

Esta cartilla está dirigida a los docentes, por lo cual desde una perspectiva de la Terapia Ocupacional queremos brindar estrategias con el objetivo de favorecer el desempeño de los estudiantes con discapacidad dentro el aula de clase de a institución, teniendo en cuenta no solo las dificultades académicas, sino que también trabajar desde las habilidades sociales y procesos atencionales.

- **Para potenciar los procesos atencionales en los estudiantes seguir las siguientes pautas**

Realiza pausa activa cuando se detecte dispersión por parte de los estudiantes.

Implementa actividades en movimiento, creativas como salir a la pizarra, dibujar, lectura de textos.

Trabaje los temas de la clase de forma lúdica, usando la estrategia del tingo tango para realizar preguntas en clase.

Interactúe con los alumnos, tenga un tono de voz y volumen adecuado.

ESTRATEGIAS DE ACUERDO A CADA DISCAPACIDAD Y/O TRASTORNO

Estudiantes con discapacidad intelectual

1

Trabajar con el estudiante durante periodos cortos y prolongados poco a poco.

2

Sentarlo cerca de compañeros que puedan ofrecerle un ejemplo positivo a seguir.

3

Ayudarle y guiarle en la ejecución de la actividad, hasta que la pueda hacer por sí solo.

4

Disminuir el número de tareas (por ejemplo, si los demás resuelven 3 problemas, que él resuelva 1) y permitirle el tiempo necesario para desarrollarlas.

5

Para evaluar priorizar de selección múltiple y preferiblemente con gráficos.

Estudiantes con síndrome de down

1

Apoyarse en el uso de material visual (láminas, pictogramas, fotos, dibujos, carteles, etc.)

2

Formular instrucciones secuenciadas y concretas.

3

Cerciorarse que comprendió las instrucciones recibidas.

4

Proporcionarle actividades cortas y variadas.

5

Utilizar música y en general las actividades artísticas como herramientas para consolidar los aprendizajes.

Estudiantes con autismo

1. Utilizar preferiblemente material gráfico para ilustrar los conceptos o situaciones: láminas, videos, modelos, dibujos, entre otros.
2. Trabajar con un solo objetivo, pocos estímulos o instrucciones de tarea, a excepción de los estudiantes que ya dominan este nivel de dificultad.
3. Utilizar un cronograma de actividades en forma permanente para que el estudiante pueda saber con anticipación las rutinas y actividades que va a realizar.
4. Usar lenguaje claro y concreto para dar órdenes
5. Adaptar el tiempo en las pruebas o evaluaciones.
6. Pedir respuestas no verbales como señalar, encerrar, construir, para el sistema de evaluación.
7. Dar un ejemplo inicial de lo que se le pide para evaluar.
8. Evitar exponerlo a modelos de evaluación que no haya manejado antes.

Estudiante con discapacidad psicosocial mental

1. Limitar la ayuda a lo necesario, procurando que se desenvuelva solo en el resto de las actividades.
2. Facilitar actividades que impliquen una relación con otras personas.
3. Evitar la sobreprotección.
4. Adoptar una manera de hablar natural y sencilla.
5. Evitar el lenguaje técnico y complejo y usar frases directas y bien construidas.
6. Responder a sus preguntas, asegurándonos de que nos ha comprendido.
7. Tener paciencia ya que sus reacciones pueden ser lentas y tardar en comprender lo que se le dice.

ACTIVIDADES PARA LAS HABILIDADES SOCIALES

Conoce a tu compañero



Los estudiantes se deben organizar formando un círculo, uno de ellos tendrá una pelota y deberá decir alguna cualidad positiva de otro niño que esté sentado en el círculo lanzando la pelota a ese niño. A continuación, ese niño tiene que decir una cualidad positiva de otro niño y tirarle la pelota. Los niños van pasándose la pelota hasta que todos los niños hayan participado.

Nota: también se puede realizar con un tingo tango.

Mesa redonda (Bachillerato)



OPCION #1

Plantea un tema del cual los estudiantes puedan debatir y así mismo favorecer el diálogo, así como para trabajar la capacidad de escucha y respetar las opiniones de los demás compañeros.

OPCIÓN #2

Realizar una lista de con series de palabras por ejemplo que cada estudiante diga una palabra con la letra D, deberán pasar uno por uno al tablero y escribirla, luego cada estudiante hará uso de 1 palabra que esté escrita para ir formando y relatar una historia.

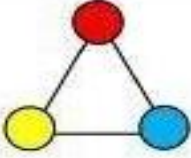
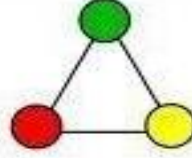
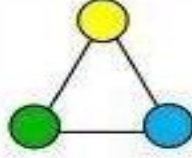
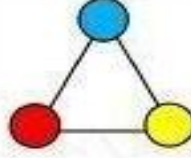
DRAMATIZACIÓN

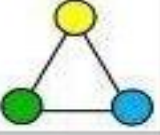
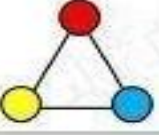
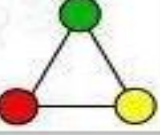
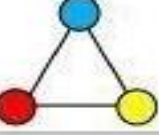
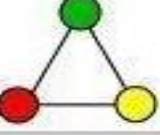
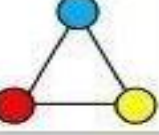
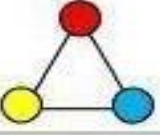
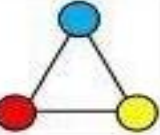
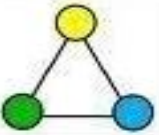
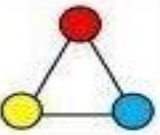
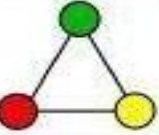
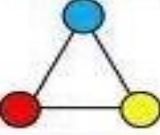
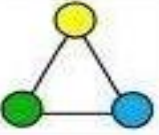
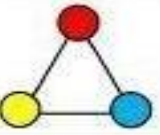
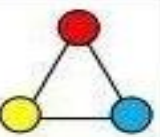
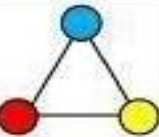
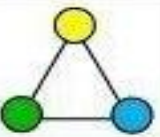
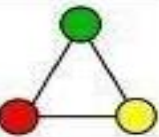
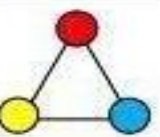
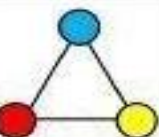
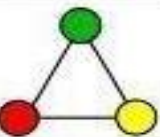
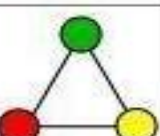
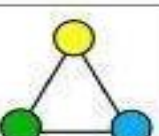
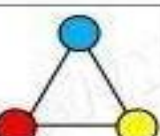
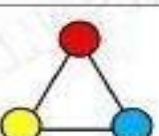
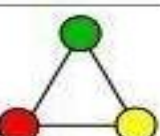
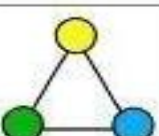
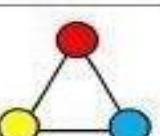
En una bolsa deber haber papelitos con palabras escritas que se puedan hacer mímicas de manera que los niños tendrán que sacar un papel de la bolsa e interpretar un papel y deben interactuar con los demás para que el grupo pidiendo el turno pueda adivinar lo que está



Esta actividad fomenta el trabajo en equipo y la capacidad de escuchar, desarrolla comunicación y respetar el turno.

ACTIVIDADES SENCILLAS Y COMPLEJAS PARA LA ATENCIÓN

			
1	2	3	4

SOPA DE ANIMALES



armadillo
 barracuda
 cachalote
 capibara
 castor
 chinchilla
 cochinilla
 codorniz
 cucaracha
 elefante
 escarabajo
 frailecillo

gallina
 ganso
 guacamayo
 impala
 lagartija
 lechuza
 llama
 mono
 morsa
 mosca
 nutria
 orca

ornitorrinco
 oso
 polilla
 pollo
 rana
 rata
 reno
 rinoceronte
 salamandra
 saltamontes
 serpiente
 topo

FOBIAS

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

☐ ACROFOBIA

☐ ADOLESCENCIA

☐ ADULTA

☐ AGORAFOBIA

☐ AGUA

☐ AIRE

☐ ALTURAS

☐ ANIMALES

☐ ANSIEDAD

☐ CLAUSTROFOBIA

☐ CORAZÓN

☐ ESPACIOS

☐ FOBIA

☐ HEREDITARIAS

☐ HUIR

☐ IRRACIONAL

☐ LUGARES

☐ NIÑEZ

☐ PÁNICO

☐ PELIGRO

☐ PROVOCA

☐ SENTIR

☐ SITUACIONES

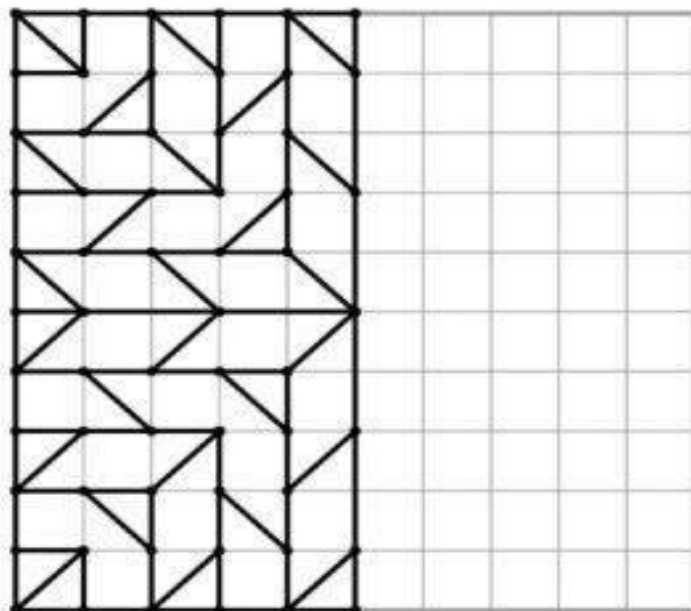
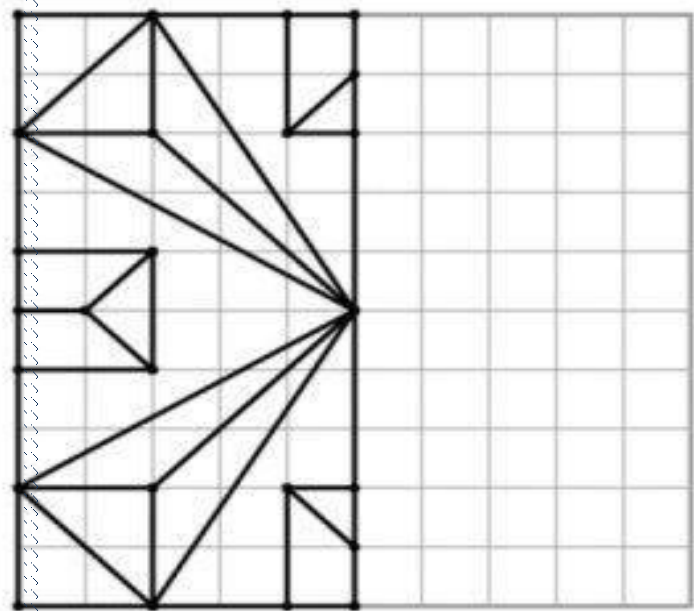
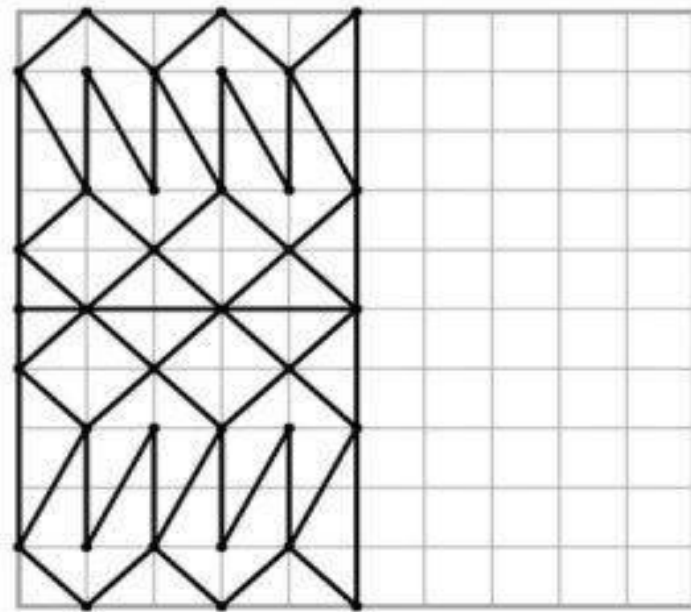
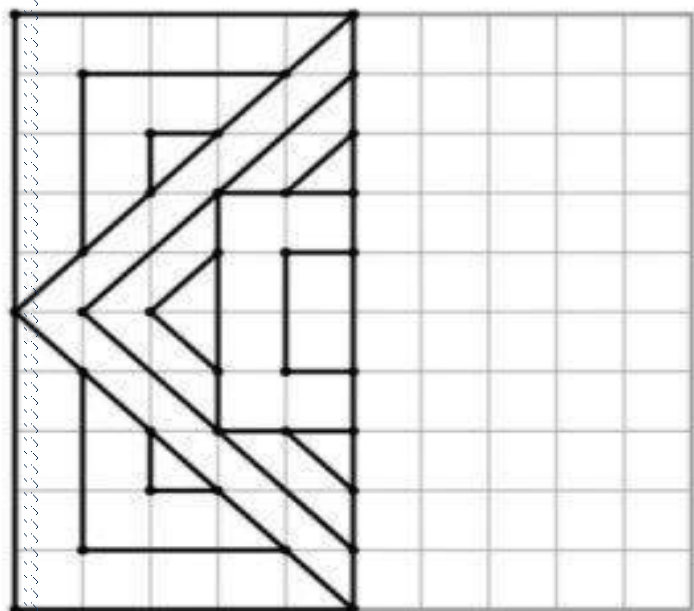
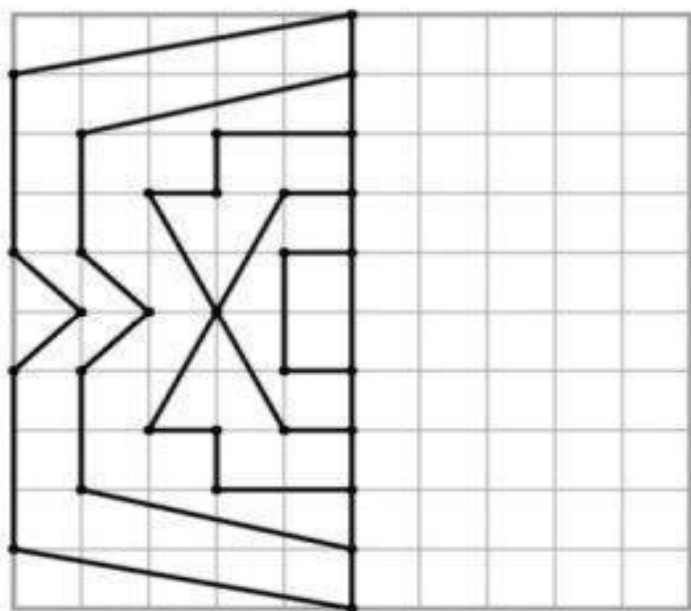
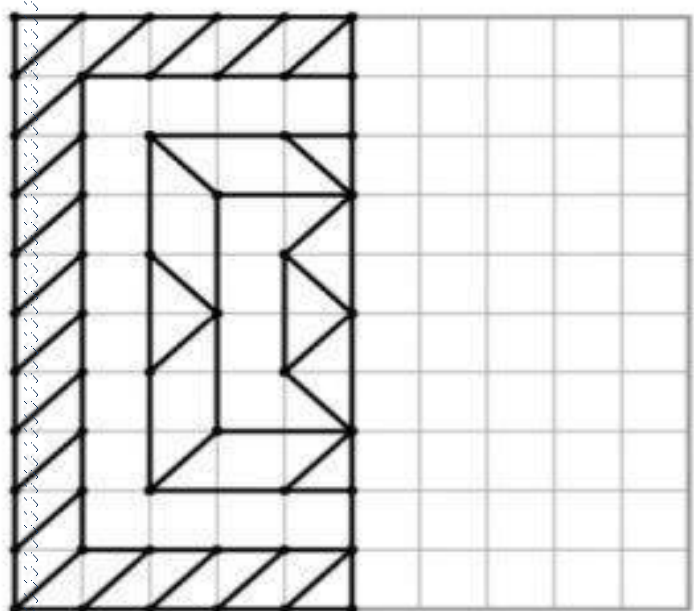
☐ SOCIALES

☐ TAQUICARDIA

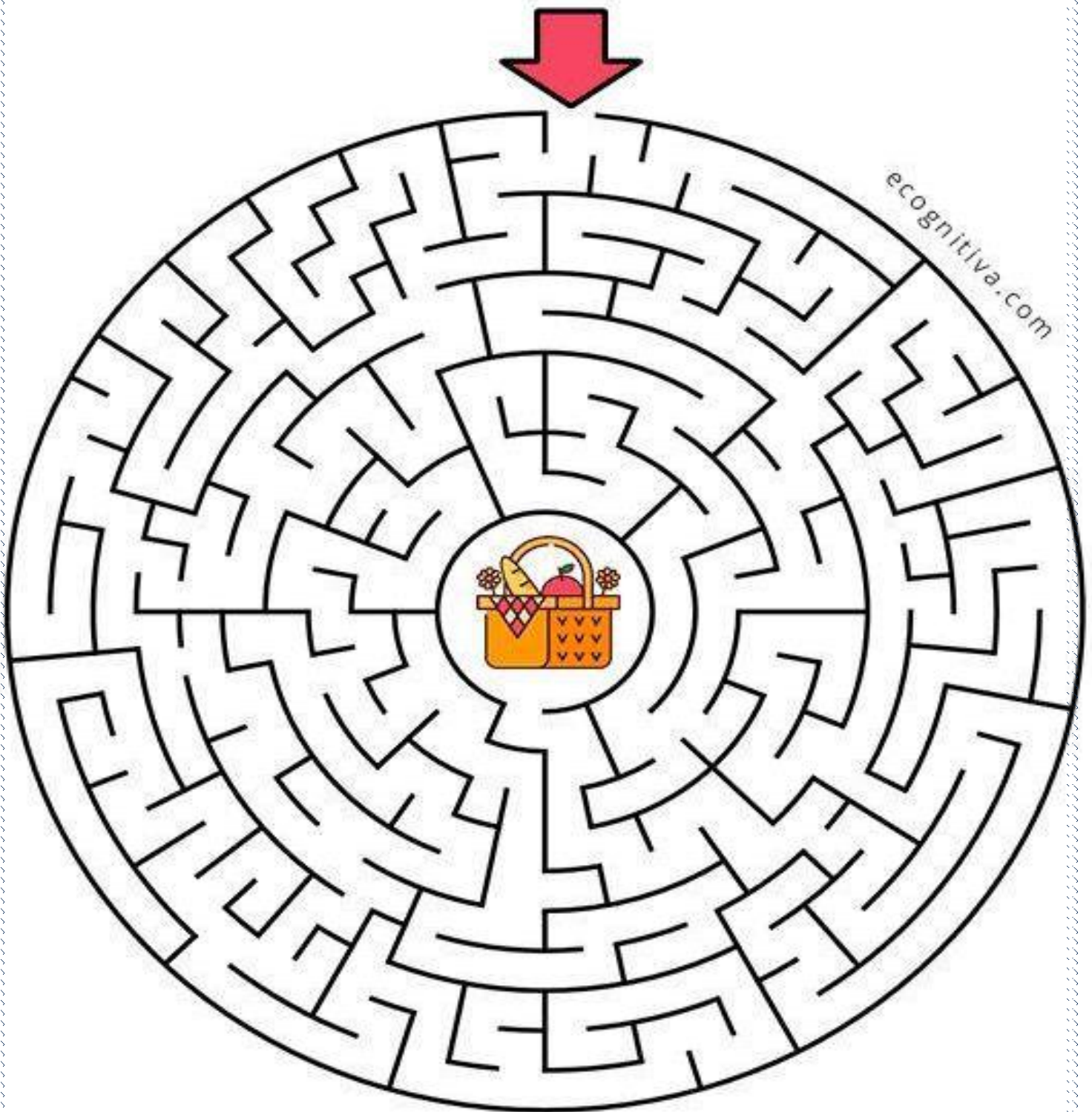
☐ TEMBLORES

☐ TEMOR

☐ TRASTORNO



Encuentra el centro del laberinto:



ACTIVIDAD DE ATENCION Y AGILIDAD MENTAL

Para esta actividad los estudiantes deberán estar de pie y formar dos grupos para ubicarse en dos filas de manera que se ubiquen uno detrás del otro, luego deberán lanzarse un balón por grupo y a medida que vayan recibiendo la pelota tendrán que decir una palabra que inicie por la letra con la que termino la palabra que dijo su compañero, **por ejemplo**, el primer integrante dice carro el segundo integrante deberá decir una palabra que inicie por la letra "O" oso y así sucesivamente. Cuando la pelota le llegue al último integrante, este deberá pasar por debajo de las piernas de sus compañeros para llegar al inicio de la fila y volver a iniciar con las palabras, cuando el primer integrante vuelva a estar de primero ese será el equipo ganador.

TRABAJAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Ordenar la secuencia lógica de la acción. **Ir a comer a una pizzería**

Reservar una mesa

Decidir la pizza

Llamar a la pizzería

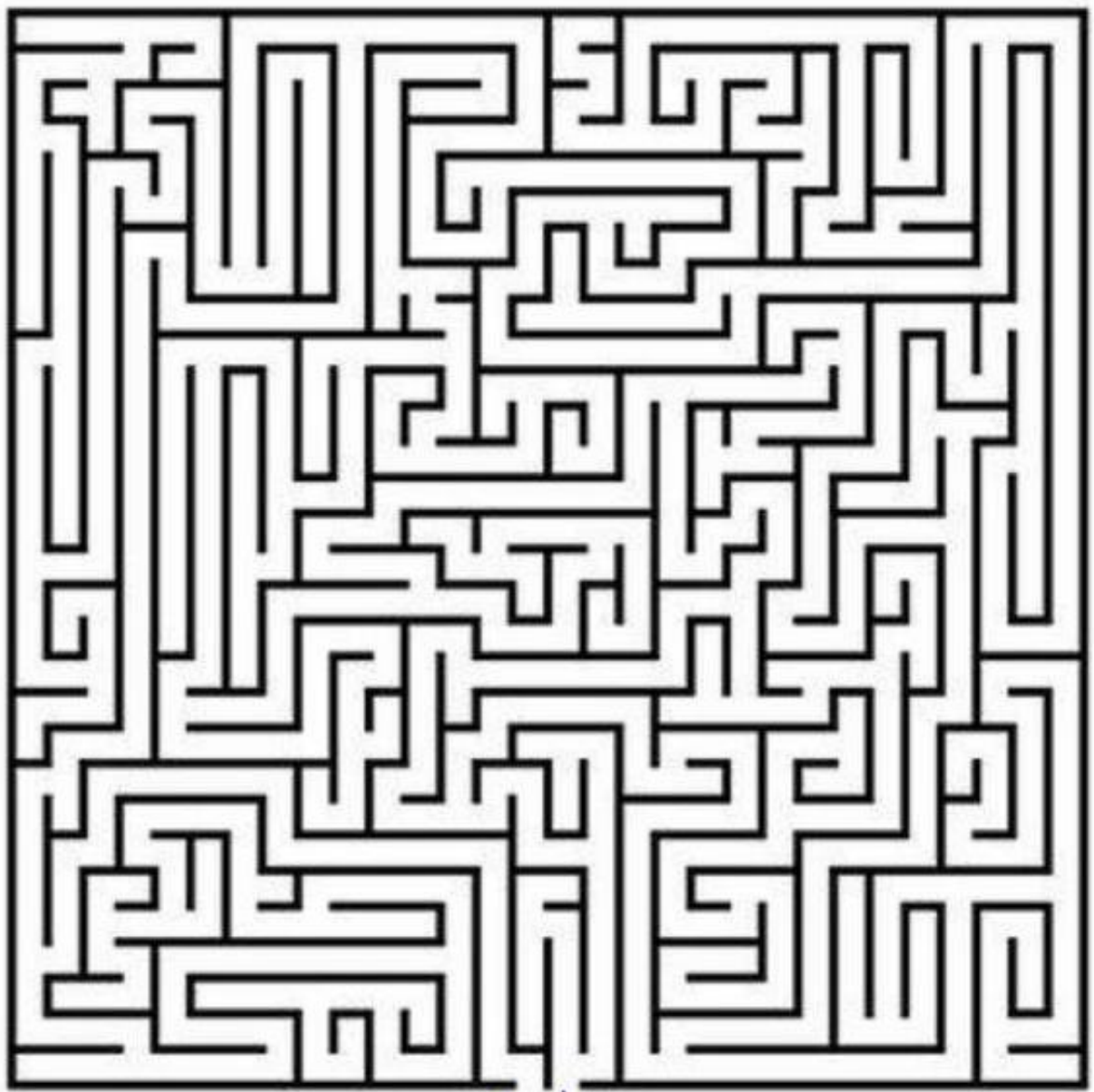
Ir a la pizzería

Leer la carta

Quedar con los amigos

Pedir la pizza al mesero

Esperar a los amigos

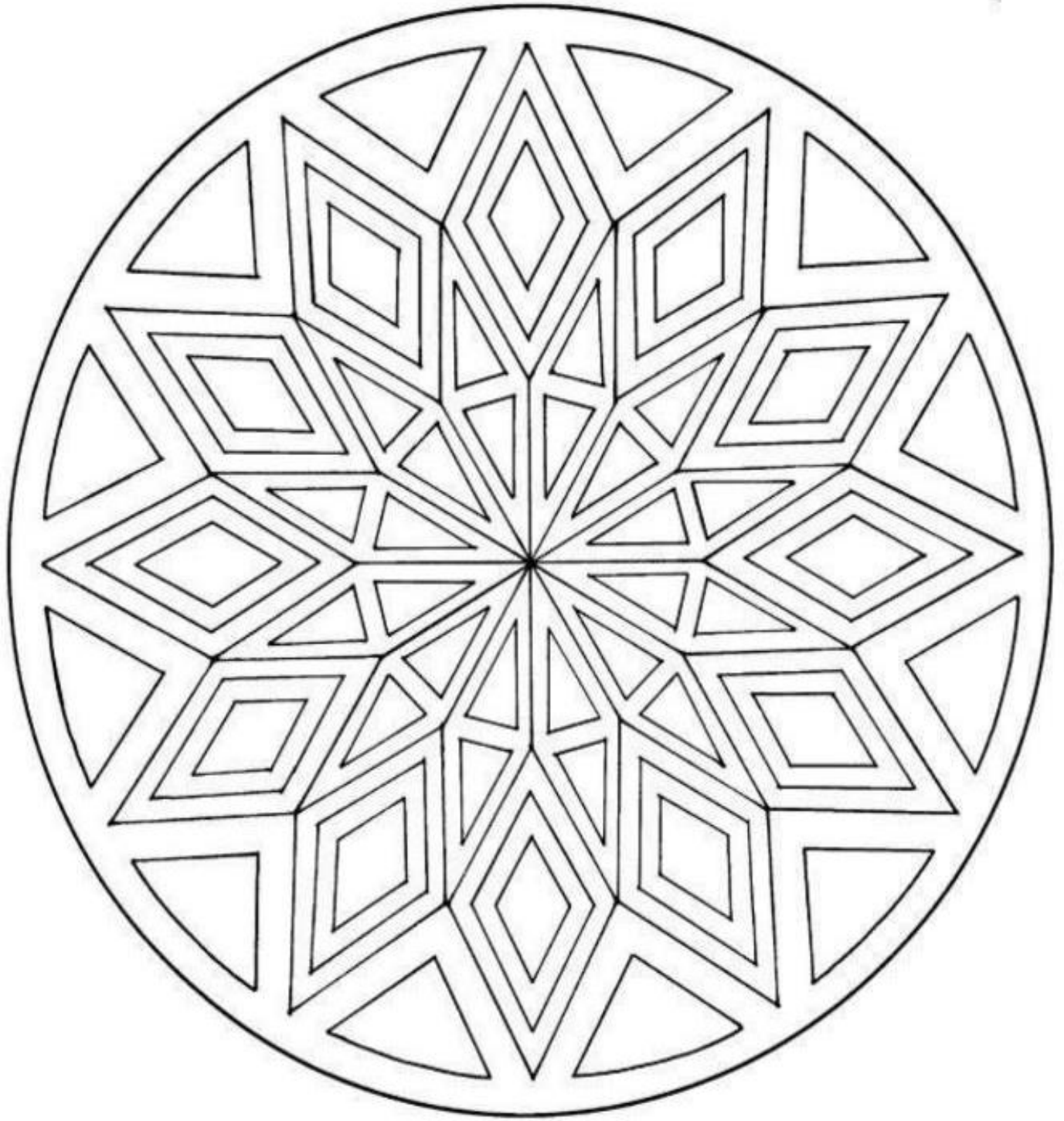


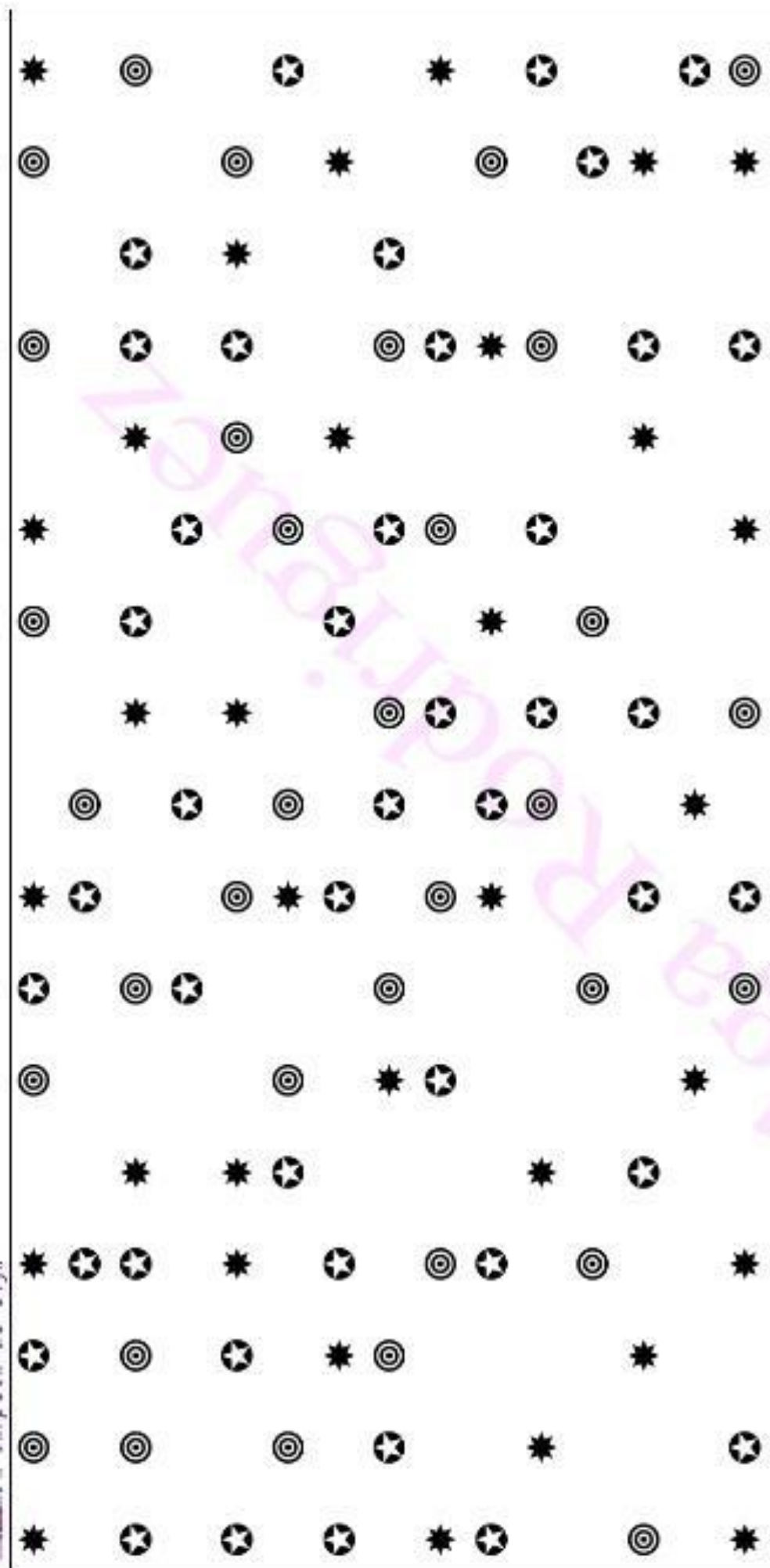
ENTRADA

SALIDA

MANDALAS:







¿Cuántos hay?

★	
◎	
★	

1.- Encuentra las palabras siguiendo las indicaciones:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	K	E	O	N	A	C	V	A	N
2	C	E	I	J	E	G	E	O	S	X
3	Z	O	A	H	S	R	P	E	T	O
4	N	M	Q	J	M	T	L	W	N	N
5	Z	I	O	S	Z	P	Y	I	K	R
6	I	U	S	E	R	A	E	V	O	C
7	A	Q	B	G	T	Q	O	D	H	R
8	D	N	X	Z	C	A	F	C	M	X
9	E	V	E	F	R	J	I	S	W	T
10	Z	C	V	N	H	T	K	M	Q	D

1ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
3	3	
4	7	
7	1	
8	4	
1	6	
1	10	

LA PALABRA ES

2ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
4	1	
6	4	
2	8	
1	10	

LA PALABRA ES

3ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
4	5	
6	2	
9	8	
5	8	
6	10	
8	6	

LA PALABRA ES

4ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
2	1	
8	6	
8	9	
5	6	
3	8	
5	3	
7	7	

LA PALABRA ES

5ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
3	4	
2	2	
6	5	
7	7	
2	5	

LA PALABRA ES

6ª Palabra:

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
5	2	
8	2	
6	8	
1	3	
3	6	
4	9	
6	6	
10	10	
9	3	
9	5	
3	10	

LA PALABRA ES

Jeroglífico

Descifra el mensaje:

γ	∂	⌒	♂	♂	♂	⋈	♍	☿
e	t	o	b	c	d	p	n	g
er	Π	≍	♂	◆	♂	☉	♁	
l	s	r	a	u	m	f	i	

γ er ∂ γ Π ⌒ ≍ ⌒ γ Π ∂ ♂ ♂
⌒ ♂ ◆ er ∂ ⌒ ♂ γ ∂ ≍ ♂ Π ♂ γ er
♂ er ♂ γ ≍ ♂ ⌒ ⌒ ⌒ ≍ ♂ ♂ γ
♂ ≍ ♂ ☉ ◆ ♂ Π γ Π γ er er ♂ ⌒
⌒ γ Π ∂ γ ♂ γ er ♂ Π er

Solución:

EJERCICIOS DE FUNCIONES EJECUTIVAS

- 1.- Escribir 10 nombres de personas que empiecen por la letra A.
- 2.- Escribir nombres de animales que contengan la letra E.
- 3.- Escribir títulos de canciones que empiecen por la letra L.
- 4.- Escribir títulos de películas que empiecen por la letra E.
- 5.- Escribir nombres de personajes famosos que contengan la letra O.

CATEGORIZACIÓN:

Dividir las siguientes palabras en tres grupos y a continuación hay que ponerle un nombre a cada grupo:

garbanzos, martillo, termómetro, fresas, merluza, sierra, tornillo, receta, clavo, taladro, huevos, jarabe, pastillas, queso, alicates, judías, esparadrapo, agua oxigenada, destornillador, rape, algodón, lentejas, tensiómetro, broca, , lijadora, tiritas, metro, lechuga, fresadora, jeringuilla.

9.- Las siguientes palabras están escritas con las letras desordenadas ¿Puedes ordenarlas?

CAVA

REIGT

BALCLOA

ATOG

NOTAR

LARGOI

RTANEPA

LMALA

LRNAMDI

CODRILOCO

RLIOM

LBUAFO

LUIAGA

ROBUR

EFTANELE

SOO

NEOL

RABAC

NENRETORIOC

OMNO

PIRESNETE

LALUGR

RESULTADOS SOLO PARA EL DOCENTE

CAVAvaca.....

REIGTtigre.....

BALCLOAcaballo.

ATOGgato.....

NOTARraton ...

LARGOIgorila

RTANEPa ...pantera ..

LMALAllama

LRNAMDImandril .

CODRILOCO cocodrilo

RLIOMmirlo.....

LBUAFObúfalo

LUIAGAáguila.....

ROBURburro.....

EFTANELEelefante.....

SOOoso.....

NEOLleón.....

RABACcabra

NENRETORIOC ...rinoceronte....

OMNOmono.....

PIRESNETEserpiente

LALUGRgrulla.....

Gimnasia cerebral

Mira la imagen y di el COLOR no la palabra

GRIS NEGRO AZUL

AMARILLO AZUL NEGRO

NARANGA VERDE ROJO

AZUL AMARILLO

ROSA AZUL GRIS

ROJO AMARILLO

NEGRO