Ejemplo: Rodea los objetos que necesitas para ir a la playa: la sombrilla, el flotador, las aletas, el cubo y la pala).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantillas, pinturas o bolígrafos de colores y órdenes (Ejemplos: Rodea con un círculo lo que necesitas para ir a la playa, haz una cruz en los medios de transporte, tacha todos los alimentos, recorta todos los animales que veas en la plantilla). Se podrán utilizar plantillas de otras actividades.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se realizará únicamente una orden.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá trabajar sobre plantillas más complejas, con mayor número de estímulos y dando órdenes que recojan dos o más acciones paralelamente (Ejemplo: Rodea todos los animales y todos los alimentos, tacha lo animales domésticos, ...).</p>	



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Cuál sobra?
	<b>Función cognitiva:</b> Categorización
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional facilitará una plantilla a cada usuario con imágenes de objetos pertenecientes a distintas categorías (Ejemplo: verduras, objetos de baño, objetos relacionados con deporte, frutas). Primero se le pedirá que señale con el dedo ciertos objetos (Ejemplos: la canasta de baloncesto, los tomates, los plátanos, el balón de fútbol, la bañera y los limones). Después, se le explicará que debe agrupar los objetos por categorías siguiendo las indicaciones del profesional y que deberá asignar un gomets del mismo color a los elementos que pertenezcan a la misma categoría (Ejemplos: verduras = rojos, objetos de baño= verdes, objetos relacionados con deportes = naranja y frutas = azules). Además, tendrá que descubrir cuál es el objeto que no pertenece a ninguna categoría, este será el único que no haya sido marcado con ningún gomets.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantillas y gomets de distintos colores.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se realizará con una o dos categorías.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá trabajar con todas las categorías a la vez.</p>	



<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad: ¿Qué hacemos, cuando...?</b>
	<b>Función cognitiva: Resolución de problemas</b>
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional dará una tarjeta a cada participante en la que estará escrito un problema cotidiano. Cada participante explicará cómo se enfrentaría a esa situación, cómo lo solucionaría. Los demás podrán dar su opinión sobre la solución y podrán proponer otras alternativas. Se empezará con un participante elegido al azar y se seguirá el orden de las agujas del reloj.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Tarjetas con situaciones cotidianas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se buscarán soluciones entre todos.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá a cada participante dos o más formas de resolver la tarea.</p>	

<p><b>QUE SE DESCONECTE EL WIFI CADA DOS POR TRES</b></p>	<p><b>CUANDO SE ROMPER LA PANTALLA DEL MÓVIL O EL ORDENADOR</b></p>
<p><b>TE DEJAS LA CHAQUETA EN LA TIENDA EN LA QUE ESTUVISTE</b></p>	<p><b>NO RECUERDAS LA CONTRASEÑA DEL CORREO ELECTRÓNICO</b></p>
<p><b>NO PUEDES ABRIR UNA LATA DE CONSERVAS</b></p>	<p><b>NO ENCUENTRAS LA CALLE EXACTA Y LLEGAS TARDE AL SITIO EN EL QUE TE ESPERAN</b></p>
<p><b>PIERDES EL AUTOBÚS</b></p>	<p><b>TE ACUERDAS DEL CUMPLEAÑOS DE TU AMIGO UN DÍA MÁS TARDE</b></p>
<p><b>NO ME PONGO DE ACUERDO CON UN AMIGO PARA DECIDIR QUÉ PELÍCULA VER</b></p>	<p><b>NO ENCONTRAR LO QUE BUSCAS EN EL SUPERMERCADO</b></p>
<p><b>UN PAQUETE NO LLEGA PARA CUANDO LO HABIAS PEDIDO</b></p>	<p><b>EN UN RESTAURANTE TE ENCUENTRAS CON UN PELO EN LA SOPA</b></p>

<b>TE PONEN EL CAFÉ DEMASIADO CALIENTE</b>	<b>ESTÁS CON EL PIE FRACTURADO Y USAS MULETAS Y EN EL BUS NADIE TE CEDE EL SITIO</b>
<b>SE VA LA LUZ DE LA HABITACIÓN</b>	<b>TE MANCHAS LA CAMISETA ANTES DE UNA CITA IMPORTANTE</b>
<b>TU AMIGA NO TE CONTESTA A LA LLAMADA</b>	<b>UNA PERSONA TE HABLA EN UN IDIOMA QUE NO CONOCES</b>
<b>HAS PERDIDO LAS LLAVES DE CASA</b>	<b>EN UNA TIENDA TE HAN COBRADO DE MENOS SIN DARSE CUENTA</b>
<b>TIENES UNA CITA MÉDICA Y NO PUEDES ACUDIR</b>	<b>SE PONE A LLOVER JUSTO CUANDO VOY A SALIR DE CASA</b>
<b>SE TE QUEMAN LAS TOSTADAS EN EL DESAYUNO</b>	<b>EMPIEZA A LLOVER Y NO TIENES PARAGUAS</b>

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Cómo lo haces tú?
	<b>Función cognitiva:</b> Planificación
<b>Instrucciones:</b> El usuario deberá elegir una actividad que realice diariamente y escribir todos los pasos para llevarla a cabo.	
<b>Materiales o recursos:</b> Hojas y bolígrafos.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional dará apoyos verbales a través de preguntas, también se podrá hacer oralmente, sin necesidad de escribir.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá que escriba cada paso en una cartulina y posteriormente, por parejas o de manera individual irán ordenando la secuencias que han hecho sus compañeros.	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Agrupa las buenas acciones
	<b>Función cognitiva:</b> Categorización
<p><b>Instrucciones:</b> En grupos de trabajo, los participantes deberán agrupar las imágenes en función de si reflejan problemas y conflictos o si son acciones o actos correctos que evitan conflictos. Posteriormente deberán justificar su respuesta.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Fotos o imágenes de acciones.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se harán preguntas concretas que ayudarán en la toma de decisiones, poniendo si fuera necesarios ejemplos cercanos a los usuarios.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se pedirá que den alternativas a las imágenes para cambiarlas de categoría.</p>	









<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Nos vamos de compras
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo
<p><b>Instrucciones:</b> Se repartirá un folleto de un supermercado y dinero a cada usuario. El profesional dirá tres productos, los usuarios deberán buscar en el folleto los productos, calcular la suma total de la compra de los tres productos y seleccionar el dinero con el que pagar (se podrá escenificar por parejas todo el proceso).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Bolígrafos, billetes, monedas de papel y folletos de supermercado.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, hacer el proceso con un único producto.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, calcular el precio de más de una unidad por producto, incrementar el número de productos, pedir vueltas o tener que dar el precio exacto.</p>	













<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Echa cuentas
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará a cada usuario una plantilla con un producto, su precio y distintas cantidades de dinero, el usuario deberá seleccionar la moneda o el billete más cercano al precio.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantilla (se proponen ejemplos) y bolígrafo.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar apoyo de material físico (*dinero) y productos reales.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, calcular el precio de más de una unidad de producto y calcular las vueltas o tener que dar el precio exacto.</p>	









	
	
	
 <p>1,20 euros</p>	 <p>7 euros</p>

	
	
	
 <p>32 euros</p>	 <p>16 euros</p>

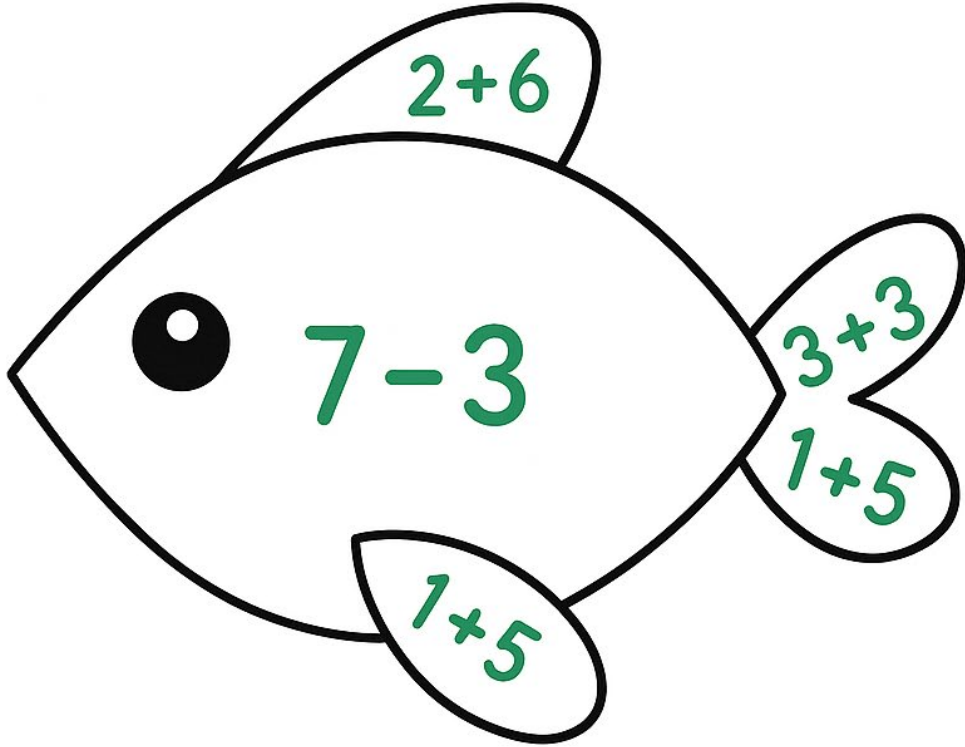
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Comprar, comprar
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo
<p><b>Instrucciones:</b> Se proporcionará a los usuarios dinero (en papel o real) con el que tendrán que hacer una compra. Además, se les facilitará una lista de productos a comprar con el precio actualizado (Ejemplo: Pan, galletas, aceite de oliva, zumo de naranja, lechuga, ....).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Dinero y listado de productos con precio actualizado (el dinero en papel se puede conseguir en otras actividades del manual).</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, simplificar la compra y los precios de los productos.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, que los precios de los productos no sean exactos y el usuario tenga que calcular decimales tanto en la suma como en la resta.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Cartas para sumar
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo mental
<p><b>Instrucciones:</b> Se repartirán todas las cartas de una baraja española entre los participantes, salvo una que se dejará en el centro de la mesa boca abajo, uno de los usuarios le dará la vuelta y tirará una de sus cartas sobre la que está en la mesa diciendo la suma total de las dos cartas, si lo hace correctamente se pasará al siguiente usuario. Este sumará la última carta que fue lanzada junto con una suya. El usuario que no realice la suma correctamente se llevará todas las cartas que hay en el centro. Superará la prueba el participante que se queda sin cartas.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Cartas de la baraja española o de otros juegos.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrán eliminar cartas con valores superiores a un número (Ejemplo: mayores de 6).</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se irán sumando todas las cantidades de las cartas que se ponen encima de la mesa.</p>	

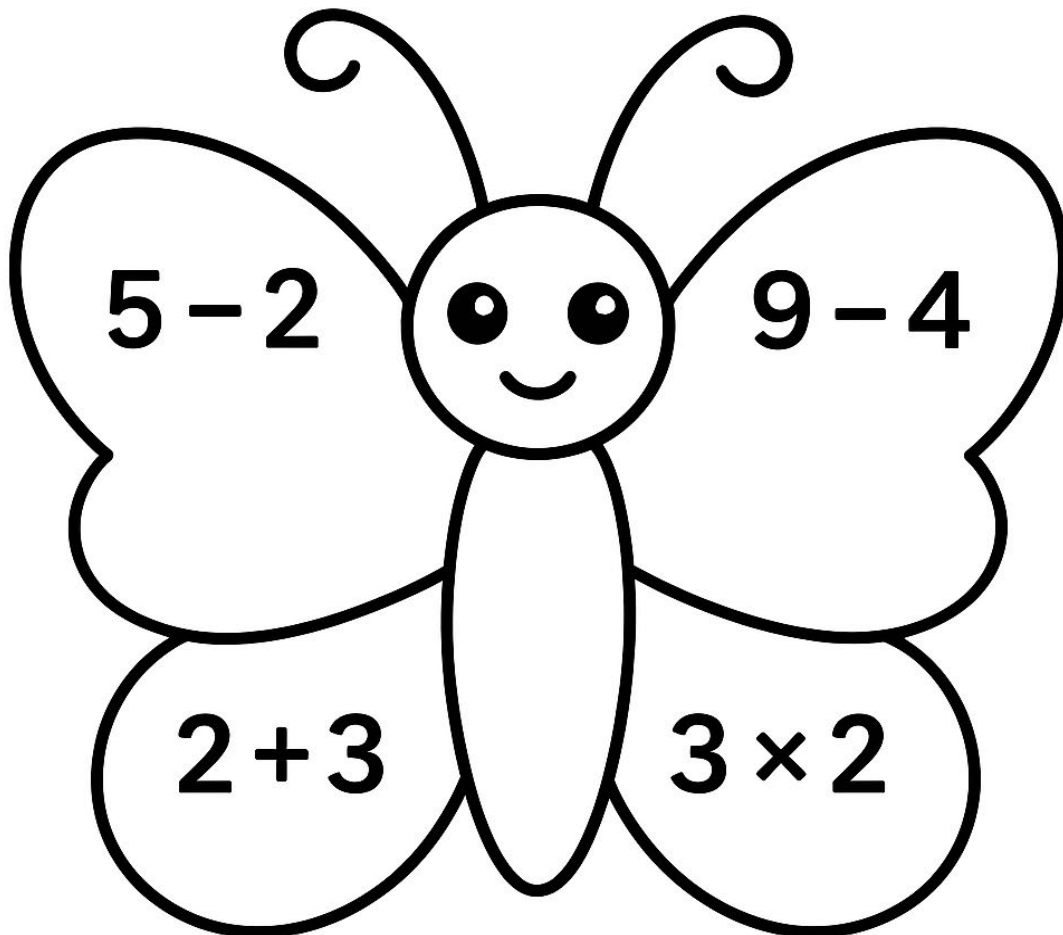
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Cuánto queda?
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo
<b>Instrucciones:</b> El usuario deberá subrayar el cálculo correcto en una plantilla donde a través de los dibujos de dos relojes se debe calcular la franja horaria.	
<b>Materiales o recursos:</b> Plantilla y lápiz o bolígrafo.  <b>Fuente.</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá decir en alto la hora que representa cada reloj y responder en grupo. El profesional podrá ayudar calculando la diferencia a través de cálculo escrito.  <b>Sugerencia 2.</b> Para aumentar la dificultad, se hará oralmente (cálculo mental), sin apoyo visual y sin opciones de respuesta.	

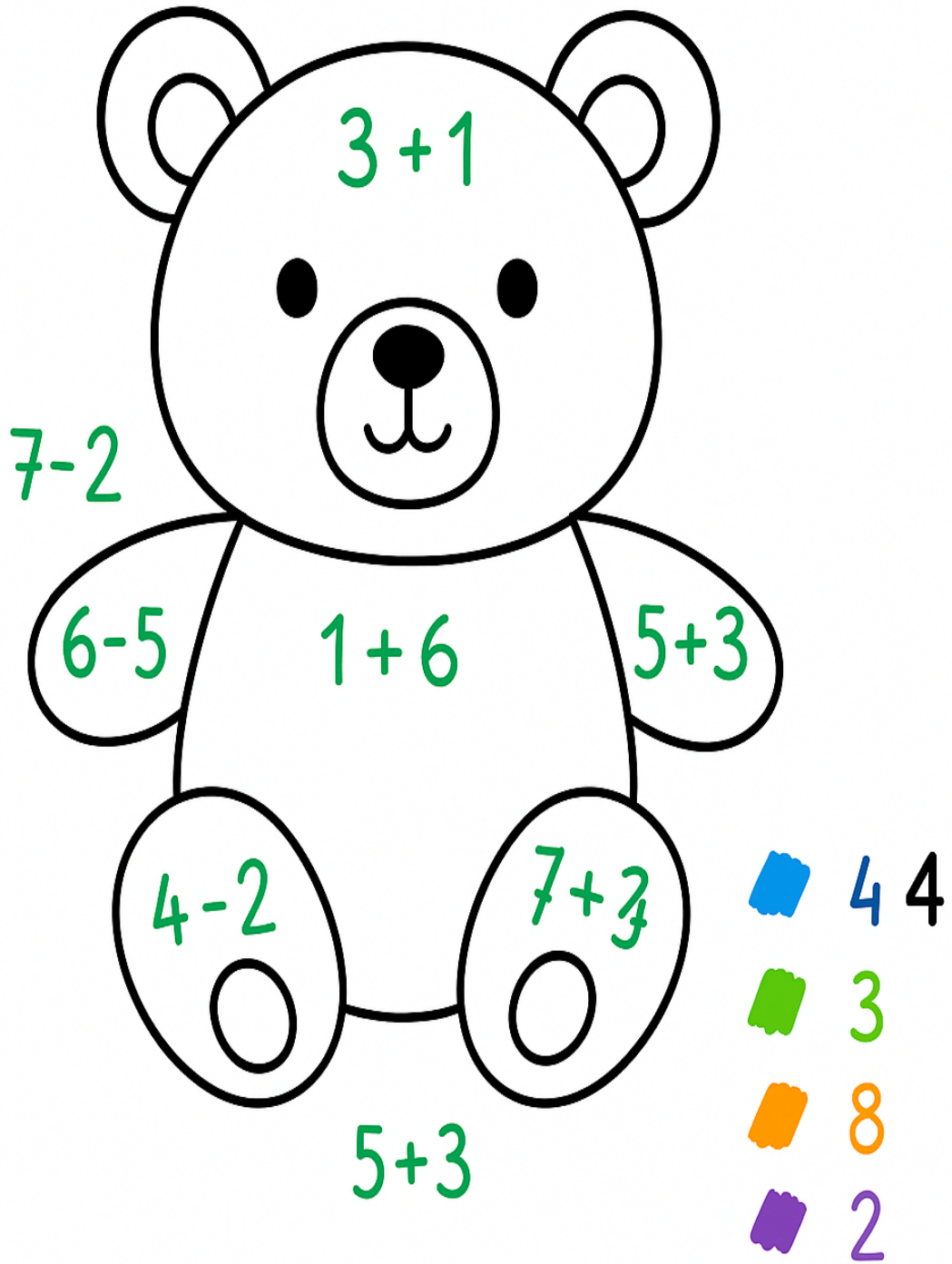
		3 HORAS
		2 HORAS
		1 HORA Y MEDIA
		MEDIA HORA
		3 HORAS
		3 HORAS Y MEDIA
		5 HORAS Y MEDIA
		6 HORAS Y MEDIA

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Resuelve y colorea
	<b>Función cognitiva:</b> Cálculo
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios contarán con unos mándalas. En cada parte sin colorear del dibujo habrá unas operaciones matemáticas, el resultado estará asociado a un color. Una vez resueltas las operaciones, los usuarios deberán colorear el mándala con el color correspondiente.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantillas con mándalas (se facilitan algunos ejemplos), rotuladores o pinturas.</p> <p><b>Fuente.</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se repartirán las fichas con las operaciones más sencillas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, las operaciones serán más complejas y los dibujos tendrán más zonas a colorear.</p>	



## GRADO 2: Nivel básico







# PERCEPCIÓN Y ORIENTACIÓN

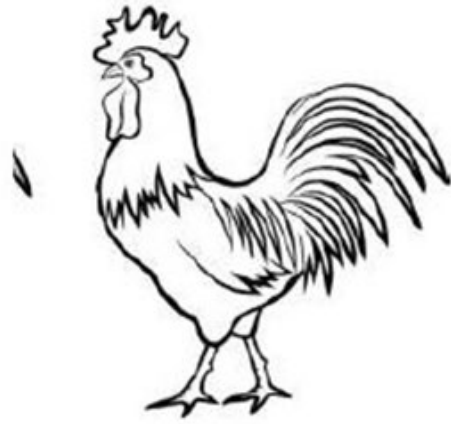
---

---



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b>
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de objetos o imágenes
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará a los usuarios una lámina con figuras, el profesional indicará el nombre de uno de los objetos representados y el usuario deberá identificarlo en la lámina señalando con el dedo o rodeándolo con un círculo.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Láminas y lapicero o bolígrafo.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional podrá dar pistas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá usar más de una plantilla y se podrán decir detalles de un objeto y no el nombre, también se podrá decir, la función y los usos para su posterior identificación.</p>	

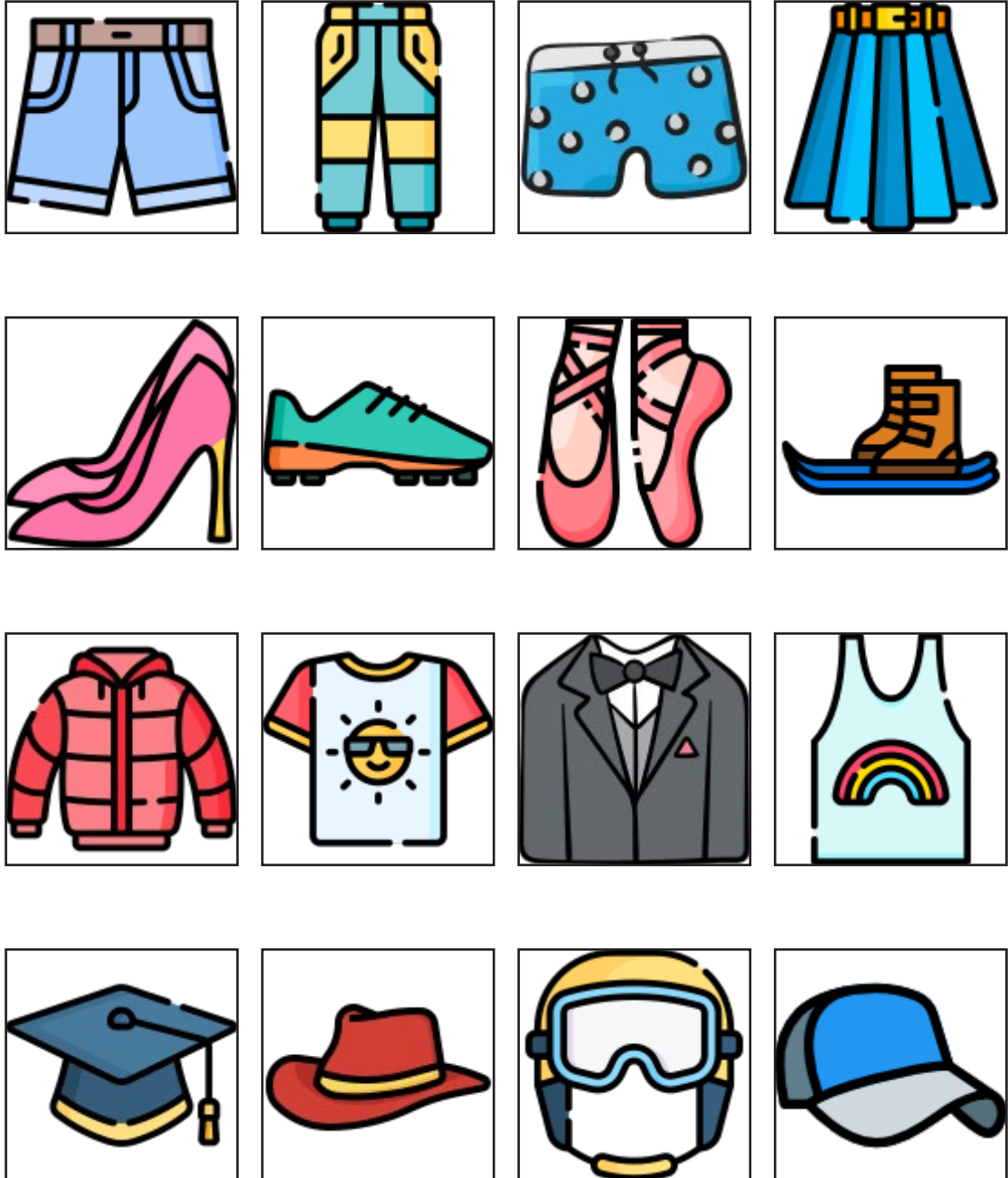








<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Un día esquiando
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de objetos o imágenes
<b>Instrucciones:</b> Se le proporcionarán al usuario varias imágenes con distintas prendas de ropa. El usuario deberá decidir cuáles son las prendas de ropa necesarias para ir a esquiar o ir a la nieve y posteriormente las meterá en la maleta.	
<b>Materiales o recursos:</b> Tarjetas con dibujos e imagen de maleta abierta.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, reducir el número de imágenes.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se exigirá identificar imágenes para otras situaciones.	

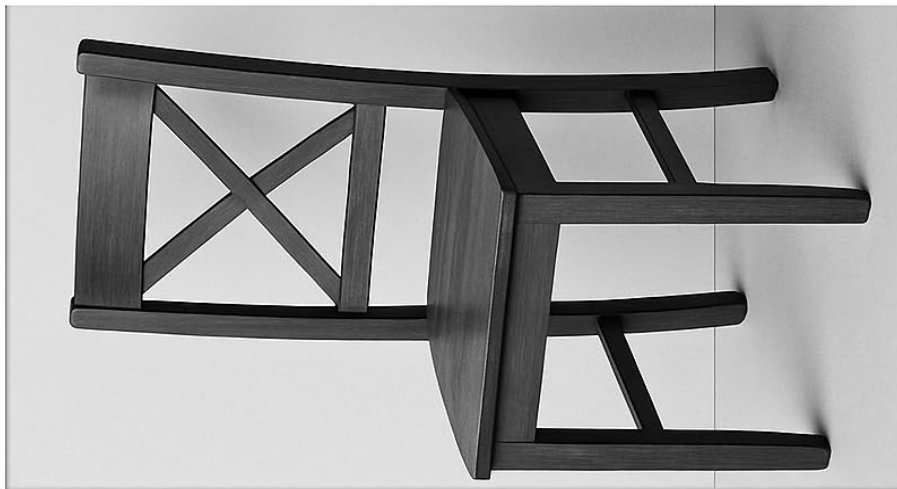




<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La lista de la compra.
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de objetos
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional repartirá una lista de la compra (Ejemplo: kiwi, pera, limón, uvas, nectarina, fresa, melón, granada, cerezas, sandía, naranja, ciruela, coco, plátano, manzana) y una cesta o bolsa de la compra a cada uno de los usuarios. Colocará por la sala, en distintos lugares, distintos productos, incluidos los de la lista. Se deberá tener en cuenta el número de usuarios que realizan la actividad para calcular el número de piezas de cada producto. El usuario se moverá por la sala recogiendo los productos de la lista. Una vez finalizada la actividad se comprobará que todos los participantes hayan recogido todos los productos.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Lista de productos, cesta o bolsa de la compra y productos.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se agruparán los productos por secciones (sección de frutas, de limpieza, de lácteos, ....)</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá ampliar la lista con productos muy variados y específicos, incluso sustituir el producto real por imágenes.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Busca algo en común
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de imágenes
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una serie de imágenes de contenido variado. El profesional realizará preguntas para que el usuario identifique y seleccione la imagen correspondiente. Una vez identificada y seleccionada la o las imágenes, el usuario deberá decir alguna otra característica identificativa del objeto.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Imágenes (se facilitan imágenes).</p> <p><b>Fuente.</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se harán preguntas más concretas, se reducirá el número de objetos a identificar y no será necesario describir otras características de las imágenes.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se ampliará la selección de imágenes y se pedirá más concreción en la identificación de características, incluyendo otras imágenes que tengan características iguales o similares.</p>	









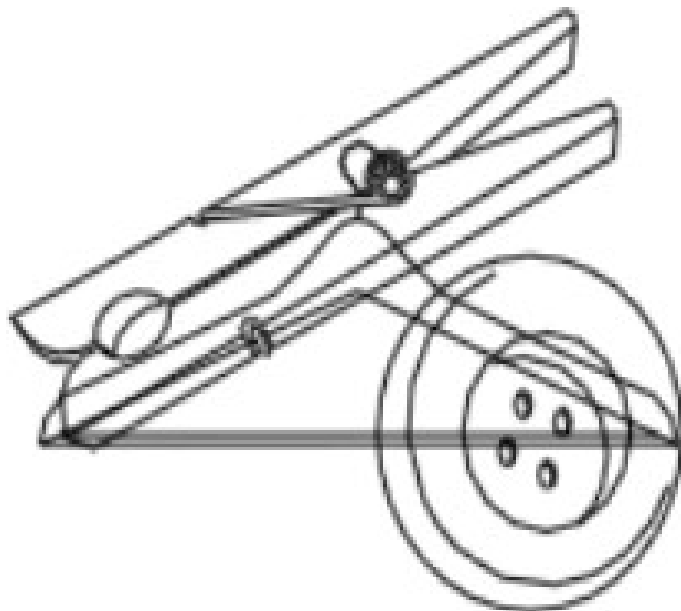


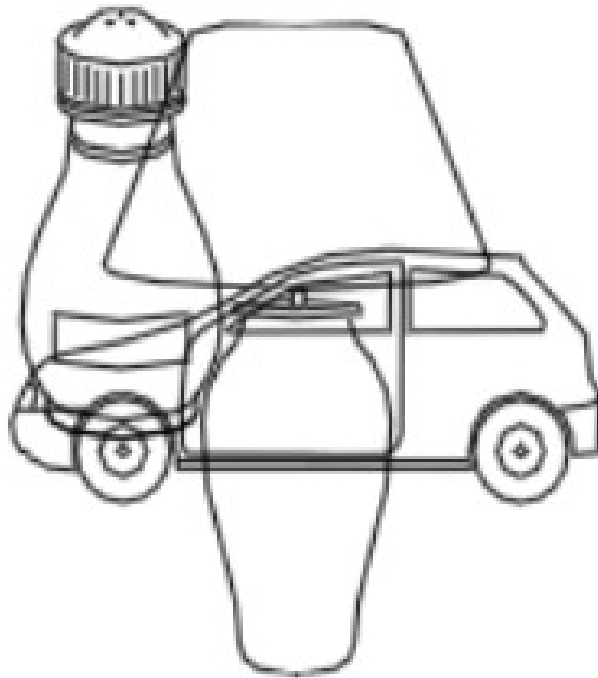
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Laberinto de objetos
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de dibujos
<b>Instrucciones:</b> A cada usuario se le entregará una plantilla con muchas figuras superpuestas y tendrá que identificar los diferentes objetos representados en la figuras y decir el nombre.	
<b>Materiales o recursos:</b> Plantilla con imágenes.  <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se reducirá la cantidad de figuras, aumentará el tamaño y/o dibujar el contorno con diferentes colores o con el dedo.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá aumentar la cantidad de figuras o poner figuras incompletas.	













<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La caja misteriosa
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción táctil
<p><b>Instrucciones:</b> La actividad consistirá en meter en una caja diferentes objetos (Ejemplo: un estuche, una pelota, un cepillo de dientes...etc.). A través del tacto el usuario descubrirá cuál es el objeto que ha seleccionado. Si fuera necesario, también se le enseñará unas tarjetas con la imagen de los objetos introducidos en la caja para facilitarle la tarea.</p>	
<p><b>Materiales o recursos necesarios:</b> Caja con apertura, objetos variados (un peluche, cepillo de dientes, bolígrafo, pelota, gorro, cepillo de dientes, cuaderno, estuche, botella y moneda) y tarjetas con una imagen de los objetos.</p> <p><b>Otro listado de objetos:</b> Bolígrafo, mascarilla, llaves, cuchara, libro, mechero, canica, calcetines, pulseras, clip, paquete de pañuelos, cartera, pintalabios, moneda de 50 céntimos, chapa de una lata, tazas, goma de borrar.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1:</b> Para disminuir la actividad, el profesional podrá ayudar en la identificación con pistas o bien elegir una variedad de objetos muy diferentes entre sí.</p> <p><b>Sugerencia 1:</b> Para incrementar la dificultad, no será necesario el uso de imágenes y se podrá incluir objetos con características similares.</p>	

**PELUCHE**



**BOLÍGRAFO**



**CEPILLO DE DIENTES**



**BOTELLA**



**CUADERNO**



**GORRO**



**PELOTA**



**MONEDA**



**CEPILLO DE PELO**



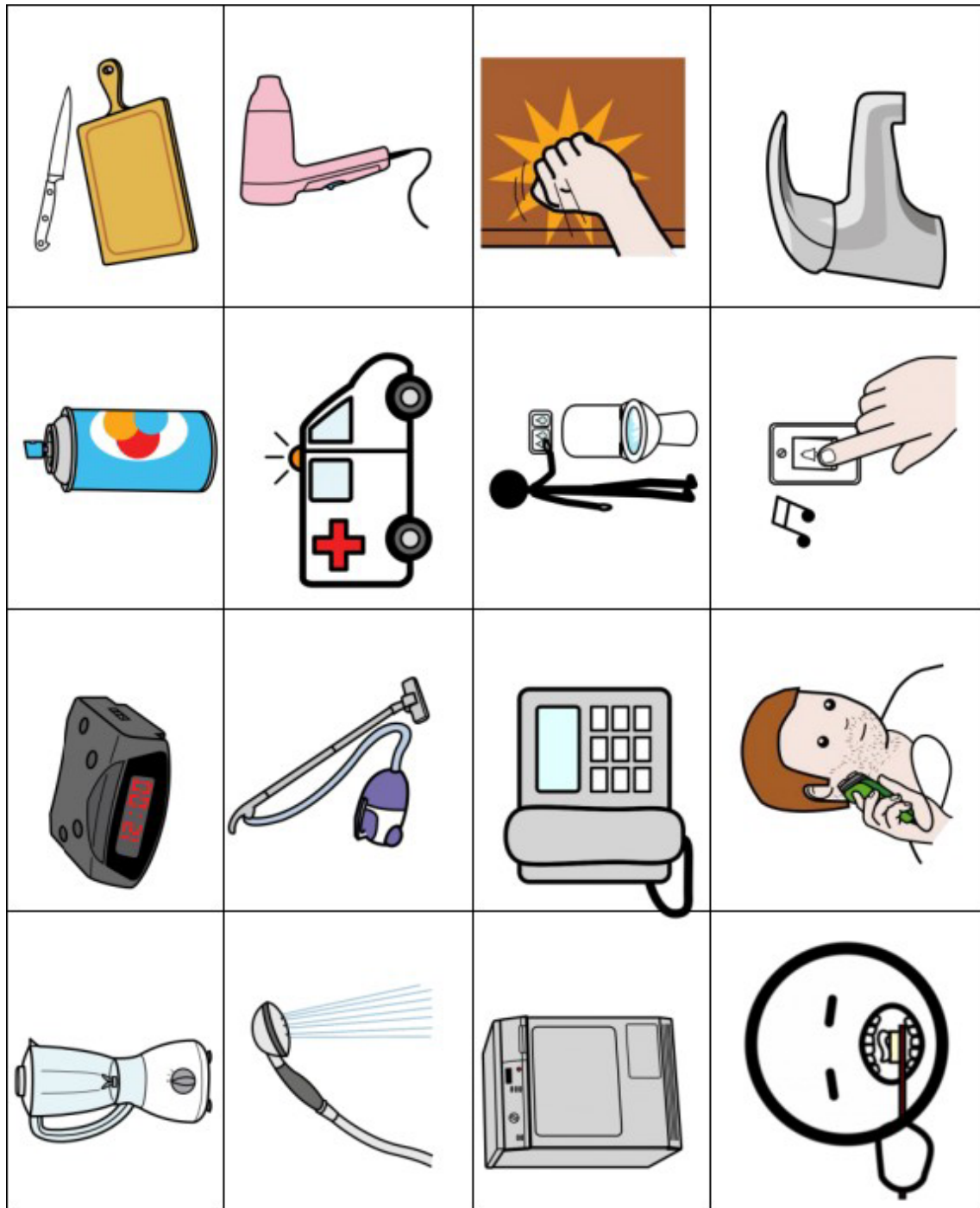
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Bingo musical
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción auditiva
<p><b>Instrucciones:</b> Se dará un cartón de bingo a cada usuario y un lápiz. A continuación, se les indicará que van a escuchar una serie de sonidos que tienen que identificar y señalar en el cartón. Se les explicará que cuando una persona haga línea o bingo tiene que decirlo. Los sonidos se reproducirán tres veces cada uno. En todos los cartones, excepto en uno, se incluirán sonidos que no se van a escuchar.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Cartones de bingo, lápiz y reproductor de audio</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWOE">https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWOE</a>.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia</p>	
<p><b>Sugerencia 1:</b> Para disminuir la dificultad, el profesional podrá decir en voz alta el sonido que se está reproduciendo.</p> <p><b>Sugerencia 2:</b> Para incrementar la dificultad, se podrán sustituir los dibujos por palabras o poner distractores durante la reproducción de los sonidos.</p>	

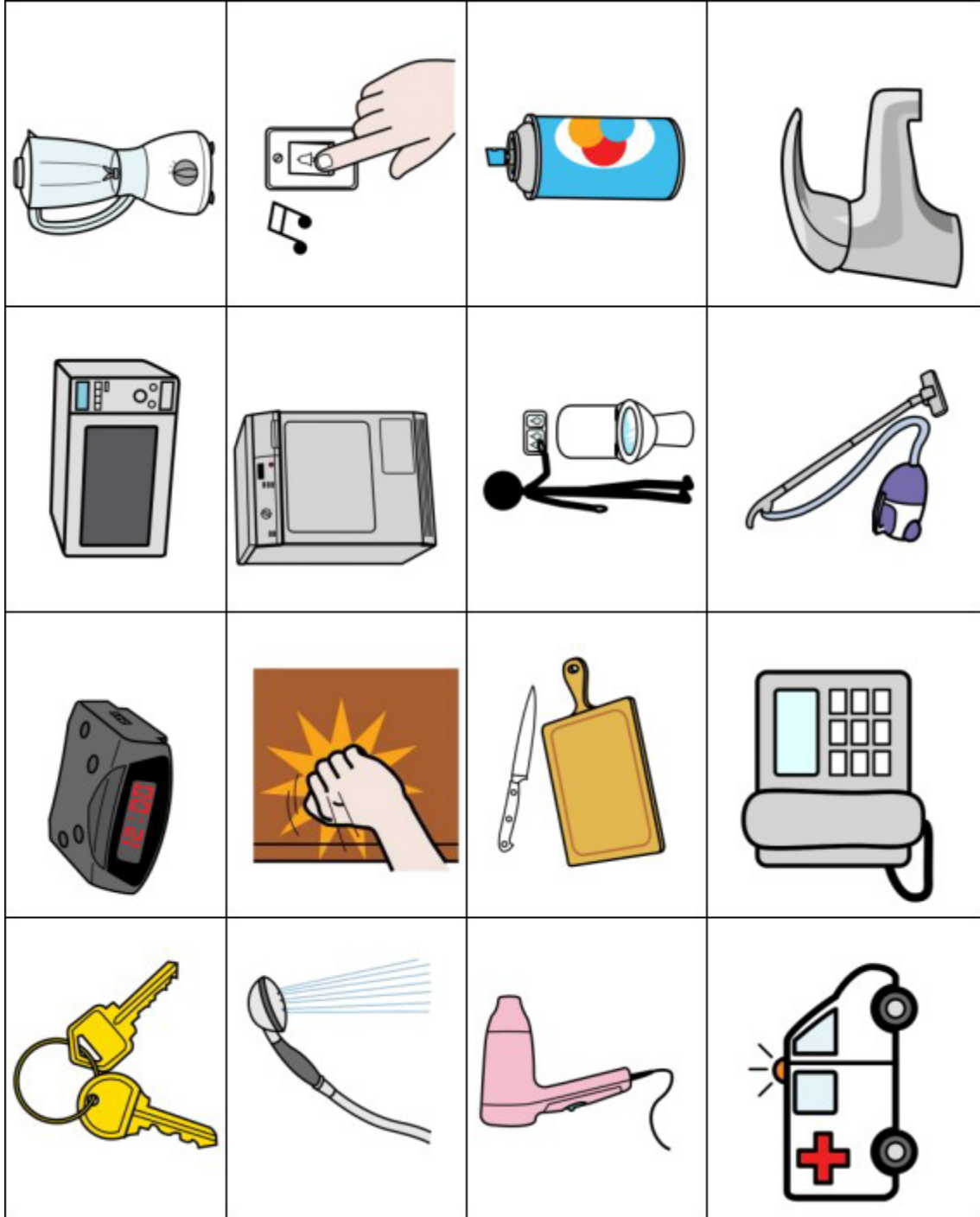




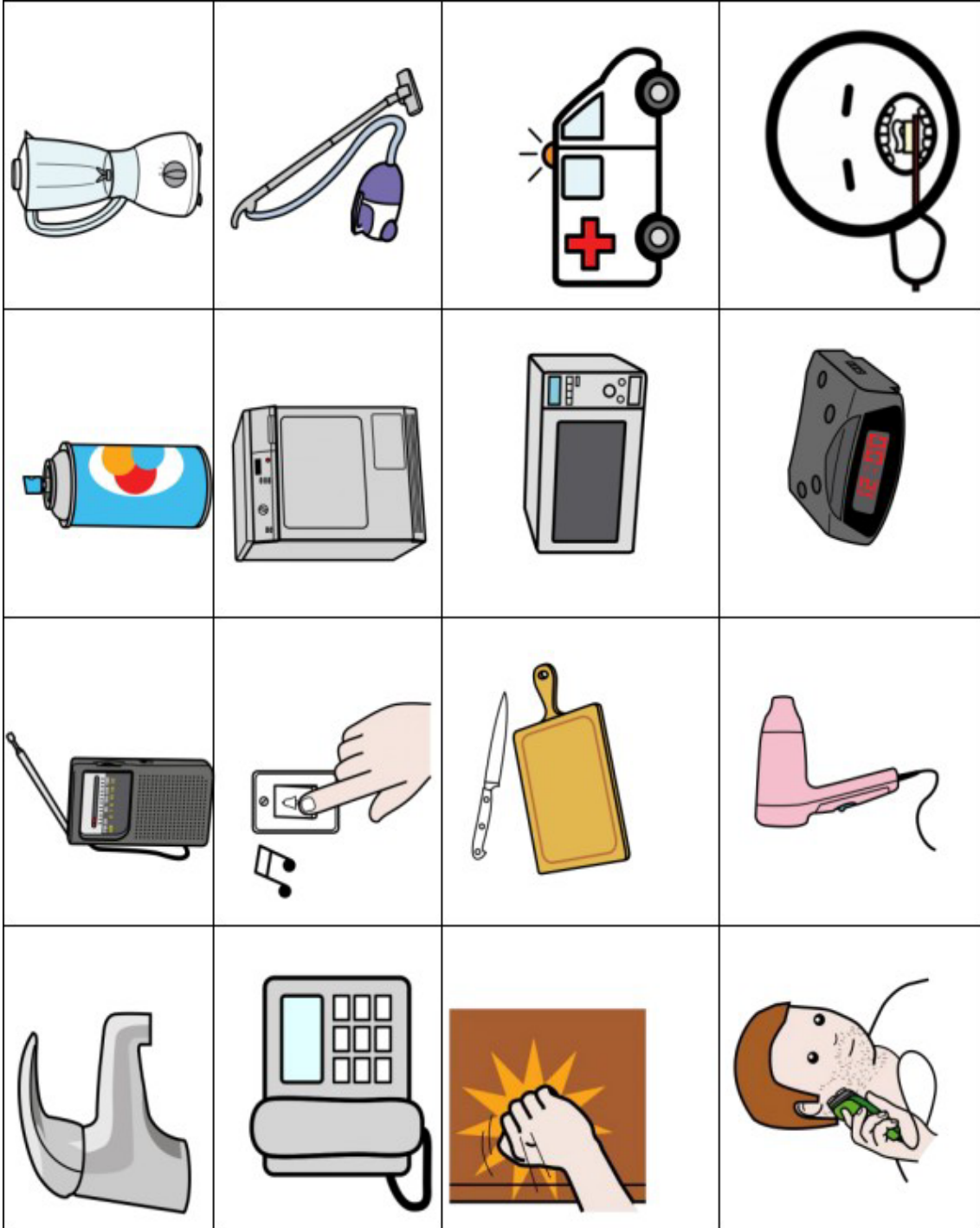


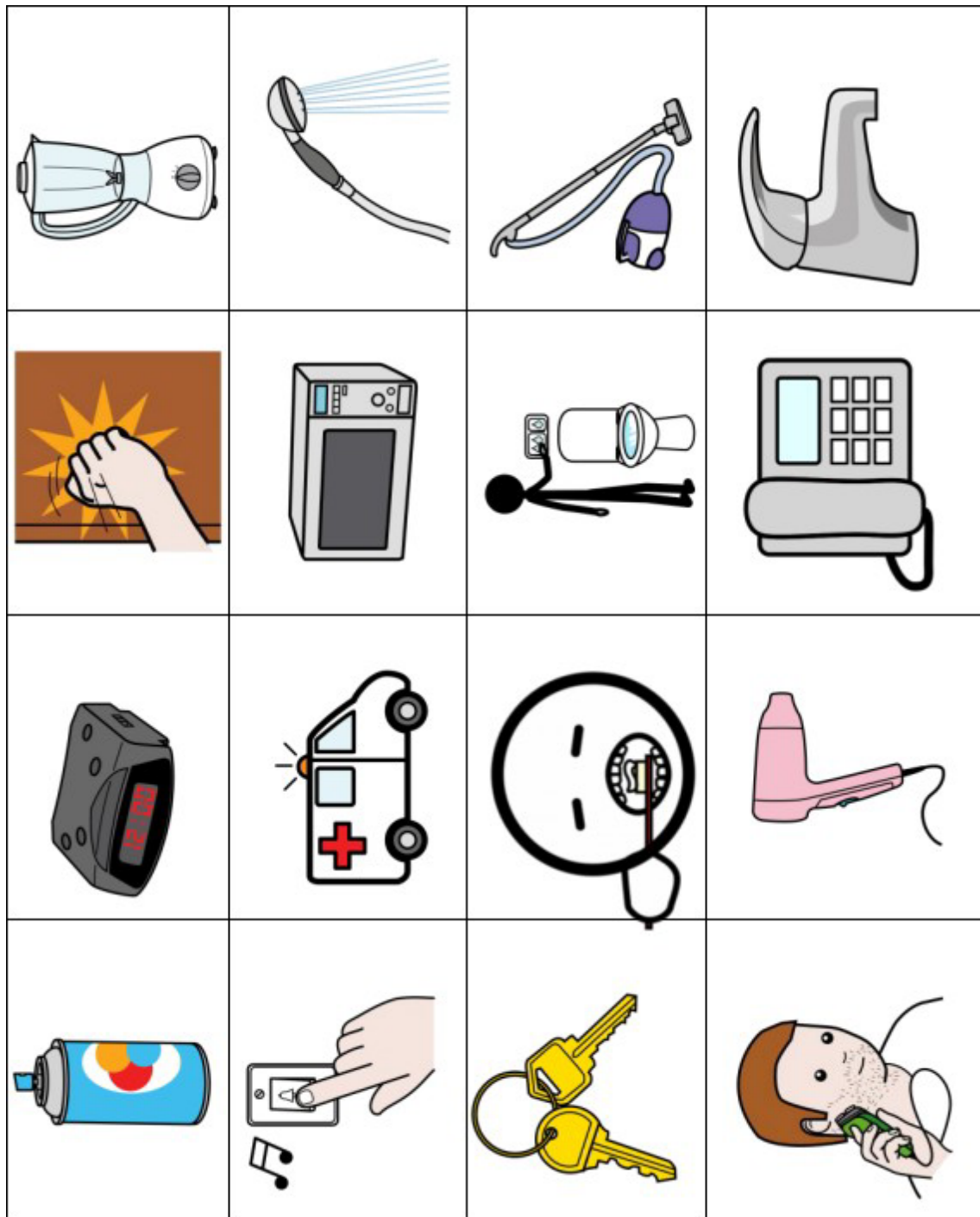


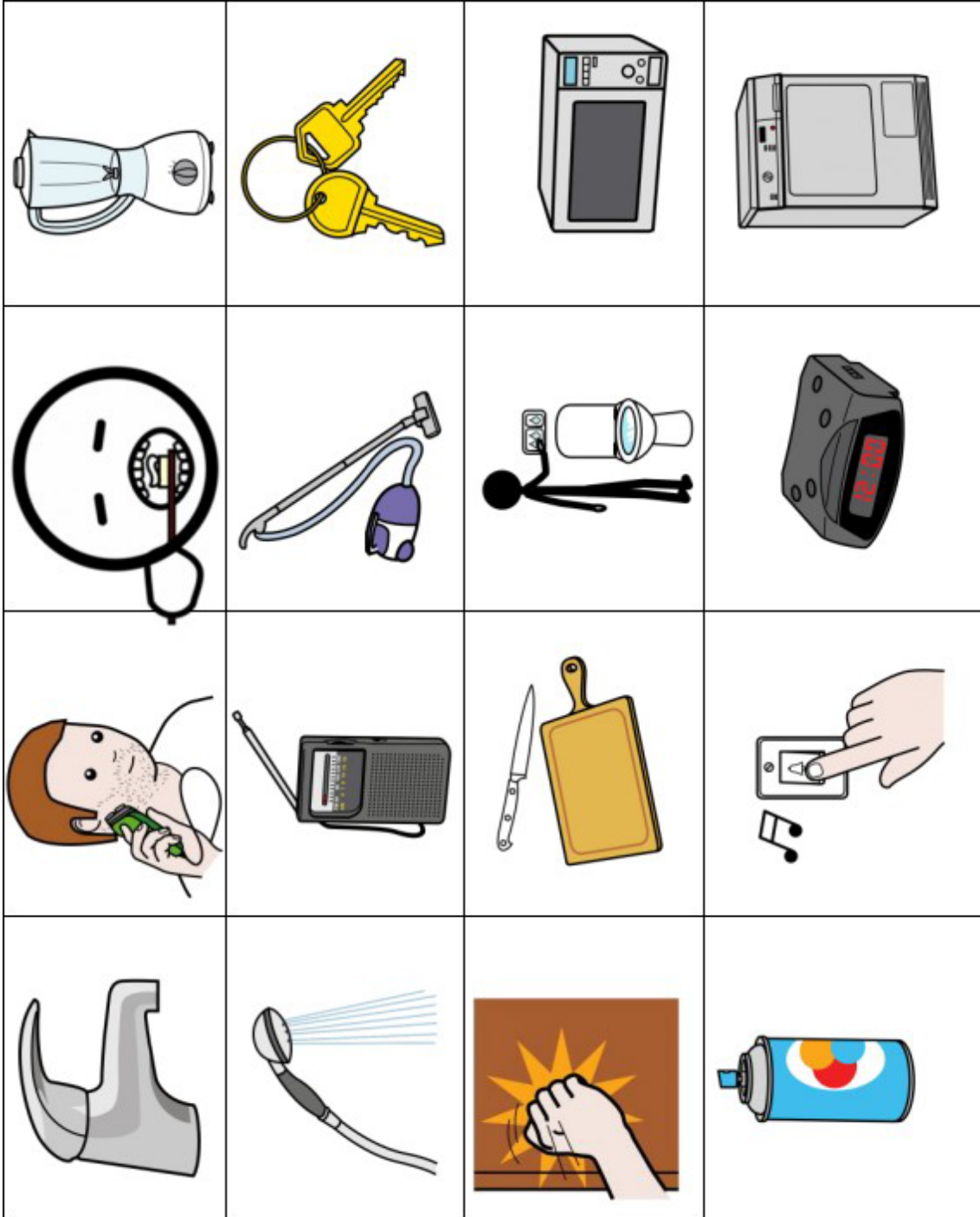


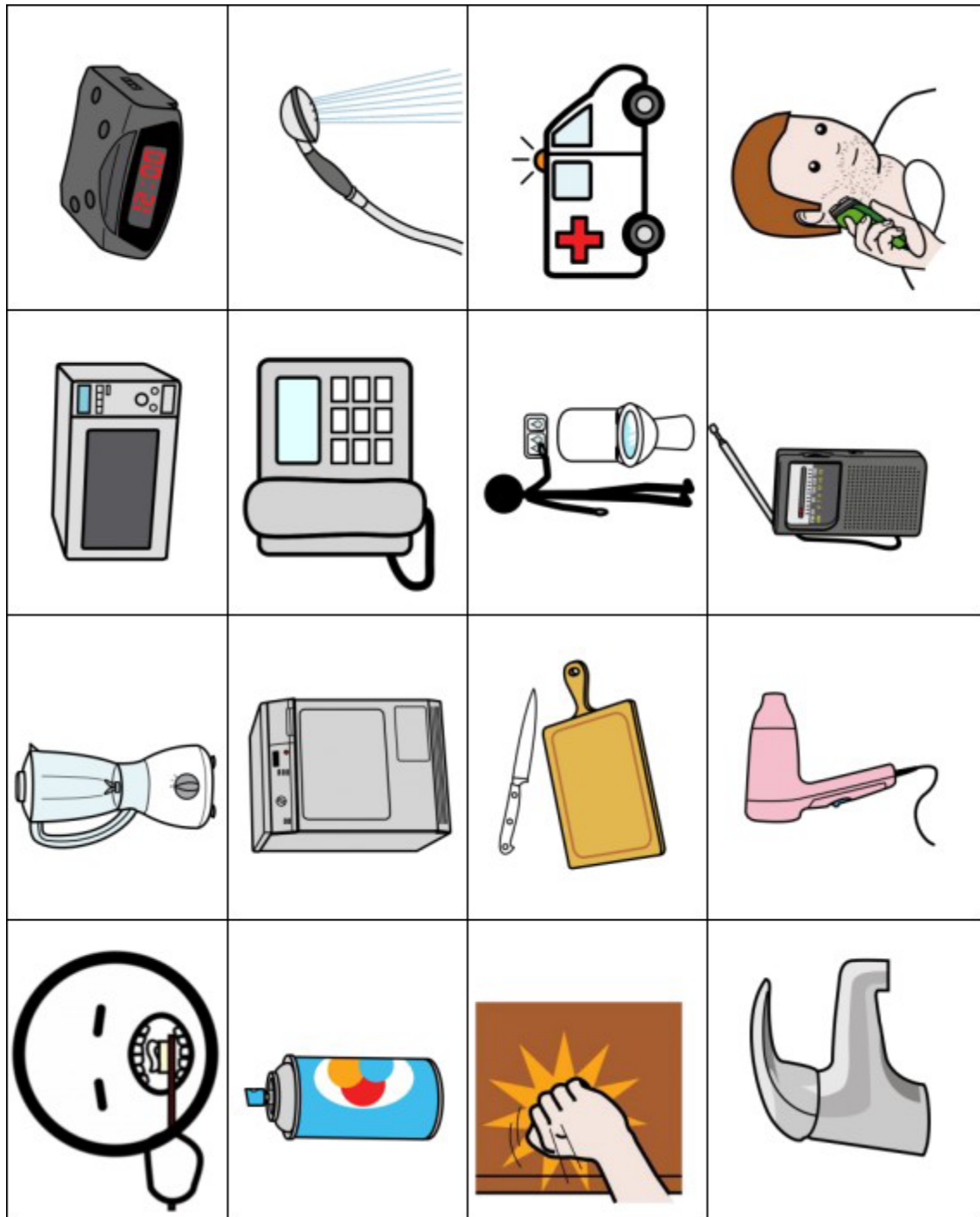






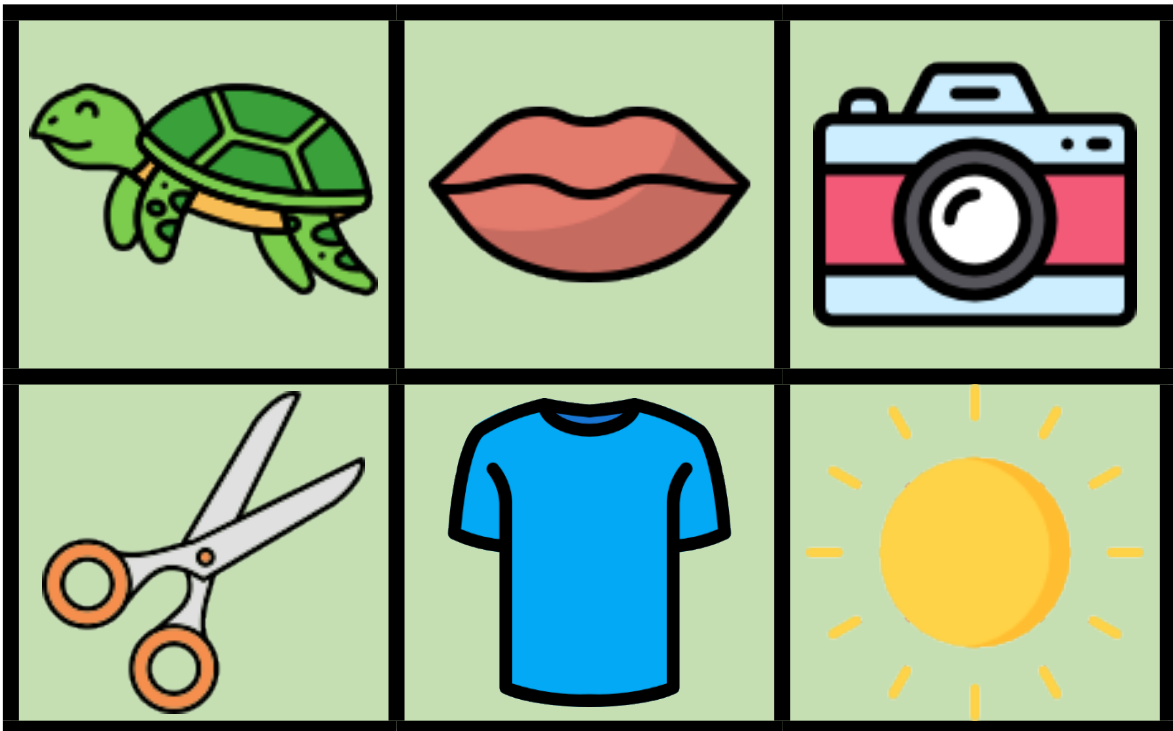
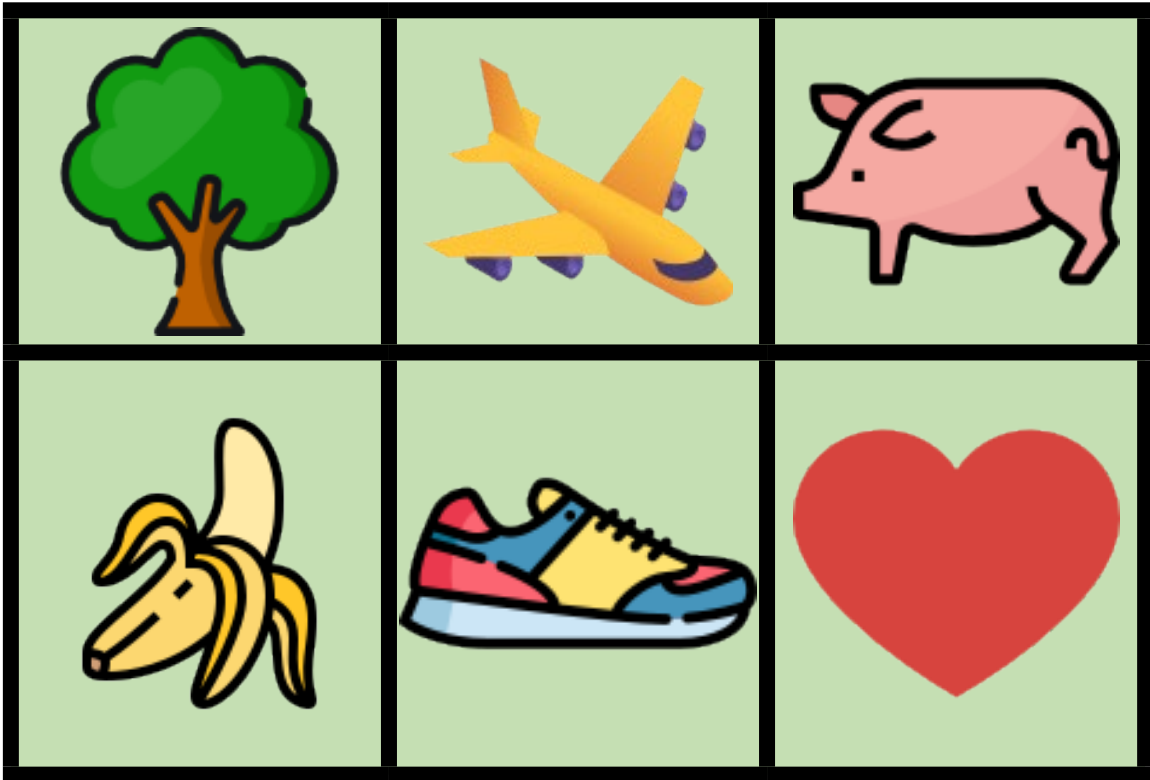


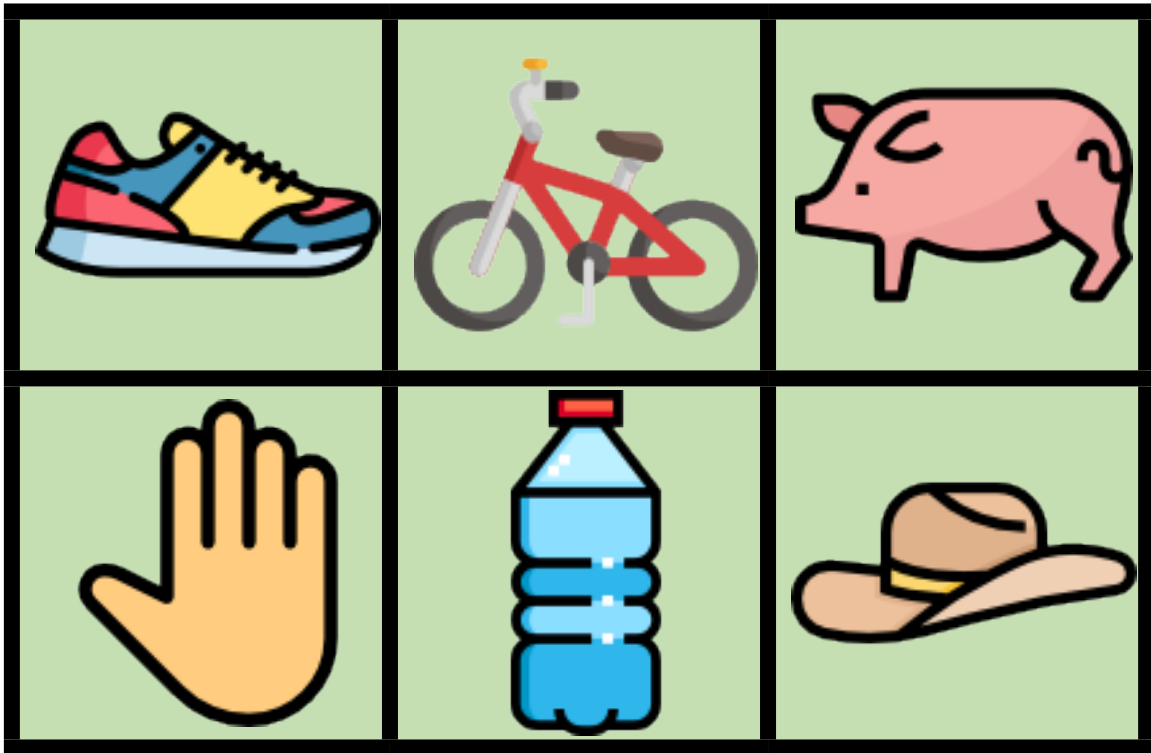


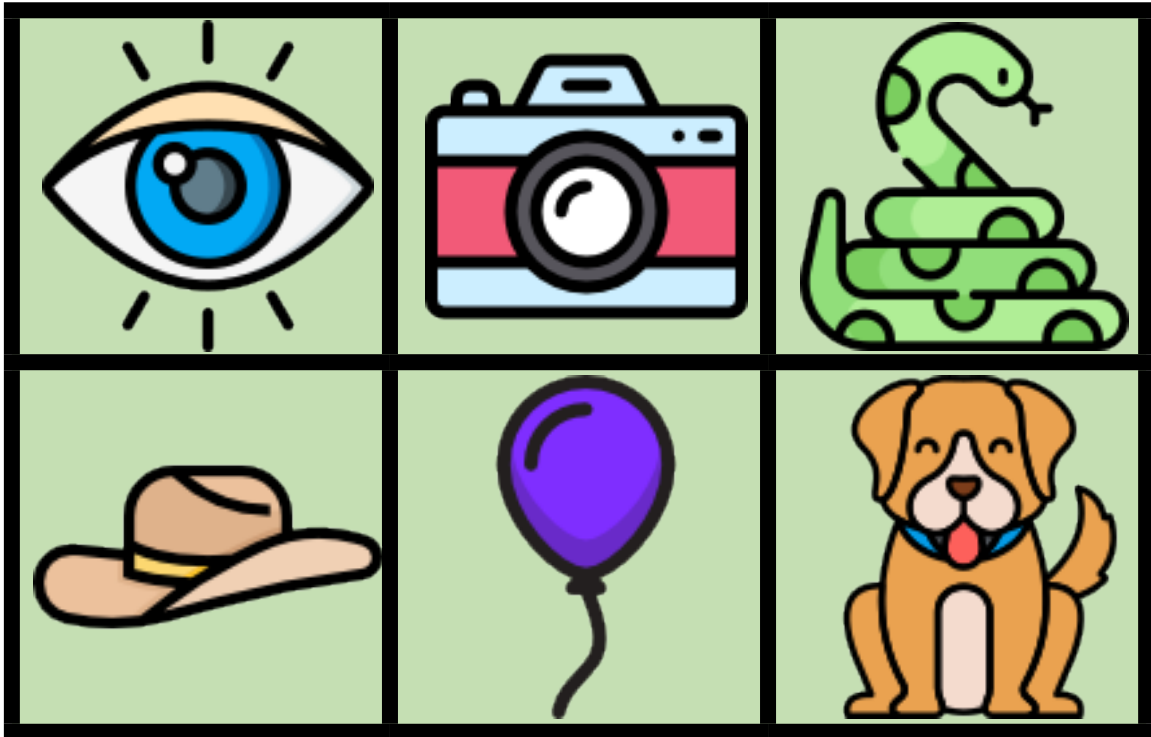


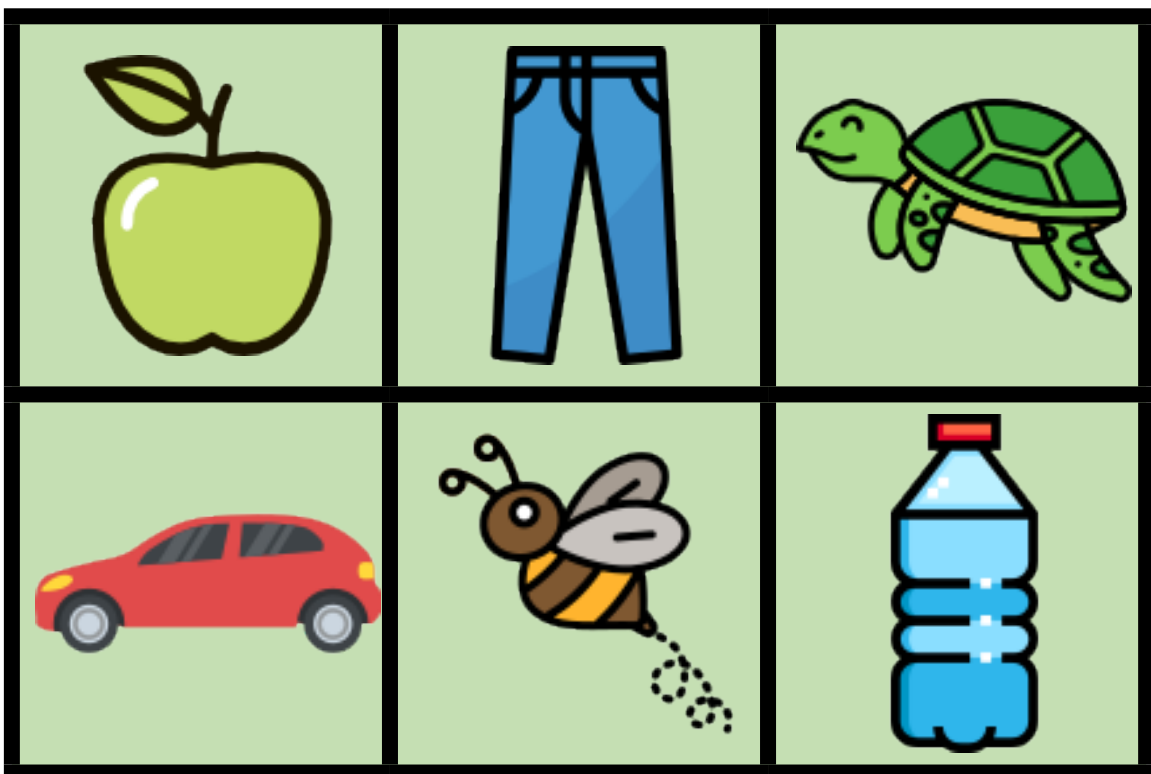
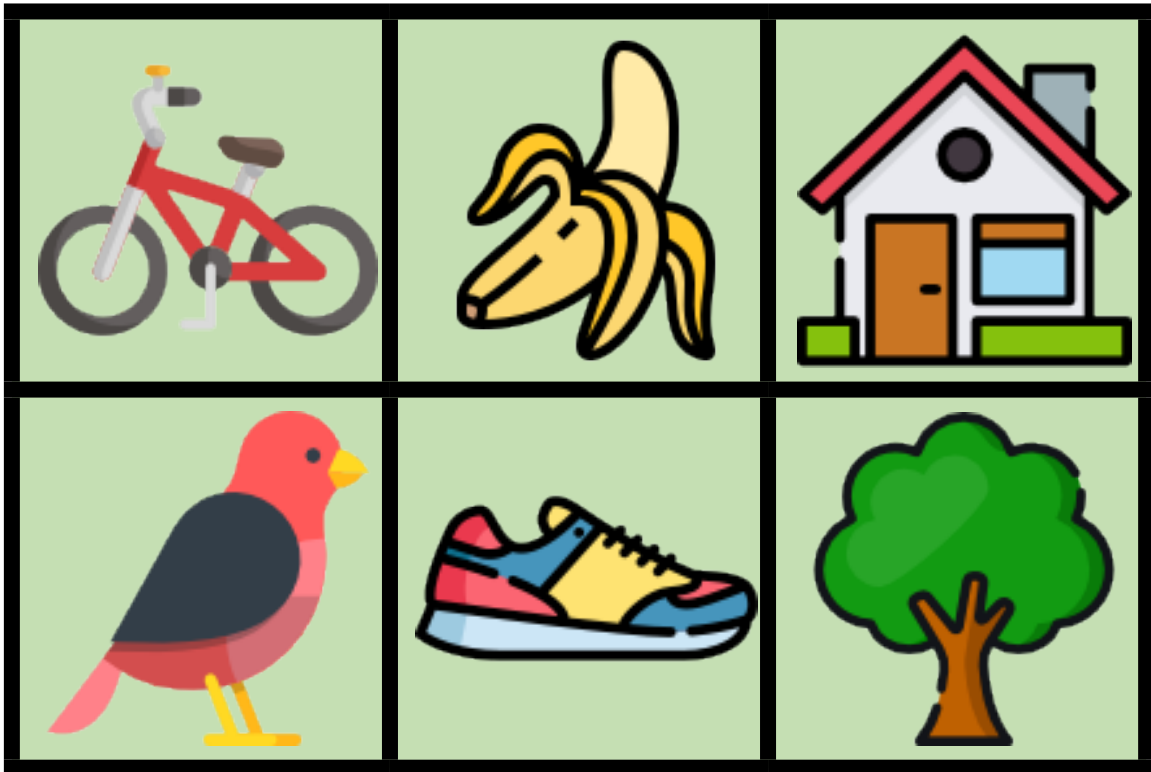
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿A qué huele?
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción olfativa
<p><b>Instrucciones:</b> Los participantes estarán sentados alrededor de una mesa y se les irá pasando diferentes velas apagadas para que identifiquen su olor con los ojos cerrados. Posteriormente se ofrecerá al usuario todas las velas juntas y con ojos cerrados deberá elegir aquella que tenga el olor indicado por el profesional.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Velas de distintos olores.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrán utilizar velas con olores muy diferentes (Ejemplo: olor a galletas, olor a pino, olor a frutos del bosque u olor a leña).</p> <p><b>Sugerencia 2:</b> Para incrementar la dificultad, se podrá intercalar otros objetos con olores similares.</p>	

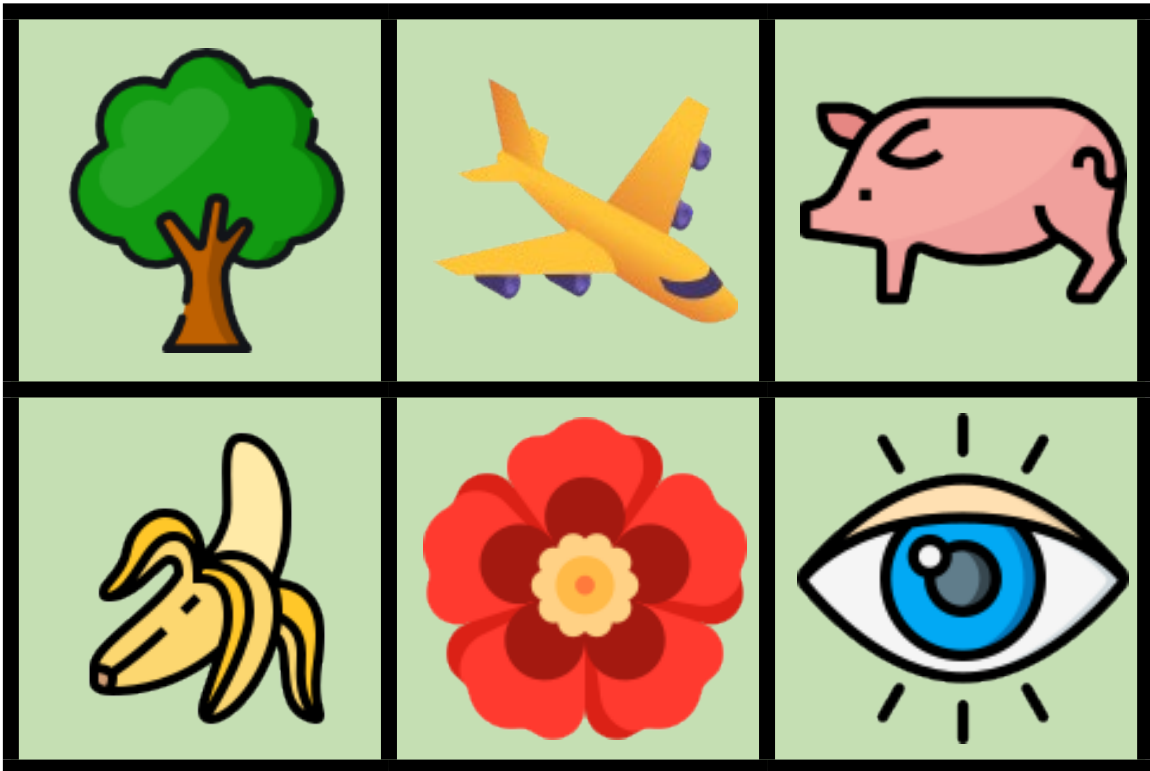
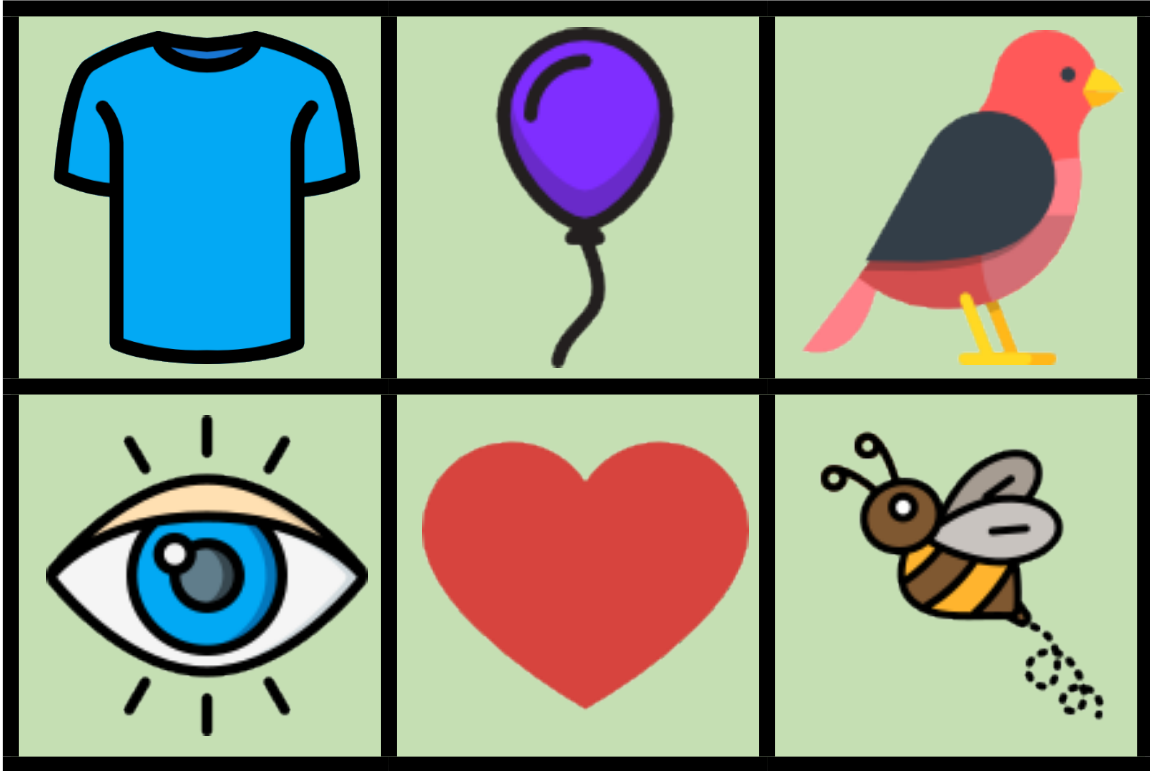
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Bingo de dibujos
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de dibujos
<p><b>Instrucciones:</b> Se repartirá una lámina a cada participante con 6 dibujos sencillos en cada una. En cada lámina, los dibujos son diferentes con respecto a las otras. En una bolsa se meterá una unidad de todos los dibujos que están en las láminas, se irán sacando y nombrando de uno en uno. Cada participante deberá ir tachando o tapando con un objeto (moneda, ficha, etc.) en su lámina, los dibujos que se van sacando de la bolsa.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Láminas, dibujos del bingo recortados, rotuladores o bolitas de algodón, fundas de plástico para guardar las láminas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se dará más tiempo para la identificación y tachado del estímulo.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá facilitar dos láminas a la persona que lo necesite.</p>	



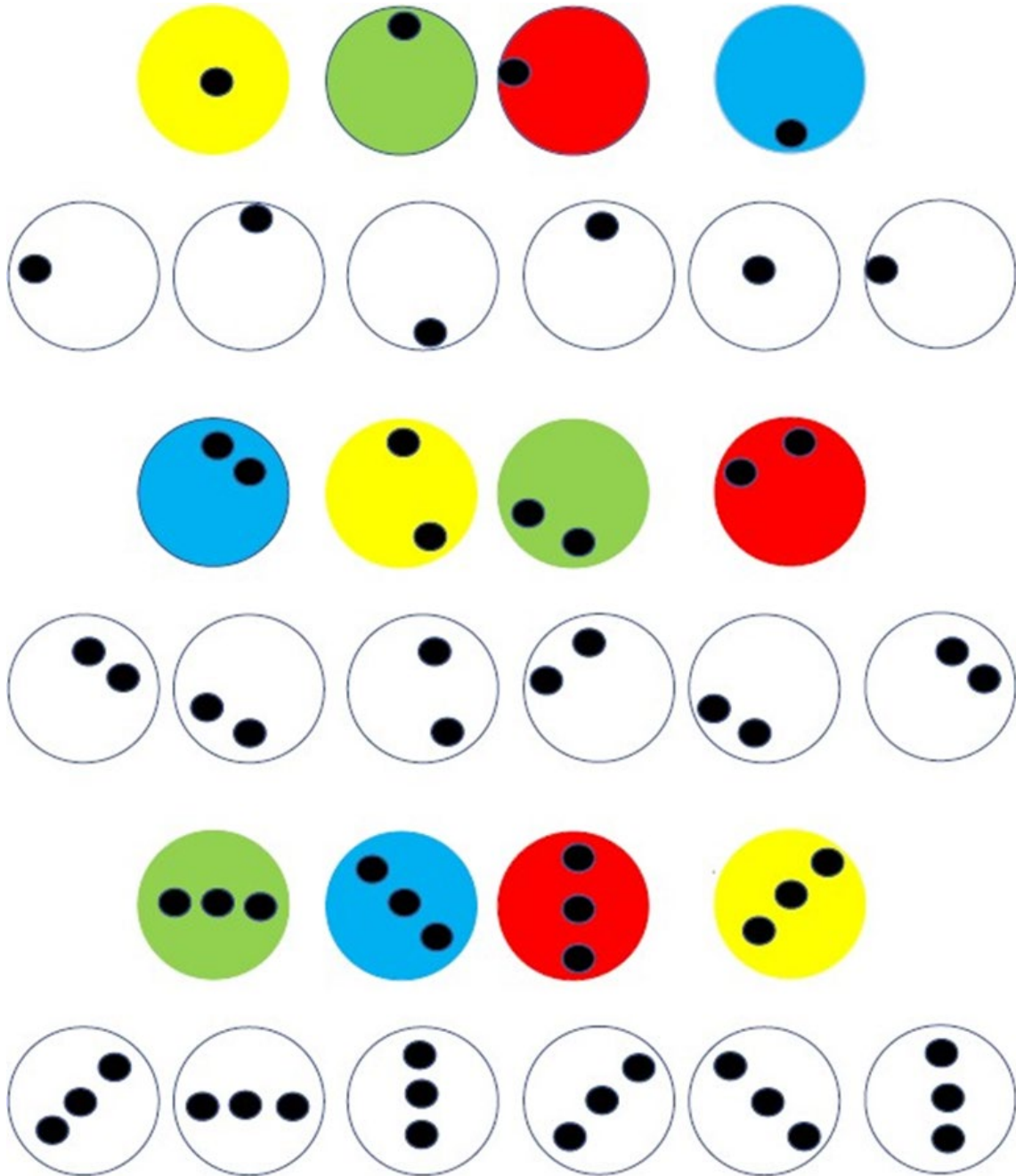


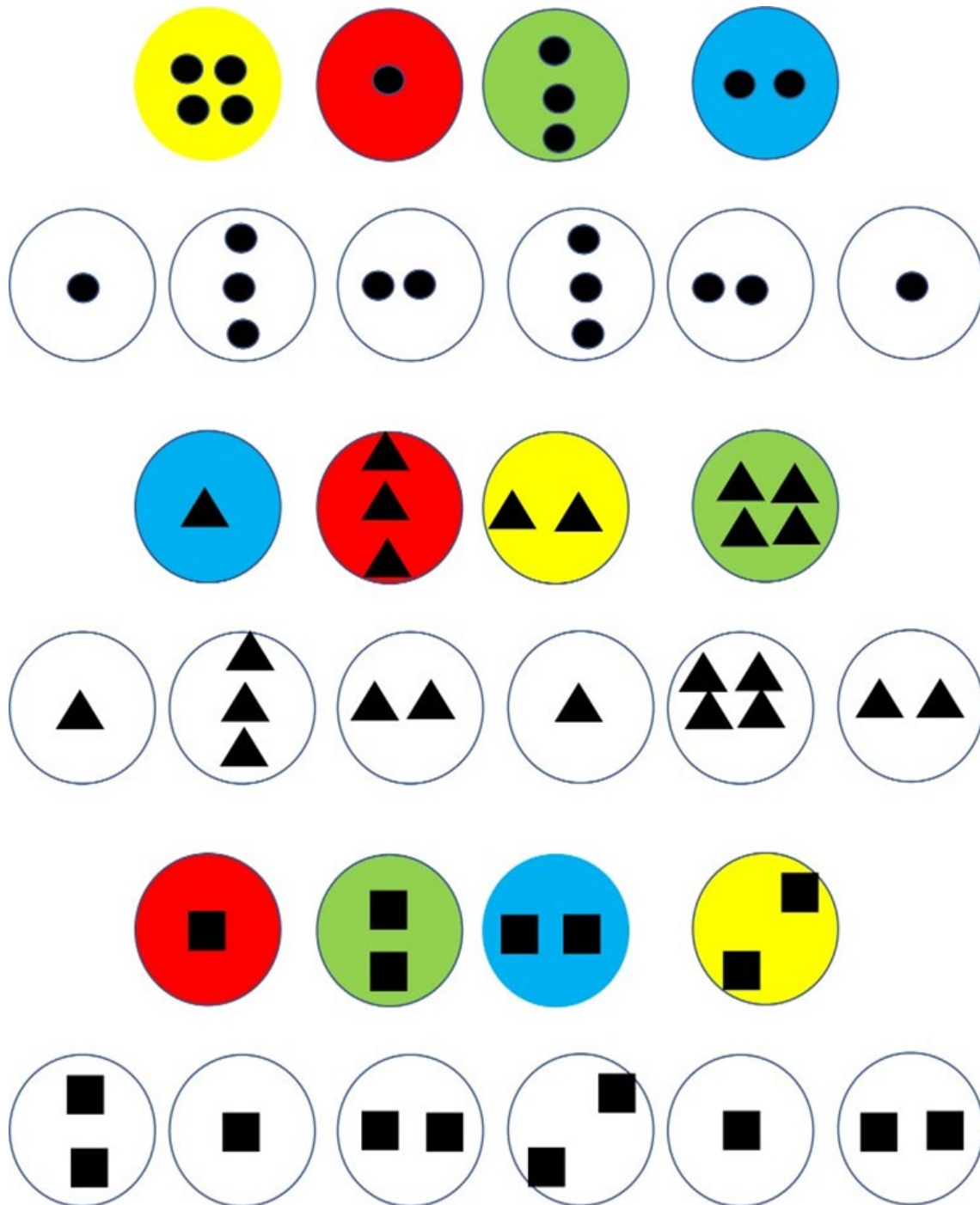




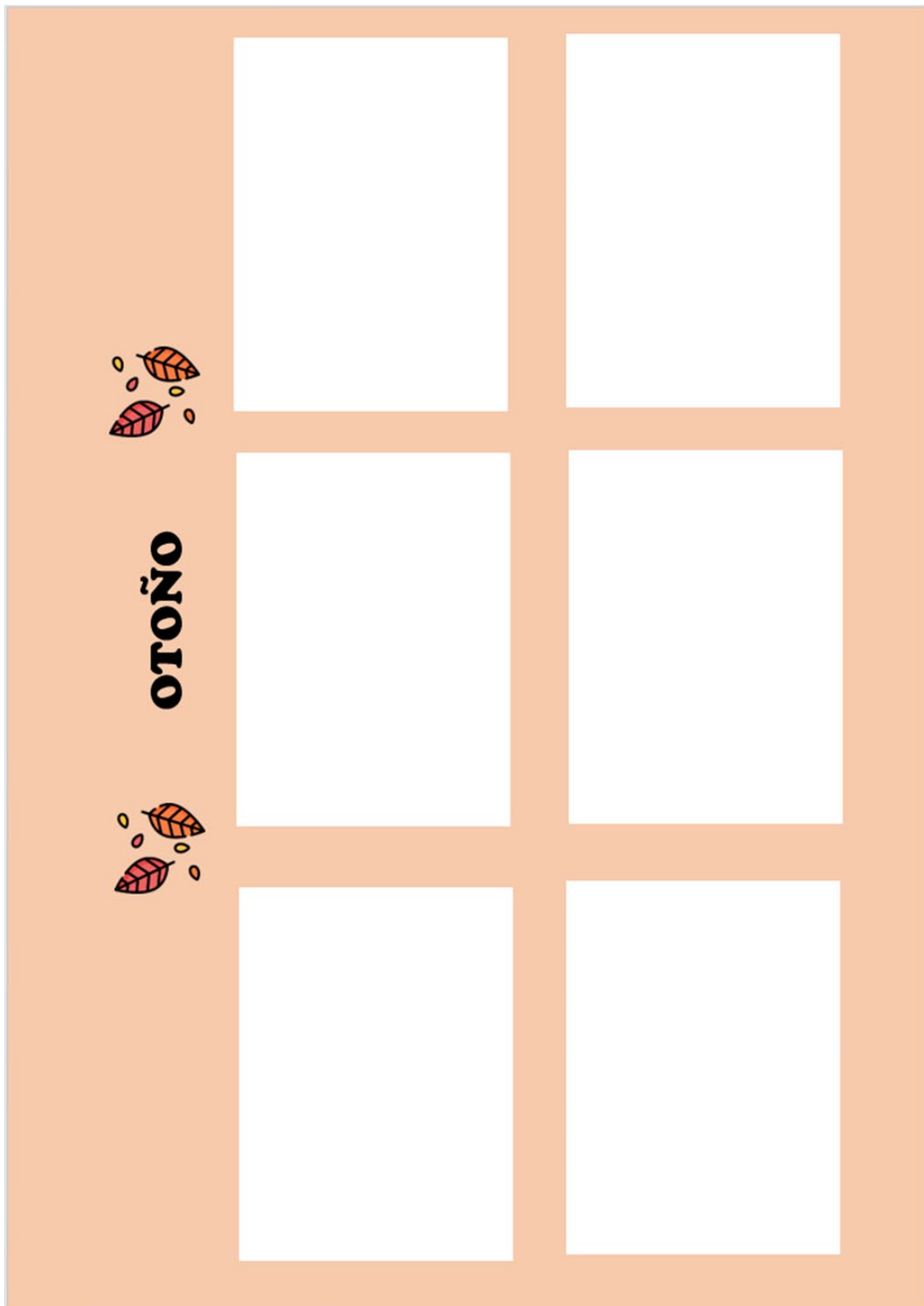


<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Círculos coloridos
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de imágenes
<p><b>Instrucciones:</b> Se dará a los usuarios una plantilla con una serie de círculos de diversos colores con distintos patrones de número de puntos o figuras en negro. El usuario tendrá que mirar el patrón de la serie y pintar al final de la serie un círculo del color y con el número de puntos o figuras que corresponda.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Rotuladores de colores y plantillas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se eliminarán círculos y solo se dejarán aquellos que tengan una única figura negra.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se añadirán más círculos con más puntos o figuras negras.</p>	

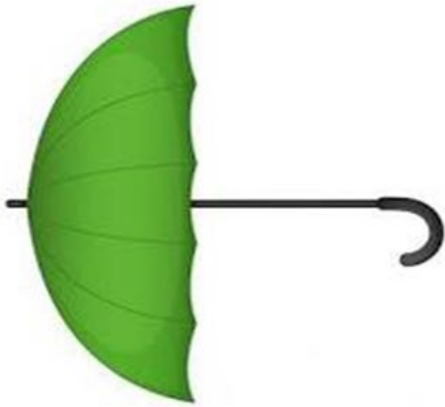


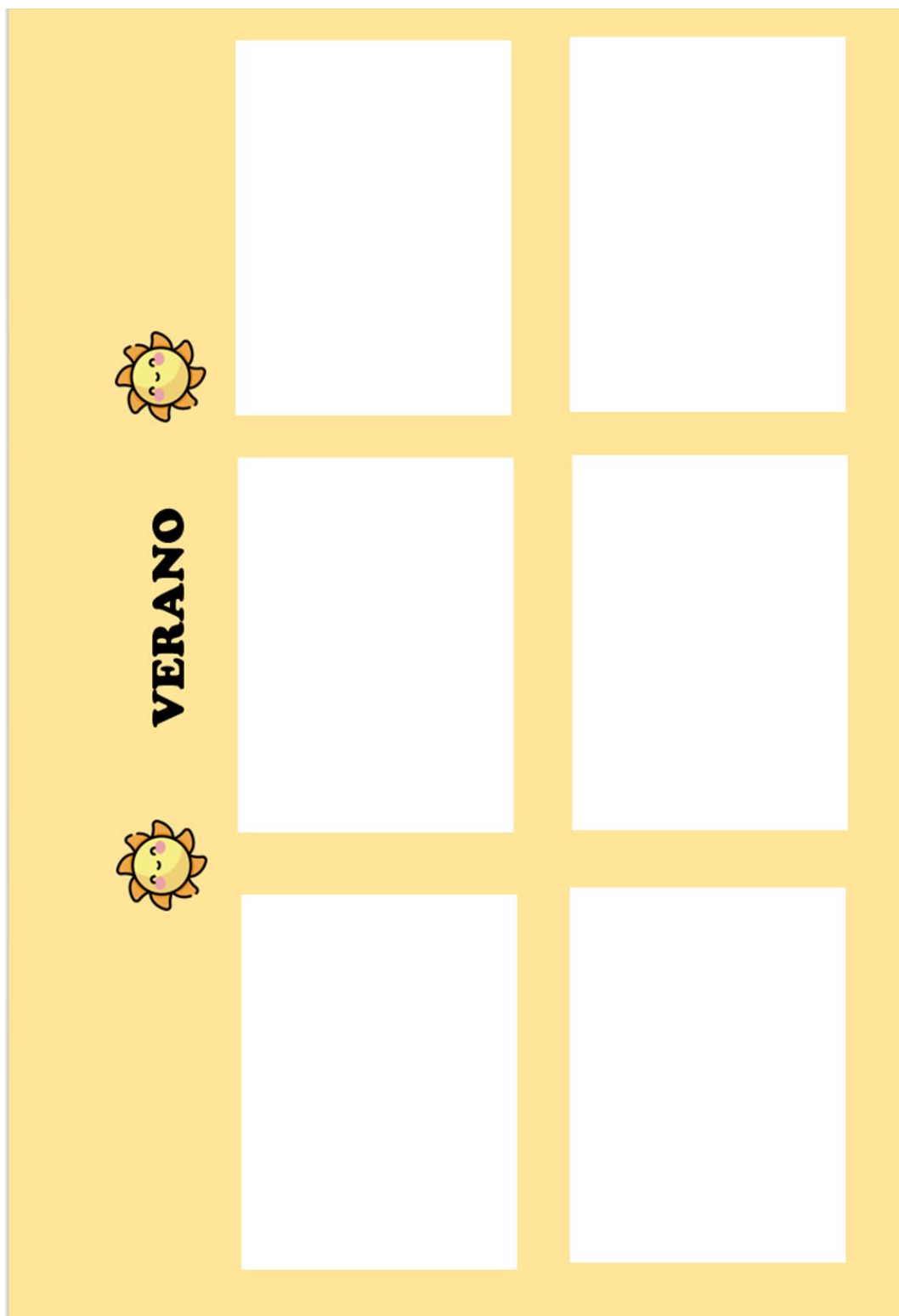


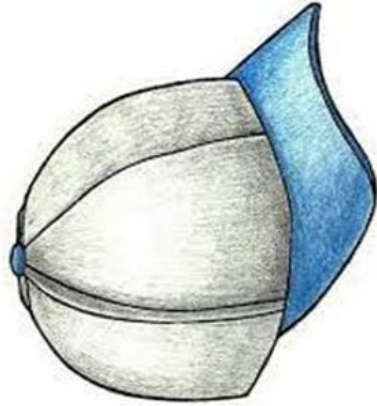
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Calendario sorpresa
	<b>Función cognitiva:</b> Orientación temporal
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitarán ocho plantillas a cada usuario: cuatro de las estaciones del año y el resto con imágenes relacionadas con las estaciones. Se recortarán todas las imágenes y se pondrán desordenadas encima de la mesa, posteriormente se colocarán sobre los cuadrados en blanco de la plantilla de la estación correspondiente.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantillas con los meses, plantillas con imágenes y tijeras.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá dar instrucciones verbales.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá incorporar más imágenes.</p>	





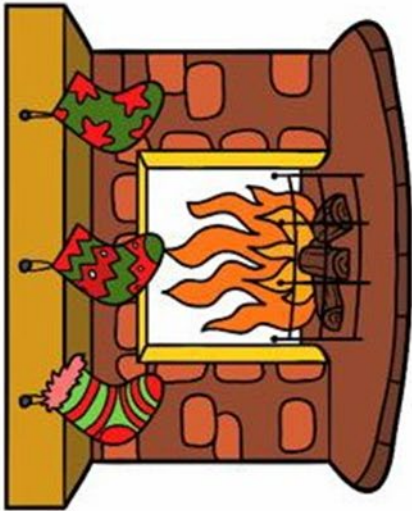
**OTOÑO**







		
<b>INVIERNO</b>		
		



**PRIMAVERA**

The image shows a large green rectangular area containing a 2x2 grid of white squares. On the left side of the grid, the word "PRIMAVERA" is written vertically in a bold, black, sans-serif font. Above the word is a small, stylized orange and yellow flower icon, and below it is another identical flower icon. The grid is composed of four white squares, each separated by a thin green border.



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La granja
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción auditiva
<b>Instrucciones:</b> Esta actividad consistirá en reproducir sonidos de animales con el fin de que el usuario identifique y reconozca correctamente el sonido que se corresponde con cada animal.	
<b>Materiales o recursos:</b> Equipo de audio y tarjetas con imágenes de animales (se facilita un ejemplo). <b>Enlace:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B_Ki5V--HHY&amp;ab_channel=Carrasquilla">https://www.youtube.com/watch?v=B_Ki5V--HHY&amp;ab_channel=Carrasquilla</a> , <b>Fuente:</b> Elaboración propia.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, algunos sonidos irán acompañados de la imagen del animal. <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán intercalar otro tipo de sonidos.	





<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Sigue el ritmo!
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción auditiva.
<p><b>Instrucciones:</b> Mientras se reproduce una canción se irán haciendo gestos o movimientos previamente consensuados con las manos siguiendo el ritmo (Ejemplo: levantar las manos, bajar las manos o moverlas hacia un lado).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Reproductor de música y canciones.</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=T6WSLPLgdY">https://www.youtube.com/watch?v=T6WSLPLgdY</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se ensayarán los pasos previamente o/y el profesional será modelo para los participantes.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrán realizar movimientos con otras partes del cuerpo (piernas, cabeza).</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Escucha un momento
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción auditiva.
<p><b>Instrucciones:</b> Los usuarios se colocarán alrededor de una mesa y se entregará a cada uno una cartulina, el profesional pondrá una canción conocida y los usuarios deberán levantar la cartulina cuando identifiquen la canción que está sonando. A la primera persona que haya levantado la cartulina se le preguntará el título o la letra de la canción, si la respuesta es correcta se le asignará un punto, si la respuesta es errónea pasará el turno a la siguiente persona que haya levantado la cartulina.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Reproductor de música, hoja y bolígrafo.</p> <p>Propuesta de canciones: Macarena, Mayonesa, Mi carro, Cumpleaños feliz, Aserejé, Soy minero, Despacito, Campanera, Cocinero, cocinero.</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="https://www.flaticon.es/">https://www.flaticon.es/</a></p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se darán pistas para la identificación de la canción y/o se podrá reproducir más veces.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se reproducirán solo los primeros segundos de la canción.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Veo, veo
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción de imágenes
<p><b>Instrucciones:</b> Los participantes deberán colocarse frente a la pantalla, donde se irán proyectando imágenes de situaciones habituales de la vida cotidiana y se jugará al veo, veo (Ejemplo: “Veo veo, ¿Qué ves?, Una cosita, ¿Qué cosita es?, -Empieza por... “). Se dirá una letra y se comenzará a decir diferentes palabras de objetos que están en la imagen que empiecen por esa letra. También se podrán imprimir las imágenes.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Ordenador, proyector e imágenes.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional dará pistas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se proyectarán imágenes más complejas y se hará individualmente.</p>	

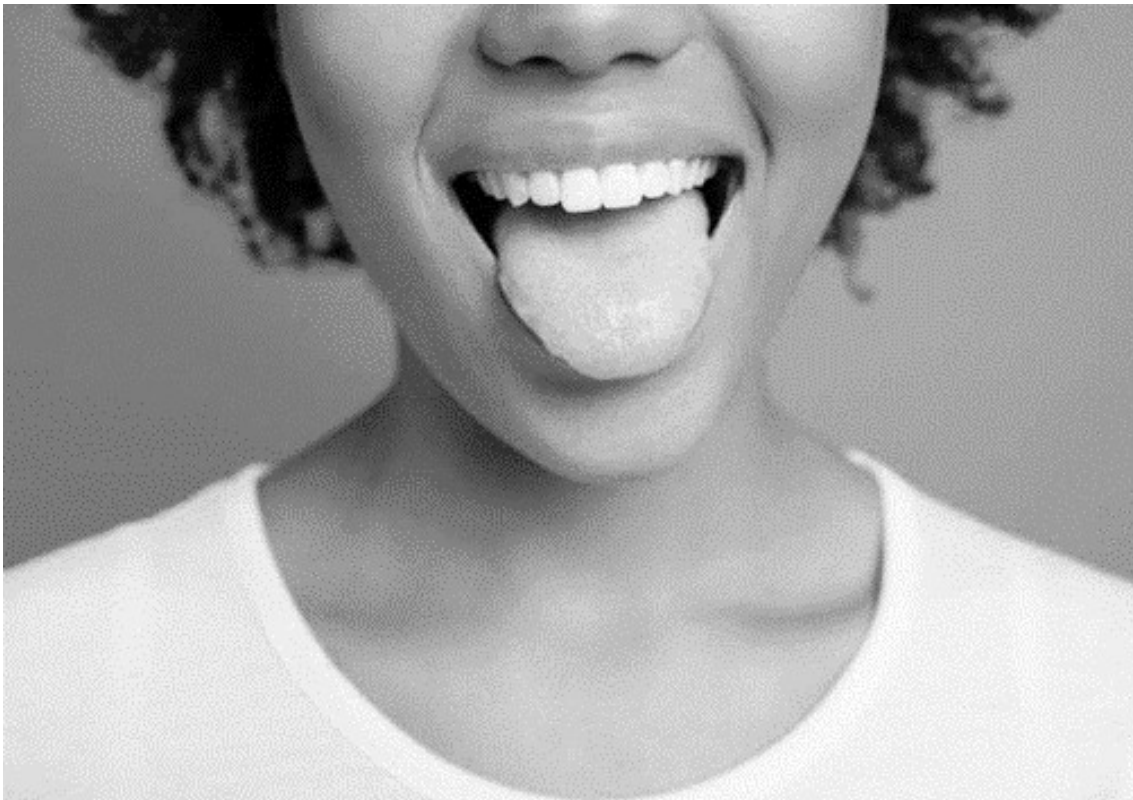
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Adivina los sonidos
	<b>Función cognitiva:</b> Percepción auditiva (sonidos ambientales)
<b>Instrucciones:</b> Se pondrá un vídeo con diferentes sonidos de la vida cotidiana. Los usuarios después de escuchar un sonido tendrán que decir verbalmente qué es (Ejemplo: suena un coche y tiene que decir “coche”).	
<b>Materiales o recursos:</b> Reproductor de sonidos  <b>Enlace:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWOE">https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWOE</a>	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar pistas para la identificación del sonido y se podrá dar la posibilidad de escucharlo varias veces.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá incluir sonidos similares, que suenen varios a la vez o limitar el tiempo de escucha.	

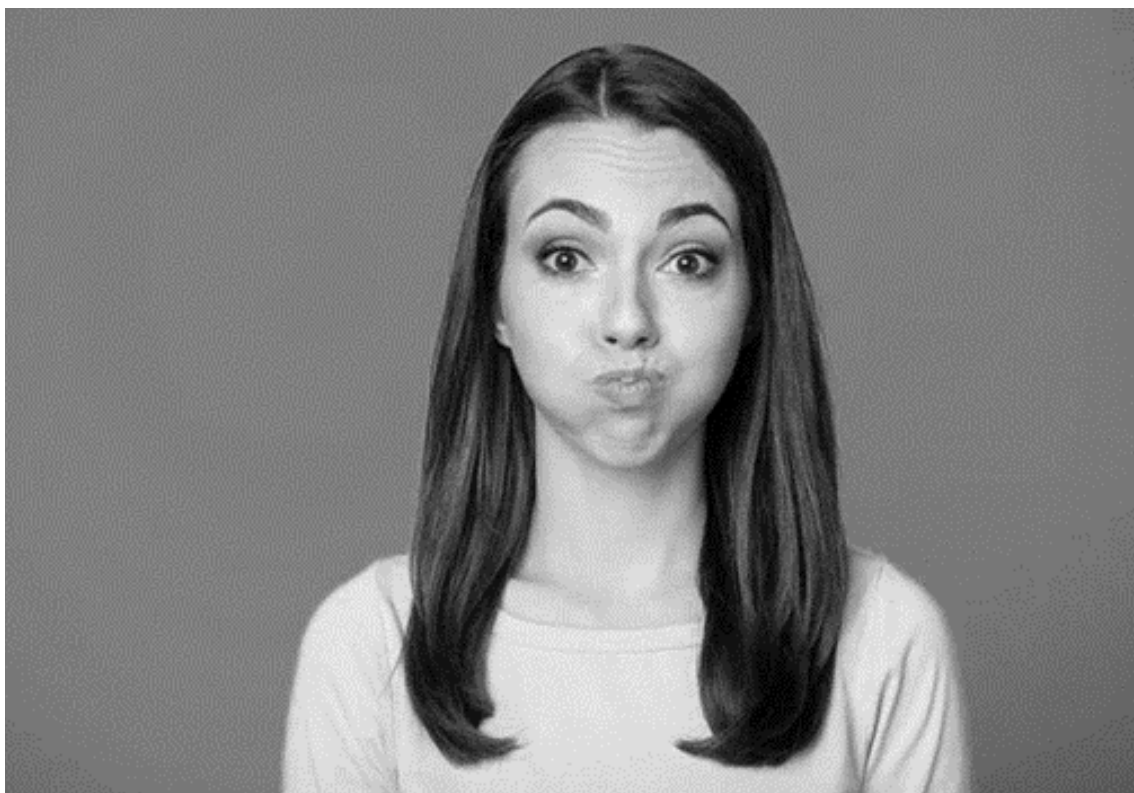
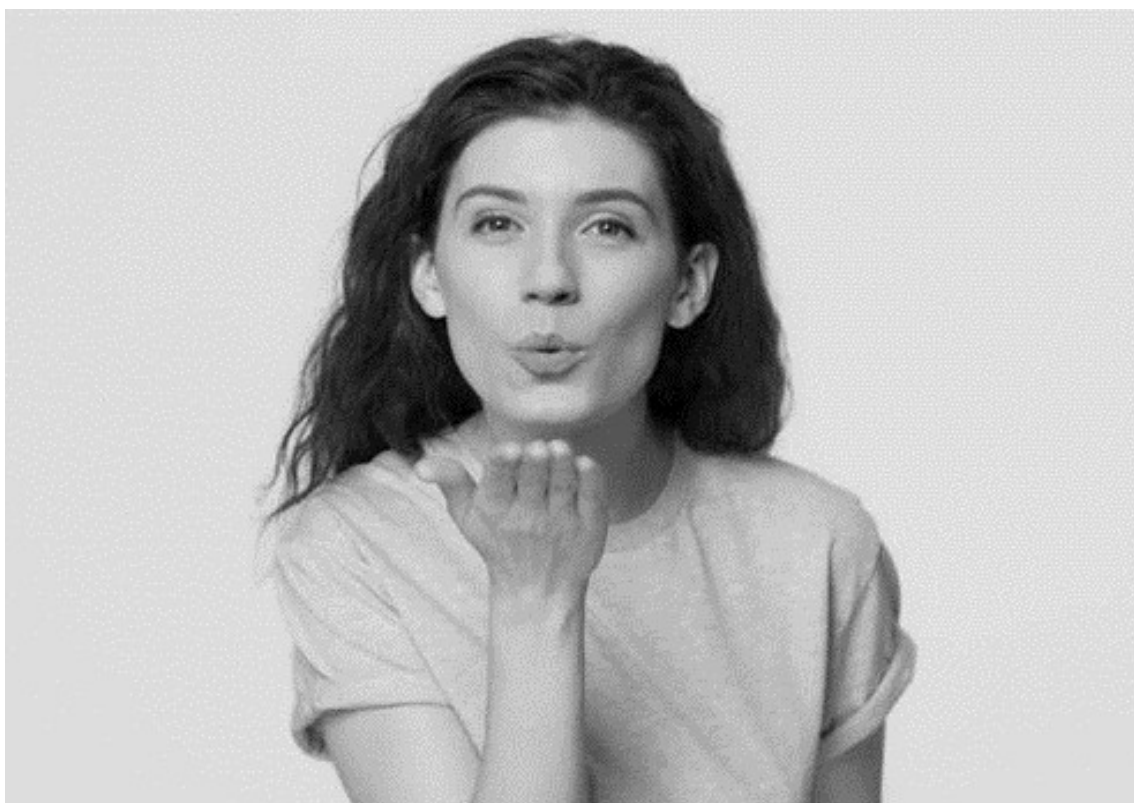
## PRAXIAS

---



<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Tarjetas de mímica!
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia bucofacial
<p><b>Instrucciones:</b> A cada participante se le dará una tarjeta con un gesto que deberá hacer con la cara. El profesional elegirá a una de las personas para que empiece a realizar su gesto y se seguirá el orden de las agujas del reloj. Las siguientes tendrán que reproducir los gestos realizados anteriormente y por último realizar el de su tarjeta.</p> <p><b>Propuesta de acciones:</b> Sacar la lengua, lanzar un beso, soplar fuerte, sonreír y guiñar un ojo, tocarse la nariz con la lengua, hacer una pederreta en la mano, poner cara de asustado, cara de enfadado, reír, inflar los mofletes con aire.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Tarjetas.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, los usuarios solo tendrán que realizar su gesto o el del compañero anterior. El profesional podrá dar apoyo verbal o realizar el gesto previamente.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, deberán recordar todos los gestos de manera ordenada y se podrá hacer varias rondas.</p>	









<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¡Haz mímica!
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<p><b>Instrucciones:</b> Cada persona tendrá que realizar con mímica un gesto o una acción al resto de participantes. Previamente el profesional le habrá comunicado en privado el gesto o la acción.</p> <p><b>Propuesta de gestos o acciones:</b> Barrer, conducir, enfadarse con alguien, hablar por teléfono, cortar verdura, hacer pis sentado en el retrete, peinarse, pasear a la mascota, vestirse, escribir, leer un libro, saltar a la comba.</p> <p><b>Otra propuesta:</b> Peinar a otro, bañarse, dormir, descansar, preparar café, dar de comer al perro, hacer la cama, estudiar, jugar al baloncesto, subir escaleras, planchar.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Listado con propuesta.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, los usuarios solo tendrán que realizar un gesto o acciones de dos pasos. El profesional podrá dar apoyo verbal o realizar el movimiento previamente.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, los usuarios deberán reproducir todos los movimientos realizados por sus compañeros, de la manera más precisa posible. Se irá incrementando el número de pasos de las acciones (Ejemplos: freír un huevo, tender la ropa, limpiarse las gafas, subir al autobús y sentarse al final, entrar con un albornoz en el baño y ducharse).</p>	

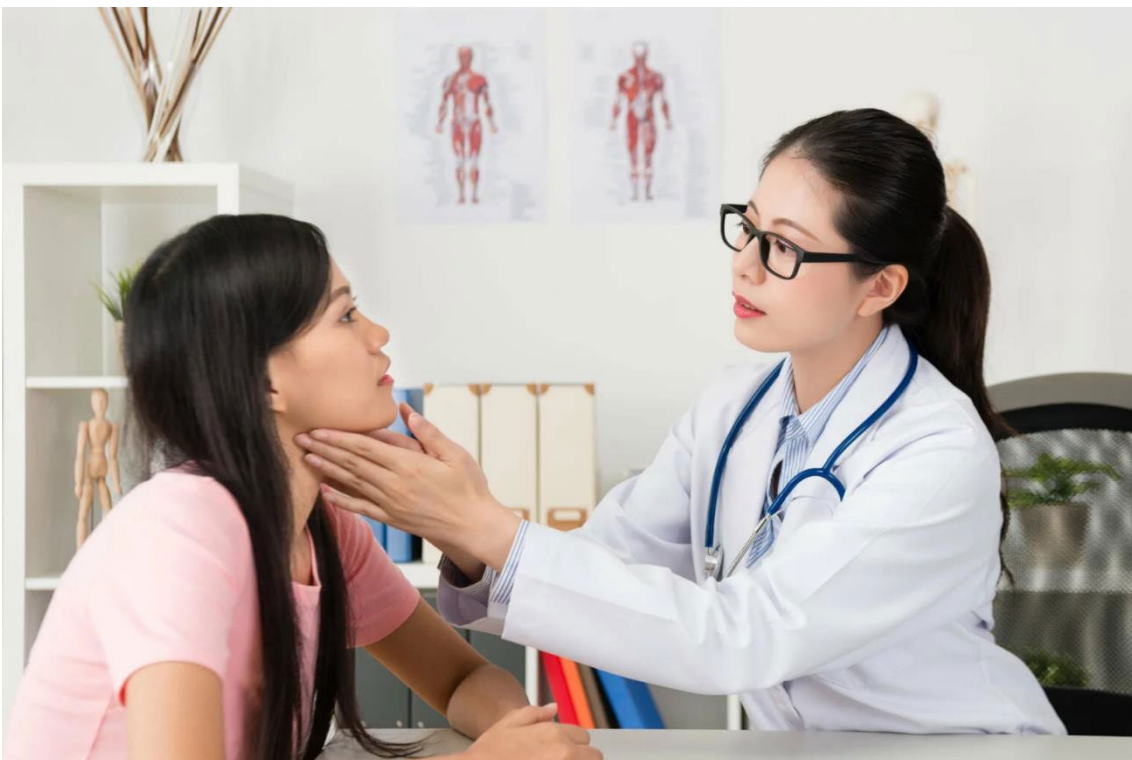
<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Reconoce el objeto
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<b>Instrucciones:</b> Del interior de una caja con objetos, el usuario tendrá que coger un objeto sin mirar. A continuación, tendrá que representar una acción que se realice con ese objeto (Ejemplo: si es una bufanda deberá ponérsela alrededor del cuello).	
<b>Materiales o recursos:</b> Caja y objetos (plancha de pelo, toalla, tijeras, cuchillo, almohada, manta, mando de la tele, vaso, plato, libros, destornillador, delantal, cafetera italiana, lima de uñas, gafas de sol).	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el contenido de la caja podrá ser temática, contener objetos de un ámbito (herramientas de trabajo, ropa, complementos, ...). El profesional podrá dar apoyo verbal o realizar el movimiento previamente.	
<b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, los objetos reales se podrán sustituir por imágenes y la representación será sometida a valoración de compañeros.	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> El espejo
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<b>Instrucciones:</b> El profesional se sitúa frente al usuario como si fuera un espejo. A continuación, realizará gestos o movimientos que el usuario deberá reproducir.	
<b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá acompañar los gestos con apoyo verbal o el profesional podrá ponerse en el mismo sentido que el usuario.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, serán los usuarios los que realicen los movimientos y será el resto de los compañeros los que imiten. También podrán hacer la actividad por parejas.	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿A qué te dedicas?
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<p><b>Instrucciones:</b> Se facilitará al usuario una imagen en acción de un profesional que deberá reproducir delante de sus compañeros. Estos tendrán que imitarla a continuación.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Imágenes (se facilitan algunas).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar modelo o dar pistas verbales para guiar la ejecución.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá exigir mayor número de pasos, incluso sugerir que se reproduzcan los pasos antes o después de la acción reflejada en la fotografía.</p>	



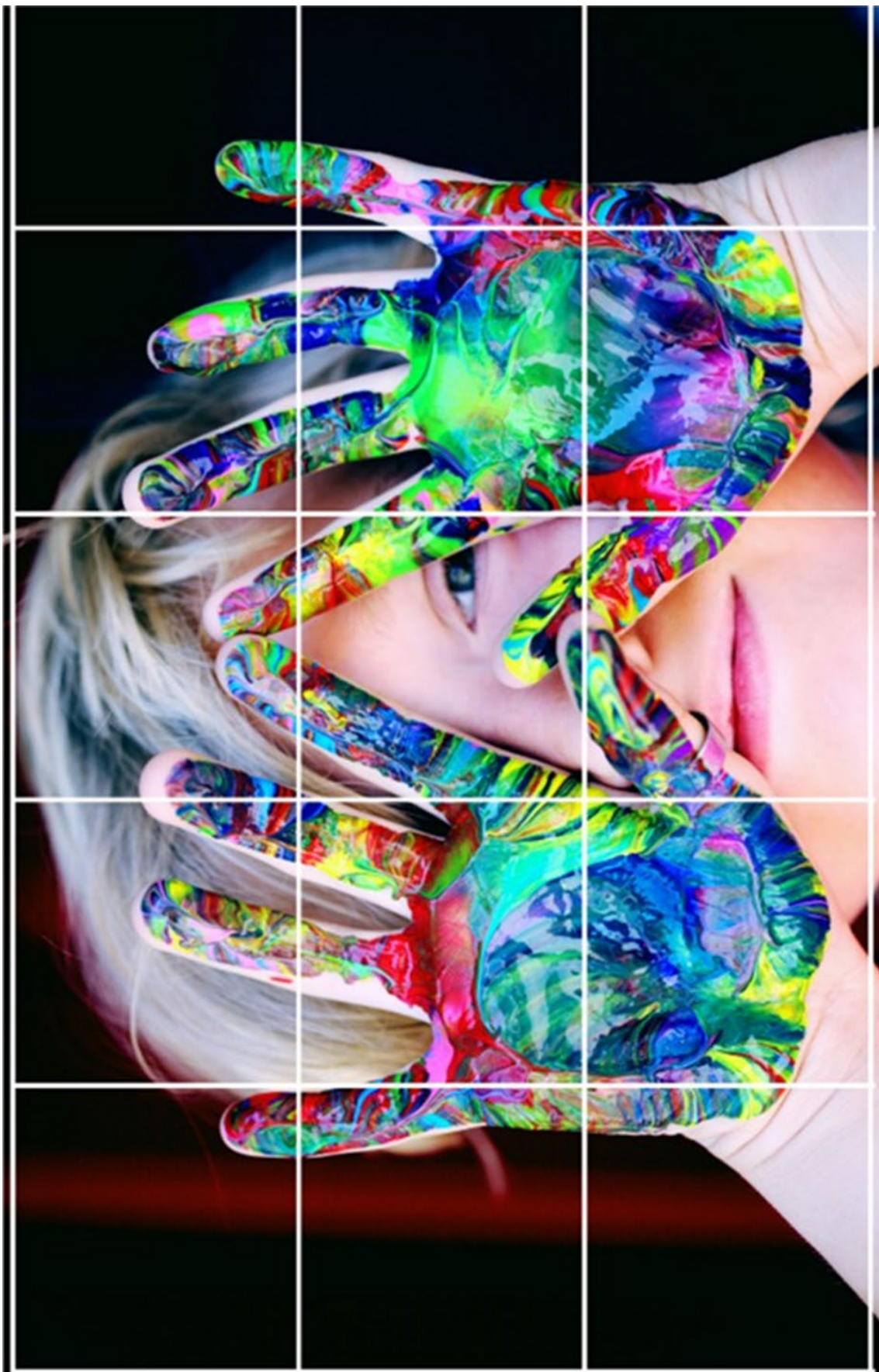




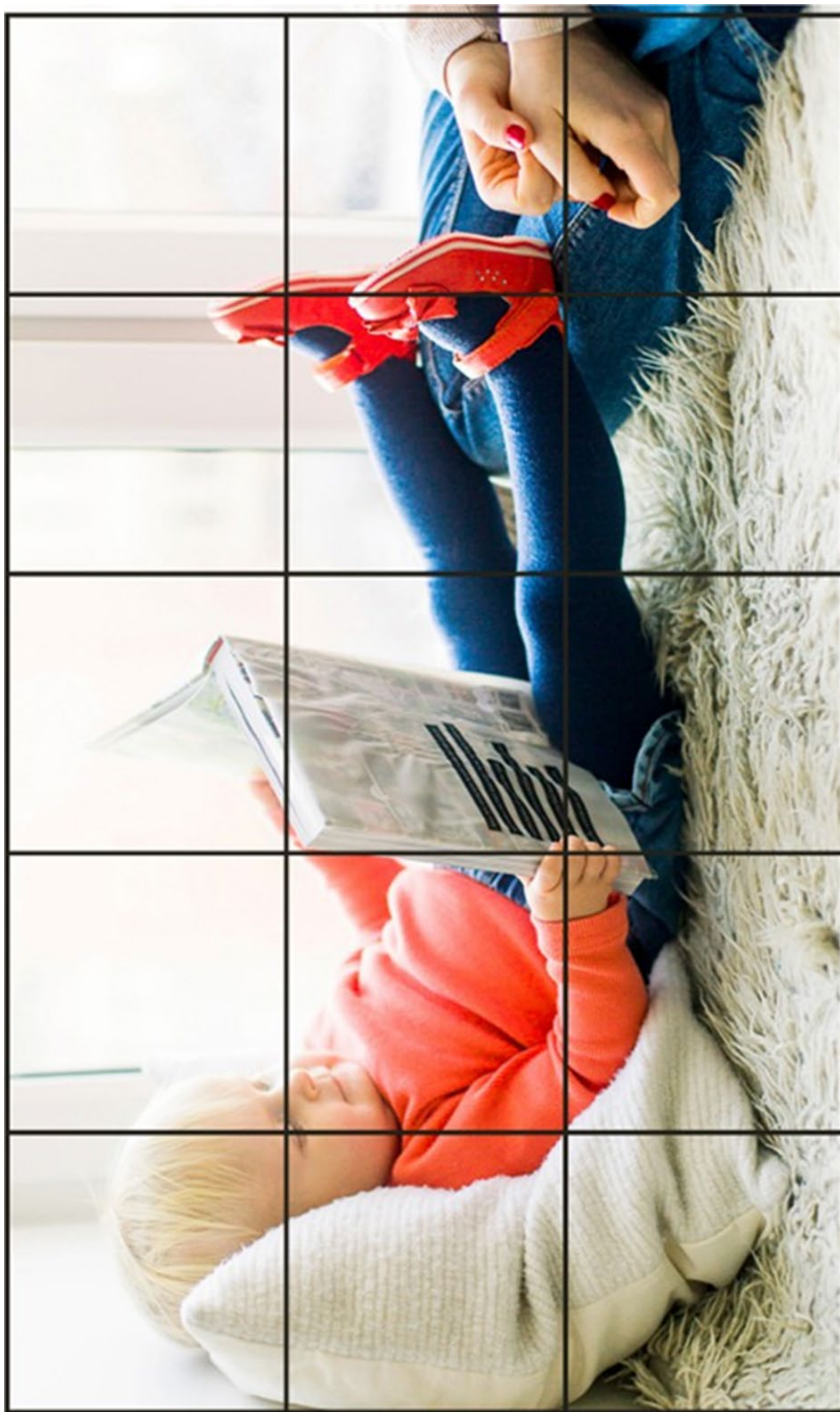


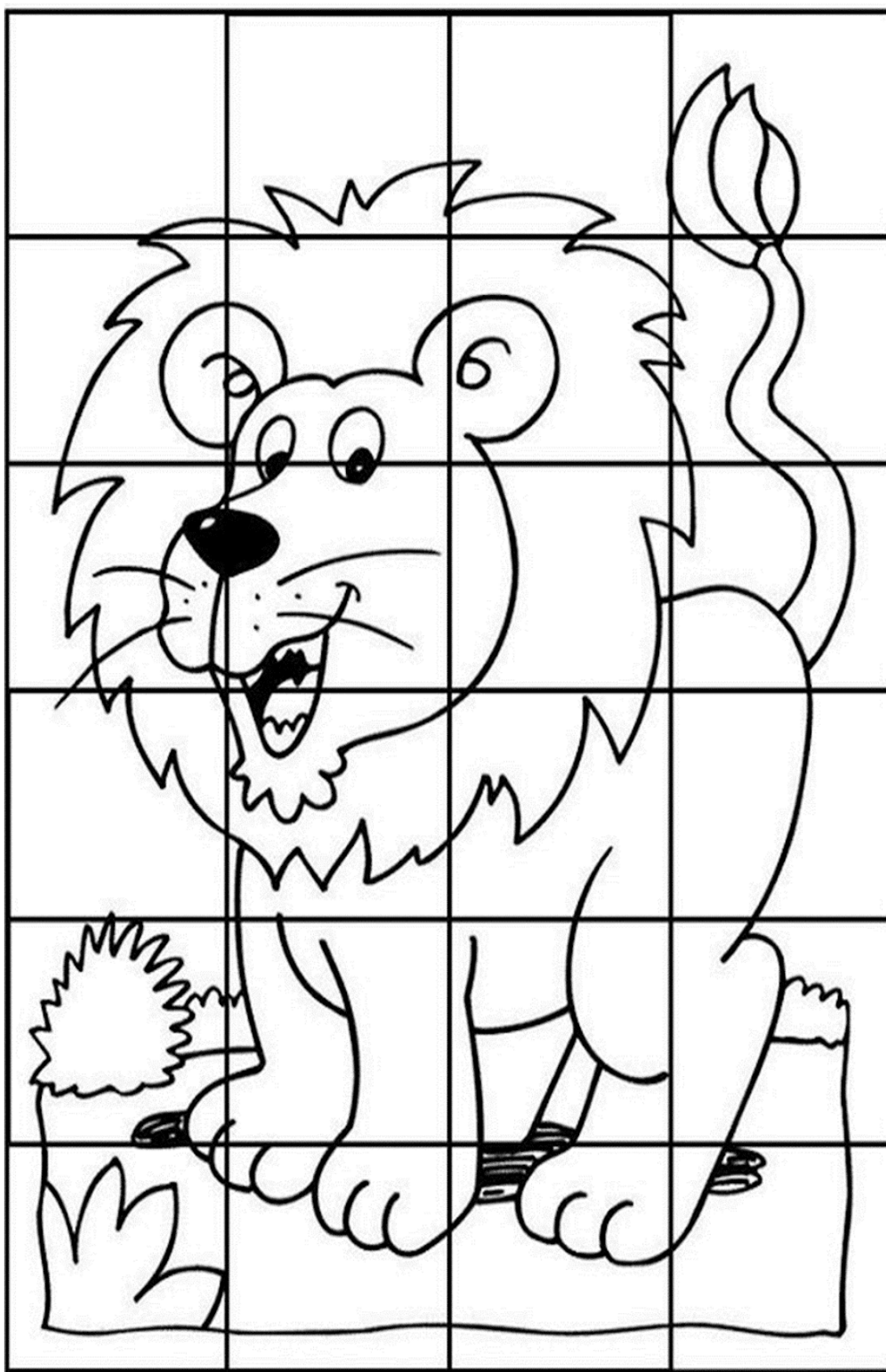
<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Paseo por la montaña
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<p><b>Instrucciones:</b> Se pedirá a los participantes que se sienten en sillas formando un círculo con los ojos cerrados. El profesional relatará un paseo por la montaña, se pedirá a las personas que eleven la rodillas mientras están sentados simulando que están andando por un camino. A medida que se va caminado, se van encontrando diferentes obstáculos o situaciones (Ejemplo: una piedra en el camino, las personas tendrán que parar en seco y saltar la piedra; cruzar un río, tendrán que remangarse los pantalones; sortear una rama, tendrán que agacharse para esquivarla; cogerán una manzana de un árbol; de repente aparecerá un lobo y tendrán que echarse a correr). En ningún momento se les indicará cuáles son las respuestas, cada persona realizará la acción que considere ante cada situación.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar un modelo o dar pistas verbales para guiar la ejecución.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá narrar acciones más complejas, incrementando el nivel de precisión en la ejecución de los movimientos.</p>	

<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Construimos una imagen
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia visuoconstructiva
<b>Instrucciones:</b> Se organiza al grupo por parejas. A cada pareja se les dará las piezas de un puzle que deberá ordenar para construir una imagen.	
<b>Materiales o recursos:</b> Piezas de puzle.  <b>Fuente:</b> <a href="https://espaciopsicofamiliar.es/wp-content/uploads/2020/04/Puzzles_EPF.pdf">https://espaciopsicofamiliar.es/wp-content/uploads/2020/04/Puzzles_EPF.pdf</a>	
<b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se ofrecerán puzles con menor número de piezas o bien dar la opción de hacerlo con la imagen delante o encima de la misma.  <b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se podrá hacer de manera individual, sin apoyos y dar más piezas y de menor tamaño.	









<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> Circuito Acción
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<p><b>Instrucciones:</b> Se creará un circuito con varias estaciones. En cada estación habrá una imagen de un gesto o acción. El usuario deberá pasar por todas las estaciones y representará el gesto o la acción delante de unos jueces que valorarán si puede pasar a la siguiente estación o deberá repetir los movimientos de nuevo hasta que lo haga correctamente. El usuario llevará una plantilla con todas las imágenes para ir tachando las superadas.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Plantilla e imágenes.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, el profesional podrá dar órdenes verbales que guíen la ejecución o permitir únicamente un gesto o paso de la acción para dar paso a la siguiente estación.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se exigirá mayor perfección en la ejecución, también se pedirá que se realice el movimiento anterior o el movimiento posterior al que aparece en la tarjeta.</p>	

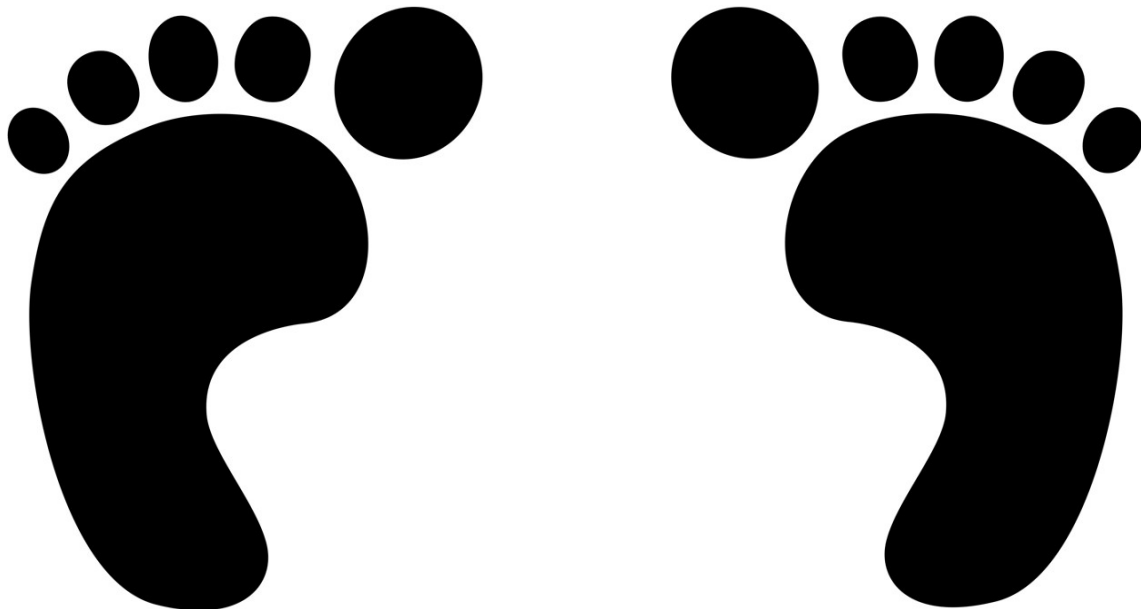


<b>Grupal</b>	<b>Título de la actividad:</b> 3, 2, 1... gesto
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia motora
<p><b>Instrucciones:</b> Se repartirán imágenes de acciones u objetos a los usuarios. Estos deberán representar a sus compañeros la acción o la acción con el objeto de la tarjeta proporcionada. Los demás deberán adivinar de qué objeto o acción se trata.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Tarjetas (se facilitan algunas). Se pueden utilizar otras tarjetas que se utilizan en otras actividades del manual.</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá facilitar un modelo o dar pistas verbales para guiar la ejecución.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, después de la ejecución del usuario, los compañeros irán reproduciendo sucesivamente los movimientos que seguirían al momento reflejado en la tarjeta.</p>	

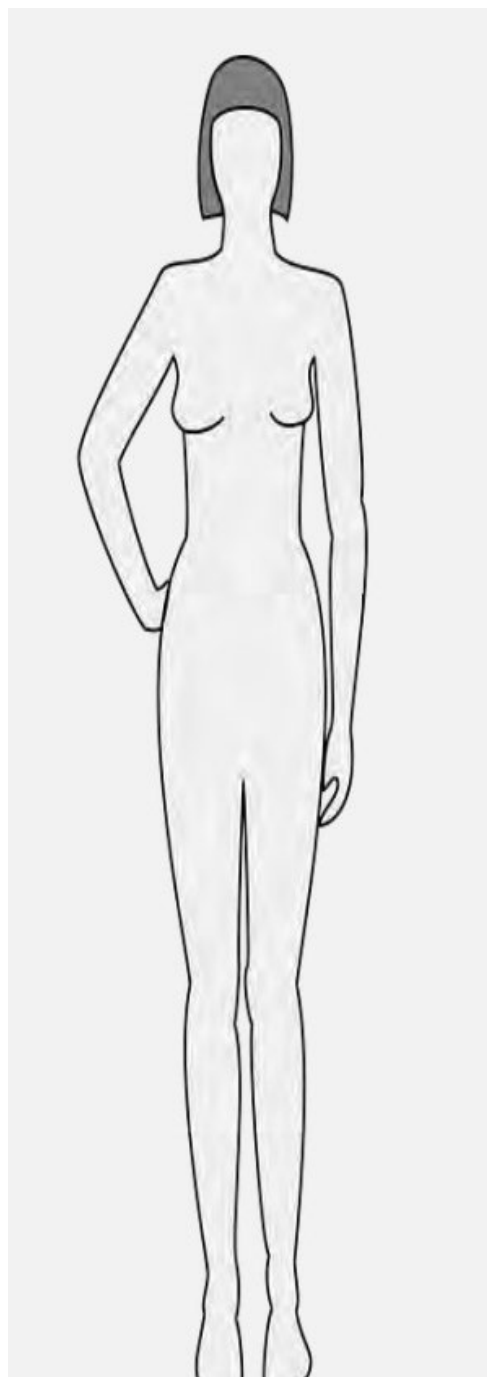
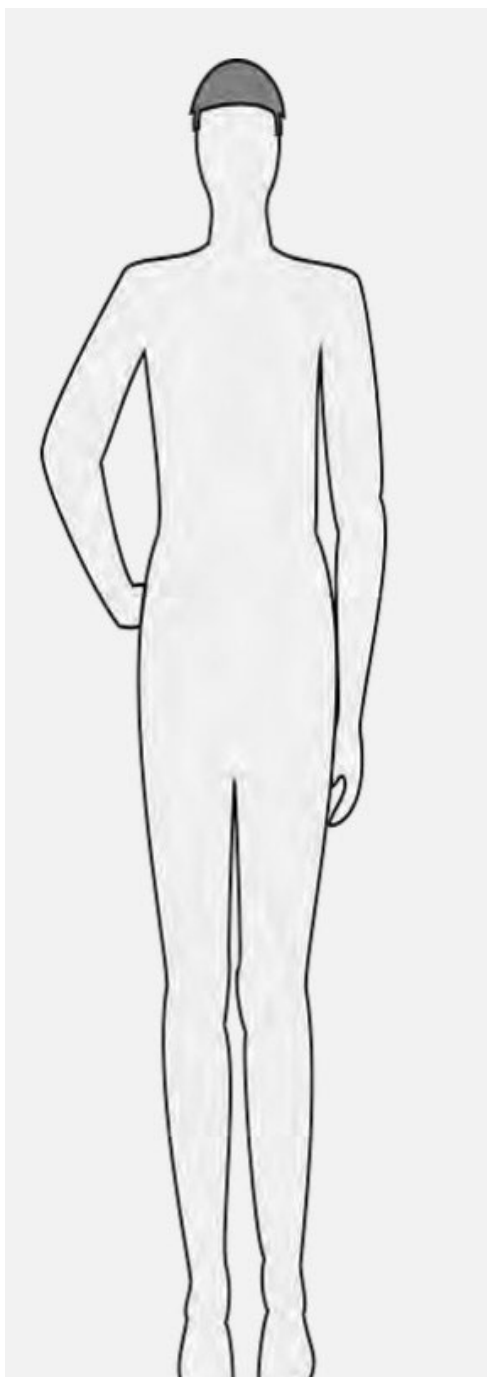




<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Circuito de obstáculos
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia de la marcha
<p><b>Instrucciones:</b> Se realizará un circuito por la sala pegando en el suelo unas huellas que los usuarios tendrán que seguir, a lo largo del circuito se encontrarán con obstáculos que tendrán que evitar o sortear y/o realizar las acciones que se indican (Ejemplo: Dar dos saltitos, caminar como las hormigas, retroceder cinco pasos).</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Huellas, obstáculos (caja, sillas, piedra, señales o carteles) y material para hacer el circuito (mobiliario, cajas, cuerdas, pivotes, ...) (se proporcionan ejemplos de cartel).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrán eliminar los obstáculos. Los carteles también podrán ser sustituidos por instrucciones realizadas por parte del profesional.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se colocarán las huellas de tal manera que compliquen la marcha (una huella justo delante de otra, huellas de un único pie, huellas distanciadas, huellas de distinto tamaño y en distintas posiciones del pie, ...).</p>	

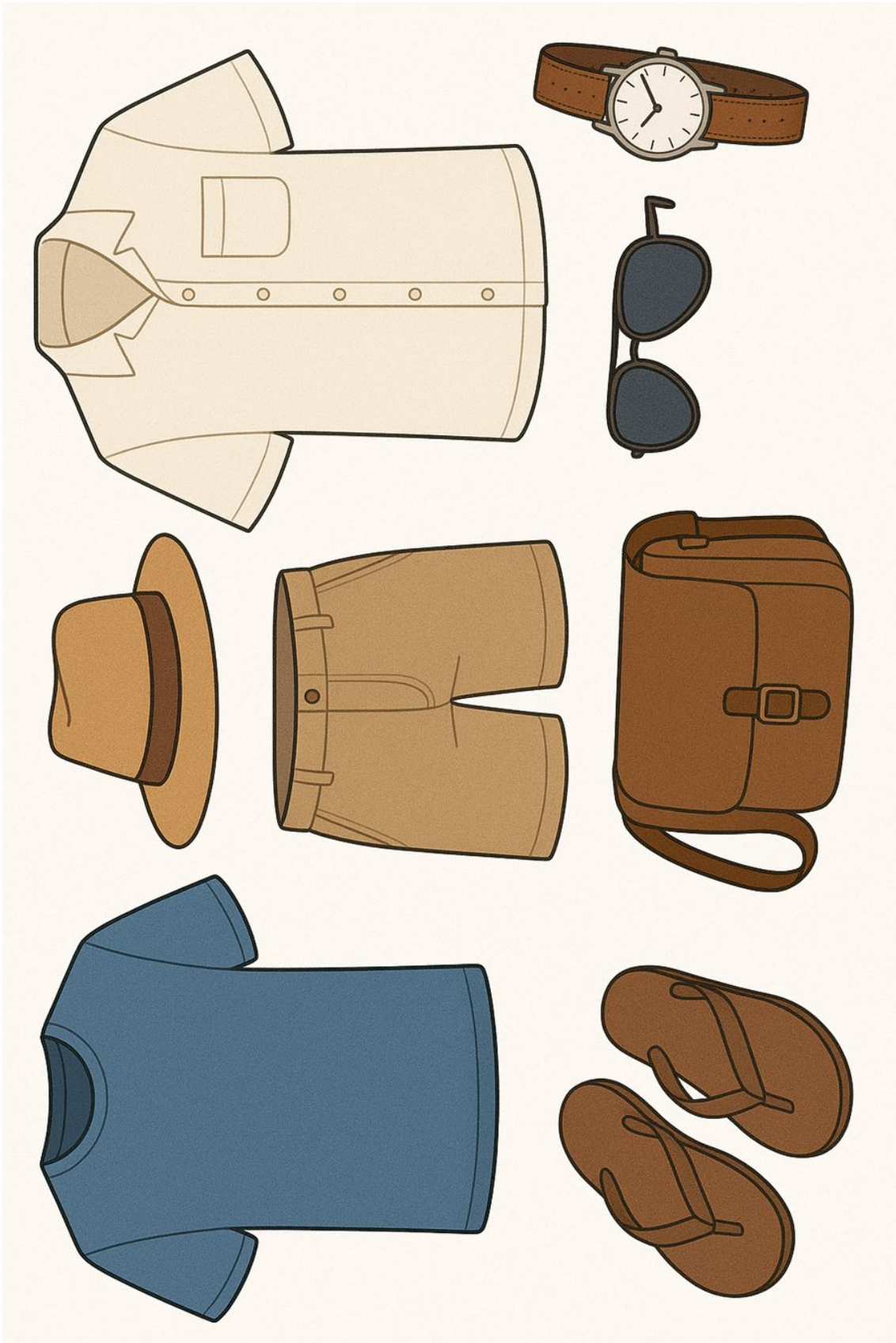


<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> ¿Qué me pongo?
	<b>Función cognitiva:</b> Praxia del vestido
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional dará una figura de un hombre y de una mujer a cada usuario y ropa en papel. A continuación, el profesional dará una indicación verbal (Ejemplo: ropa de parte superior para mujer) y cada usuario deberá buscar entre sus recursos en papel alguna ropa que cumpla el requisito y deberá colocársela a la figura correspondiente.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Figuras y prendas de vestir recortadas (se facilita alguna prenda de vestir).</p> <p><b>Fuente:</b> Elaboración propia.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá colocar la prenda en un maniquí o en sí mismo. Para ello se facilitará ropa real. También se podrá facilitar la guía verbal del profesional.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, se deberá dar sentencias más complejas: “vestir a la pareja para ir a esquiar” y será el usuario el que recorte las figuras y la ropa.</p>	



















**ACTIVIDADES DE CIERRE O EVALUACIÓN  
DE LA SESIÓN**

---

---



<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> La línea del tiempo
	<b>Actividades de cierre o evaluación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional explicará a los participantes que deben escribir en un papel lo que han hecho y han aprendido durante la sesión, cuál es lo que más destacarían de ella (aspectos positivos y aspectos a mejorar) y tendrán que escribir el porqué de cada comentario.</p>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> Hojas y bolígrafos.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, podrá hacerse de forma verbal, no por escrito, a través de preguntas concretas.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, dar un cuestionario con preguntas más concretas y específicas.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Todos a la hoguera
	<b>Actividades de cierre o evaluación</b>
<p><b>Instrucciones:</b> El profesional hará un repaso de todas las actividades realizadas en la sesión. A continuación, los usuarios deberán responder a unas preguntas sobre las actividades.</p> <p>Propuesta de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál ha sido vuestra actividad favorita?</li> <li>¿Qué actividad ha sido la más fácil?</li> <li>¿Qué actividad ha sido la más difícil?</li> <li>¿Cuál os gustaría repetir en otra sesión?</li> <li>¿Cuál no volveríais a hacer?</li> </ul>	
<p><b>Materiales o recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se podrá dar puntuaciones a las actividades de 1 a 10.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, los usuarios deberán justificar sus respuestas con argumentos.</p>	

<b>Individual</b>	<b>Título de la actividad:</b> Adiossss
	<b>Actividades de cierre</b>
<p><b>Instrucciones:</b> Cada usuario deberá decir y representar una frase de despedida (Ejemplo: <i>“Muchas gracias y hasta pronto”</i>). Tras la representación el resto deberá repetirla.</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> No es necesario ningún material para realizar esta actividad.</p>	
<p><b>Sugerencia 1.</b> Para disminuir la dificultad, se facilitará al usuario la frase o gesto a representar.</p> <p><b>Sugerencia 2.</b> Para incrementar la dificultad, los usuarios deberán ir repitiendo la frase o/y el gesto que han hecho los compañeros anteriormente e incorporar uno nuevo.</p>	



## **RECURSOS RECOMENDADOS**

---



#### Recursos recomendados:

- Adivina los sonidos en casa 1 – Juego para niños [Internet]. YouTube. Consultado el 17 de octubre de 2022. Disponible en: <https://youtu.be/hnyywsUbWoe>
- Como mejorar la memoria. Ejercicios para mayores para imprimir [Internet]. Estimulación Cognitiva. [citado el 24 de octubre de 2022]. Disponible en: <https://www.ecognitiva.com/memoria/mejorar-la-memoria/>
- Cuadras, M. (2021, 20 de julio). *La catedral de Burgos cumple 800 años*. National Geographic. [citado el 20 de noviembre de 2022]. Disponible en: [https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/catedral-burgos-cumple-800-anos\\_16133](https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/catedral-burgos-cumple-800-anos_16133)
- Detrás de la Plaza Mayor Behind the Plaza Mayor Derrière la Plaza Mayor Hinter der Plaza Mayor [Internet]. Catedraldeburgos.info. 2012. [citado el 20 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://catedraldeburgos.info/portfolio/detras-de-la-plaza-mayor/>
- Estuche para monedas NERA M PLUS... [Internet]. Lindner-original.de. [citado el 20 de noviembre de 2022]. Disponible en: [https://www.lindner-original.de/es/numismatica/maletines-y-estuches/...](https://www.lindner-original.de/es/numismatica/maletines-y-estuches/)
- Foto acerca Burgos, España - Fachada Santa María Arch Door [Internet]. Dreamstime. [citado el 20 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://es.dreamstime.com/fotografía-editorial-arco-de-santa-maria-burgos-castilla-y-león-españa-image81706007>
- González, C. G. (2007). *La lista de la compra*. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (5), 1–8. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152376018.pdf>
- Granada, I. K. (2009). *Didáctica de la enseñanza de la caligrafía expresiva en niños de primaria* (Tesis doctoral, Universidad Tecnológica de Pereira). Disponible en: <https://repositorio.utp.edu.co/handle/11059/1406>
- Herrero, A. (2018). *Educación en valores: dinámicas para fomentar valores* [Internet]. EDUCAR EN VALORES. [citado el 24 de octubre de 2022]. Disponible en: [https://sfegrupo2.blogspot.com/2018/01/dinamicas-para-fomentar-valores\\_19.html](https://sfegrupo2.blogspot.com/2018/01/dinamicas-para-fomentar-valores_19.html)
- Jota de la Lucía [Internet]. YouTube. Consultado el 19 de octubre de 2022. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Q27IObL3a4w>

- Juego de fluidez verbal. *Neuropsicología y Terapia Ocupacional*. Psicocortex. Disponible en: <https://psicocortex.wordpress.com/>
- LIDL. [Internet]. Disponible en: <https://www.lidl.es/es/descubre-nuevas-ofertas-cada-semana/s1160>
- Monasterio Huelgas - Imágenes [Internet]. Guiasturisticosburgos.com. [citado el 20 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://www.guiasturisticosburgos.com/huelgas-burgos-imagenes.html>
- Neuronup [Internet]. Consultado el 19 de octubre de 2022. Disponible en: <https://www.neuronup.com/>
- Orientación Andújar - Recursos Educativos. (2021). *Función ejecutiva: ordena los pasos de estas acciones* [Internet]. [citado el 28 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://www.orientacionandujar.es/2021/02/13/funcion-ejecutiva-ordena-los-pasos-de-estas-acciones/>
- Psicocortex. *Neuropsicología y Terapia Ocupacional*. Disponible en: <https://psicocortex.wordpress.com/recursos/>
- Santos Fernández, S. *Desarrollo de la competencia comunicativa en el 2º ciclo de Educación Infantil: propuesta de actividades estimuladoras* [Internet]. Redined. Disponible en: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/164963>
- Un cuaderno y un juego para trabajar la reminiscencia [Internet]. Fundación Intras. [citado el 24 de octubre de 2022]. Disponible en: <https://www.intras.es/articulos/un-cuaderno-y-un-juego-para-trabajar-la-reminiscencia>
- Vector conjunto de dibujo a lápiz de balones deportivos [Internet]. 123RF. [citado el 15 de noviembre de 2022]. Disponible en: [https://es.123rf.com/photo\\_96475912\\_vector-conjunto-de-dibujo-a-lapiz-de-balones-deportivos.html](https://es.123rf.com/photo_96475912_vector-conjunto-de-dibujo-a-lapiz-de-balones-deportivos.html)
- Wikipedia contributors. *Monumento al Cid Campeador (Burgos)* [Internet]. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Monumento\\_al\\_Cid\\_Campeador\\_\(Burgos\)&oldid=145016202](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Monumento_al_Cid_Campeador_(Burgos)&oldid=145016202)
- <https://www.grupdem.com/uploads/documentos/recurso-para-educadores-sociales.pdf>
- <https://neurotrainblog.wordpress.com/2016/02/02/tareas-semana-8/>  
<https://docplayer.es/61821603-Diagnostico-neuropsicologico.html>





**UNIVERSIDAD  
DE BURGOS**

**Servicio de Publicaciones e  
Imagen Institucional**

ISBN 979-13-87585-26-6



9 791387 585266