

LÍO DE IMÁGENES

(Material para trabajar la memoria, atención, expresión oral, expresión escrita, vocabulario,...)





IDEAS PARA TRABAJAR CON ESTE MATERIAL

▫ EXPRESIÓN ORAL

- Se podría elegir un objeto y describirlo.
- Observar la lámina y hablar sobre los objetos, si tienen algo en común, si hay algún intruso, para que sirve cada uno de ellos, si los suele haber en el colegio, en casa,...

También se puede hacer individual o colectivo.

▫ EXPRESIÓN ESCRITA

- Escribir el nombre de todos los objetos en una hoja.
- Inventar frases con cada uno de los objetos.
- Describir un objeto de los que aparecen en la lámina.
- Observar la lámina y hablar sobre los objetos, si tienen algo en común, si hay algún intruso, para que sirve cada uno de ellos, si los suele haber en el colegio, en casa,...

MEMORIA

Se trabajaría de forma individual (alumn@ + docente, logopeda,...) o de forma grupal o colectiva.

Se puede trabajar tanto con niños como con adultos, siempre adaptándolo a las necesidades de cada persona o grupo.

La DINÁMICA de la actividad es muy sencilla:

De forma individual se le mostraría la lámina, al alumn@, durante un tiempo estipulado, 12 segundos por imagen que aparezca en la lámina (siempre adaptándolo a las necesidades de la persona o grupo, ese tiempo sería el ideal).

TIEMPO IDEAL PARA ESTA LÁMINA:
12 Segundos X 4 Imágenes = 48 SEGUNDOS





Una vez pasado el tiempo estipulado, se le pedirá que escriba en una hoja todos los objetos que recuerda. También se le podría pedir que los enumere oralmente.

Antes de que empiece a tiempo de observación hay que asegurarse de que la persona o personas que va realizar la prueba conozca todos los objetos que vea en la lámina.

Lo ideal sería or apuntando como realiza la actividad, una vez finalizada, cuantos objetos recuerda, el tiempo que estuvo observando la lámina, si conocía todos los objetos de la lámina,... O simplemente guardar la actividad realizada y así poder compararla con las próximas sesiones que realizaría esta misma actividad.

Una vez cogida la dinámica de la actividad (siempre que sea posible, según las características de la persona que la realiza) se podría recortar el tiempo de observación, para valorar si hay mejoría, si se concentra mejor,...



De forma grupal o colectiva se realizaría igual que de forma individual, siendo lo ideal mostrar la lámina mediante un proyector para que todos los alumn@s lo vean por igual y durante el mismo tiempo. En caso de no ser posible lo del proyector, se les daría una fotocopia de la lámina a cada miembro del grupo y asegurarse que tod@s la observan el mismo tiempo.

Una vez acabado el tiempo de observación tendrían que escribir los objetos que recuerden.

Una vez finalizada la actividad se recogerían las láminas para que no tengan tiempo de aprenderlas de memoria y poder realizar la misma actividad otra vez transcurrido un tiempo.

CONSEJO: Intentar variar lo máximo posible las láminas ya que se corre el riesgo de que las aprendan de memoria.

• JUEGO "VEO, VEO"

El "Veo, veo" es un juego divertido y entretenido, ideal para aprender y trabajar la concentración.

La edad recomendada para empezar a jugar son los 3 años (cuando empiezan a aprender los colores, adquieren vocabulario,...)

Se puede trabajar de forma individual (alumn@ + docente, logopeda,...) para trabajar una dificultad específica del alumn@. Se jugaría de forma tradicional.

Para jugar de forma tradicional son necesarios 3 o más jugadores (en este material, tendríais que adaptar los jugadores a cada lámina).

El funcionamiento del juego: Uno de los jugadores piensa un objeto (con este material se trabajaría con las láminas, por lo tanto, el objeto tendría que aparecer en la lámina correspondiente) y dice en voz alta:

..-"Veo, veo"

El resto de los jugadores responden:

- "¿Qué ves?"

El primer jugador les contesta:

- "Una cosita..."





<---

Y añade a la frase una de las siguientes opciones:

- - "... de color ..." - y señala uno de los colores que caracterizan al objeto (ej. verde, amarillo, rojo...).
- - "... que empieza por..." - y pronuncia la letra inicial del objeto (la a, la d, la t...).

El resto de los participantes tiene que adivinar qué cosa es. Así, irán nombrando diferentes objetos mientras el primer jugador responde "sí", cuando aciertan y "no", cuando fallan.

¡El que gane será quién inicie nuevamente el juego!

