

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN RETRASO MENTAL

MATERIALES Y ACTIVIDADES
TRABAJADOS EN CLASE

PARA TRABAJAR LA ATENCIÓN

- **Marionetas de dedos:** Podemos encontrarlas en la tienda Imaginarium, para niños de 3 años o más... Favorecen la atención, la percepción y la forma.



- Por ejemplo: Cocodrilo dilo (aconsejable mutismo selectivo)
Empezaríamos diciendo mira, mira este "cocodrilo", para que conduzca la mirada hacia la marioneta y también hacia nuestros ojos, ya que nos lo colocaremos a la altura de nuestra cara mientras les contamos una historieta, le realizaremos preguntas y le diremos díselo, díselo al cocodrilo dilo, ya que puede ser que a nosotros no nos quiera contestar pero a la marioneta si.



- **Collares de indio o de bolas:** favorece la destreza bilateral y podremos decirle una orden para que a continuación la ejecuten. (antes de los 2 años deben de poder meter las bolas en una cuerda), podemos enseñarles trucos para que no se les salgan, atarlo con un nudo, aguantar con la otra mano... Mejora la motricidad fina.
- **Tarjetas, Fichas con dibujos, figuras reales:** Trabajar con fotos, dibujos, animales de madera etc.... Además con la manipulación de las figuras desarrollamos la percepción táctil. La tarea consiste en buscar en una bolsa (sin mirar, sólo tocando) la figura de la misma forma que la que le estamos mostrando.



PARA TRABAJAR EL VOCABULARIO:

- **Fichas:** la elaboración de fichas, organizadas en grupos de alimentos, objetos del hogar y animales, entre otras.

La tarea consiste en ir mostrando al niño las fichas para que vaya reconociendo y relacionando las imágenes con su nombre.



1º) le diremos nosotros los nombres y luego intentaremos que los repita, pero si no dice nada haremos otro intento ayudándole con la inducción, esto es, diciendo la primera sílaba de la palabra y luego las dos primeras, si se trata de una palabra de más de dos sílabas.

2ª) Si con esto tampoco obtenemos respuesta, diremos al alumno que repita los nombres dando golpes por cada sílaba, ya que sabemos que de esta forma le resulta más fácil.

Con estas fichas conseguiremos que, poco a poco, el niño vaya adquiriendo más vocabulario, afianzando los colores y las nociones espaciales y temporales, aprendiendo a la vez la utilidad de cada objeto y reconociendo el aspecto real de éstos.

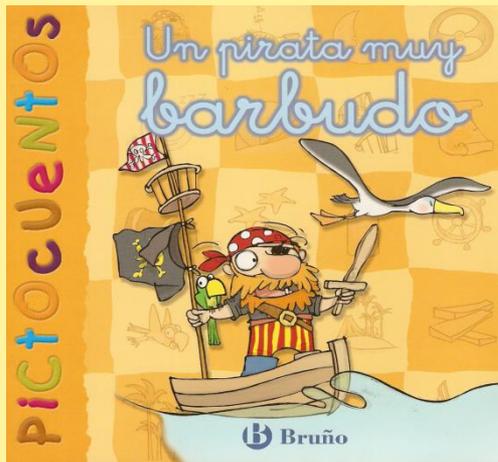


- **Cuentos tipo canon.** Estos cuentos nos servirán para trabajar los procesos cognitivos, como la atención, la memoria y la percepción, además de otros componentes del lenguaje.
- Tienen una estructura muy marcada que va repitiéndose, ayudarán al alumno a diferenciar cada parte del cuento, facilitándole la comprensión de la historia.
- Facilitan ampliar el vocabulario, pidiendo al niño que colabore en la confección de la historia.
- Un ejemplo de cuento tipo canon es el del Pollito Pito. Podemos decir que en general todos los cuentos, sean del tipo que sean, nos ayudarán a enseñar al alumno palabras nuevas y a trabajar con ellos muchos de los procesos cognitivos básicos.



○ Pictocuentos:

- Útiles para aumentar el vocabulario, además de que son muy válidos para trabajar con niños/as con retraso mental. Contienen un vocabulario básico y una estructura muy marcada, que dirigen al niño a través de la historia.
- Las palabras están presentadas de dos formas distintas, escritas y con un dibujo, que hacen más fácil la identificación de la palabra misma. contienen juegos y recortables, que hacen más motivadora la experiencia del niño con la lectura.



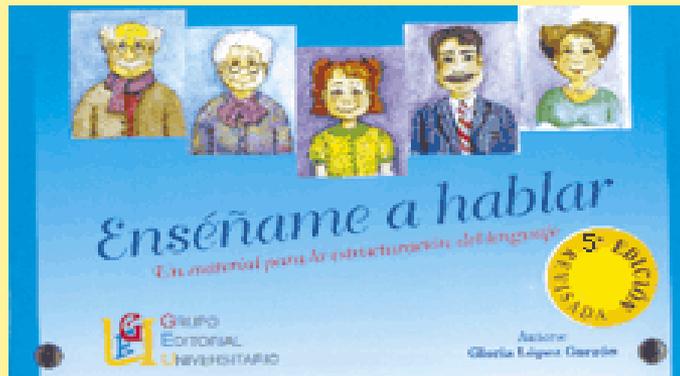
- **Cuentos personalizados.** Consiste en elaborar cuentos o historias en los que Alberto sea el protagonista. Con esto se sentirá mucho más motivado y prestará más atención a la tarea, ya que se sentirá más importante al ser él el protagonista. Se puede confeccionar con dibujos y fotos del niño para llamar más la atención. Así conseguiremos trabajar vocabulario y la atención y la percepción, entre otros procesos.
- **El juego de la memoria.** Este juego consta de unas fichas o tarjetas con diferentes dibujos, pero con la particularidad de que cada uno de los dibujos aparece en dos tarjetas. El juego comienza con todas las tarjetas puestas sobre la mesa boca abajo. Cada jugador las irá levantando por turnos, intentando encontrar el máximo número de parejas posible. Aquí es muy importante recordar donde está cada dibujo, ya que así será más fácil descubrir las parejas.

En este juego, aparte de trabajar vocabulario, se trabaja también la atención y la memoria y, como es una actividad que se realiza en grupo, ayudará al alumno a interactuar con sus compañeros.



- **El programa Enseñame a hablar.**

Es un programa adecuado para estimular el lenguaje y conseguir que los niños hablen, siendo muy válido para aquellos que tienen retraso mental. Contiene fichas de varias categorías: miembros de la familia, verbos o acciones y sustantivos o cosas.



Con estas fichas enseñaremos a aprender vocabulario básico y también a combinar palabras y construir frases, ya que contiene láminas que el alumno tiene que describir con las palabras aprendidas. Este programa trabaja procesos cognitivos básicos como la percepción, la atención y la memoria.



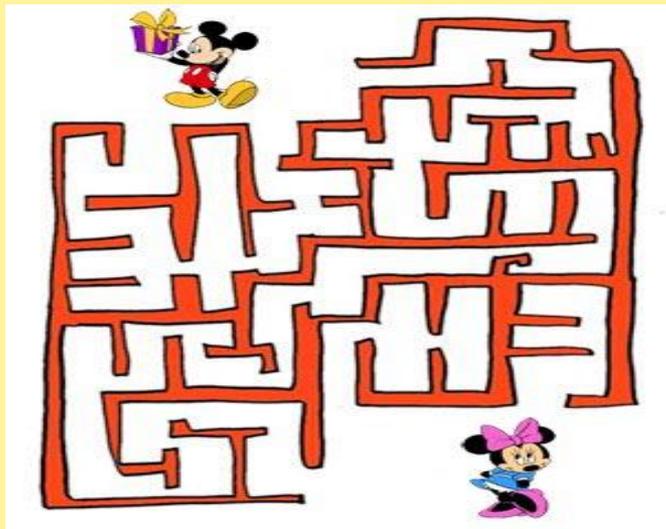
PARA TRABAJAR LA MEMORIA AUDITIVA:

- Escucha y aprendizaje de canciones.
- Aprendizaje de refranes y poemas.
- Escuchar y reproducir verbalmente secuencias numéricas o de palabras
- Aprendizaje de cuentos u obras en las que cada uno tiene que recordar su papel. Esta actividad nos sirve además para favorecer las relaciones entre iguales,

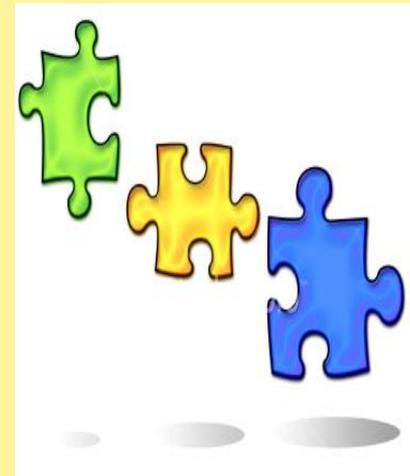


PARA TRABAJAR LA ATENCIÓN Y LA PERCEPCIÓN:

- **Laberintos.** Descubrir cuál es el itinerario que conduce al final de un laberinto. En esta actividad, el niño debe estar atento para encontrar la salida del laberinto, por eso desarrolla tanto la atención como la percepción. Los dibujos de los laberintos serán con colores y tendrán algún sentido, por ejemplo, el ratón debe llegar a la salida para comerse el queso. Con esto conseguiremos que aumente la motivación.

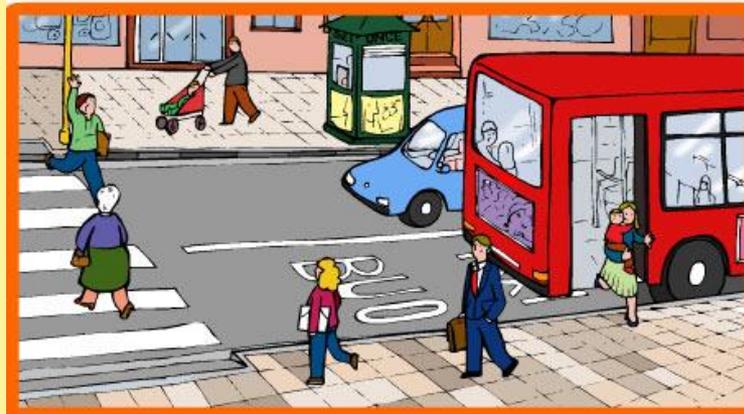
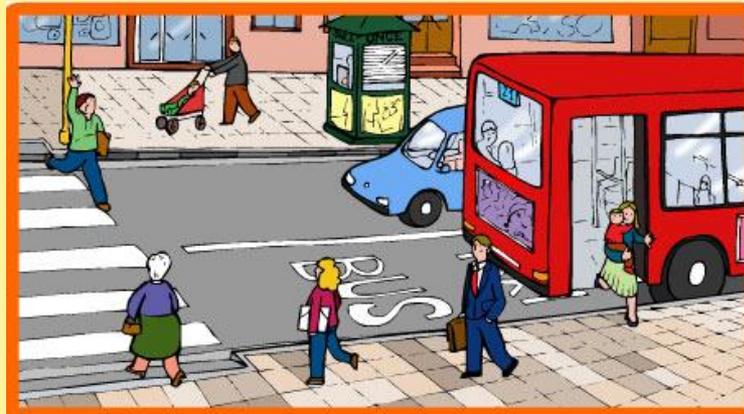


- **Realizar rompecabezas y puzzles.** Este ejercicio que parece tan simple no lo es, puesto que quien lo realiza trabaja la percepción y la atención al tener que fijarse en dónde va cada una de las piezas. Los rompecabezas y los puzzles se realizarán al final de algunas sesiones como recompensa.
- **Realizar sopas de letras.** Estos pasatiempos también nos servirán para que Alberto trabaje la atención, aunque estos no deberán ser de excesiva dificultad porque se podría frustrar y perder la confianza en si mismo. Intentaremos que las palabras que debe encontrar sean conocidas por el alumno y fáciles de identificar.



- **Descubrir las diferencias y semejanzas entre dos dibujos o imágenes.**

Aquí se trata de que el niño se fije bien en los dos dibujos presentados para ver si hay alguna diferencia entre ellos. Estimula mucho la atención y servirá para motivar al alumno al final de las sesiones.

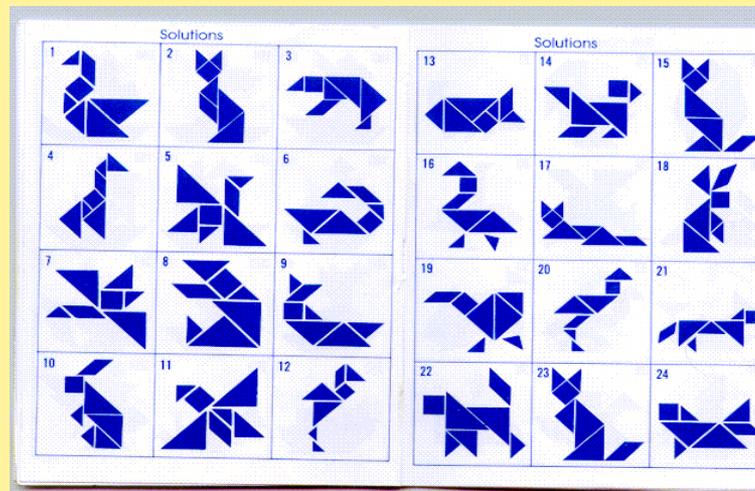


- **Describir imágenes.** Esta actividad, aparte de desarrollar la atención y la percepción, se trabaja la expresión oral al tener que describir aquellas cosas que observa en una lámina.

Si viéramos que le resulta un poco costoso, le ayudaríamos empezando nosotros mismos con la descripción para que después siguiera él.

- **El Tangram.** Este juego tan entretenido permite distraerse un rato mientras trabaja la atención y la percepción.

Consiste en observar una figura hecha con las piezas del tangram y montar una igual. Si observamos que tiene algunas dificultades se le pueden dar autoinstrucciones para facilitarle la tarea.



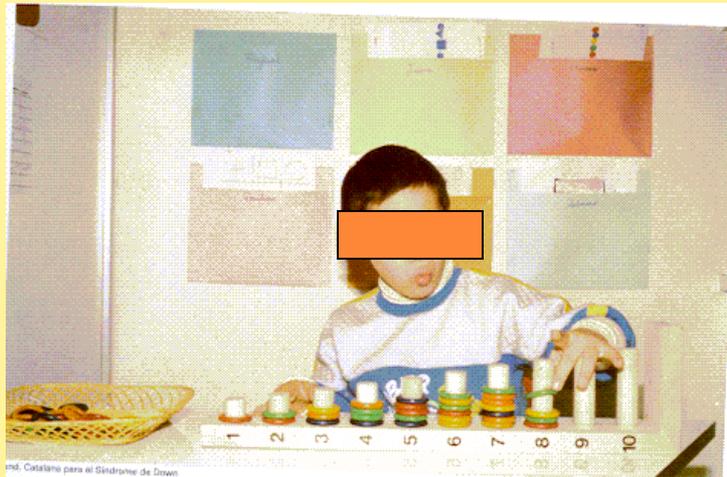
- **Papiroflexia, con autoinstrucciones.** Lo mejor será que en vez de hacer figuras sin ningún sentido, utilicemos la papiroflexia relacionándola con una historia.

De esta forma el alumno contextualizará la tarea y le sacará más provecho, trabajando simultáneamente los procesos cognitivos y la expresión y comprensión verbal.



PARA TRABAJAR LA NUMERACIÓN Y EL CÁLCULO:

- **Tablera de Enumeración:** Los niños con retraso mental tienen grandes dificultades para memorizar cadenas de números (anécdota de chica en una asamblea de estudiantes, solo contaba hasta 6 y volvía a empezar)
- -¿Cómo trabajarlo? Les decimos que el tablero es mágico y que un enanito se encarga de él, les decimos también que cuándo jueguen un poco el tablero les dará un regalo. (el enanito podemos ser nosotros o ser amigos de él y el tablero también les habla)



- Tienen que ir poniendo los aros correspondientes en cada columna, a continuación las tarjetas correspondientes y por último el número. Poco a poco vamos a ir trabajando cada número, sin prisas y cuando hayan interiorizado y asimilado el 1, pasaremos al 2, así hasta el 5, a continuación ya se complica más la cosa, ya que deberemos de poner 6 aros pero de forma que utilicemos 3 colores distintos, así que por ejemplo el 6 será: la suma del 1, del 2 y del 3, es decir pondremos el aro correspondiente al 1, los del 2 y los del 3. Además les enseñaremos cómo lo han acertado, mostrándoles la tarjeta con los colores correspondientes y por último mostraremos la tarjeta en el que sólo está escrito el número 6.
- Todo esto deberemos reforzarlo al máximo para motivarles (montarles una fiesta cada vez que lo hayan conseguido, para que así se atrevan a hacer el siguiente número sin miedo).
- Por último es importante darle muchas ayudas pero que al niño le parezca que lo hace él solo.



- Podemos contarle el siguiente acertijo para que la resuelva:
- Esto era una vez un hombre muy primitivo que no sabía contar. Para explicarle a su mujer cuántos huesos se había comido, decidió coger una piedra por cada hueso que se había comido. Pero resulta que el hombre de las cavernas se encontró por el camino de vuelta al COMESIEETEPIEDRAS, así que se quedó sin ninguna. Cuando llegó a la cueva le contó todo lo que le había ocurrido a su mujer y ésta pudo saber cuántos huesos se había comido.
- **Etnomatemáticas:** Tales, el hombre de la sombra.



- **El cuento de los caramelos.** Sirve para trabajar las unidades y las decenas, que tanto cuesta a los niños con retraso mental. Se le plantea que le hacen un pedido de catorce caramelos y tiene que distribuir y prepararlo como mejor pueda. Intentamos que comprenda que metiendo diez caramelos por bolsita, tendría que dar una bolsita y cuatro caramelos sueltos.
- **Las regletas.** El uso de este material nos puede venir muy bien para desarrollar el pensamiento del niño con R.M, ya que se puede aprovechar para realizar ejercicios variados. Como en la mayoría de materiales matemáticos, se trabajan los procesos cognitivos y los conceptos de numeración, además de las nociones espaciales y los colores.





Las actividades que se pueden realizar con las regletas son múltiples: comparar los tamaños, ordenar de mayor a menor o al revés, relacionar los números con sus colores correspondientes, enseñar a contar o aprender que en una regleta roja caben dos blancas y así sucesivamente.

También podríamos inventarnos una historieta con las regletas, de esta manera daríamos más sentido al ejercicio y la motivación sería mayor. Hemos de tener presente que cuanto más grandes sean las regletas, mayor será la percepción. Las regletas se pueden trabajar tanto oralmente como por escrito.



- **El juego de los patitos.** Este juego que parece tan simple ayudará al niño a trabajar y mejorar muchos aspectos en los que tiene dificultades. Para este juego se necesitan dos jugadores, cada uno tiene que intentar cruzar el río para llegar a la otra parte, que es donde está su casa. La manera de cruzar se logra apostando a unos números que tienen que salir tirando dos dados. El primer jugador que consiga retirar todas sus fichas de los números que hayan salido en los dados gana el juego. Aquí se trata de que los niños descubran qué números tienen más posibilidades de salir y cuáles no van a salir nunca, como el uno. Para esto les vendrá bien llevar un registro donde apunten todas las veces que salen los números. Con este juego trabajamos la suma, la atención, la percepción, el razonamiento matemático y favorecemos las relaciones interpersonales, además de motivar mucho a los alumnos, ya que no deja de ser un juego.



LOS PATITOS

