

**PROYECTO**  
**“DESARROLLO COGNITIVO INFANTIL EN CONTEXTO RURAL Y URBANO: ESTUDIO DIAGNÓSTICO”**

**LUGAR DE DESARROLLO**

**Fundación Mundo Sano**

Av. Dr. Isaac Wofcy esq. Guillermo Cejas  
(G3760CRF) Anatuya – Santiago del Estero  
(+54 3844) 422-244

**Unidad de Neurobiología Aplicada (UNA, CEMIC-CONICET)**

Av. Galván 4102 C1431FWO Tel # 4545-6589

**GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

Maria Julia Hermida, Andrea Goldin, Sebastián Lipina, Mariano Sigman

**MÓDULO DE ACTIVIDADES AÑO 2015**

**Salas de 5 años**

## 1. RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto busca, por un lado, estudiar cómo impacta la vulnerabilidad social en el desarrollo cognitivo infantil. Por otra parte, busca tratar de disminuir ese impacto mediante una serie de actividades en el jardín de infantes, que apuntan a estimular la memoria, la atención y otros procesos cognitivos.

Estas actividades han sido probadas en Buenos Aires, pero queremos probarlas en dos jardines de infantes de Añatuya con los que la Fundación Mundo Sano ya viene trabajando:

- 1) Jardín de infantes N° 140 “El Chañarcito”, funciona en Escuela Primaria N° 1068 “Rompehielos Almirante Irizar”,
- 2) Jardín de infantes N° 80 “Mi Pequeño Pony”, funciona anexo a Escuela Primaria N° 492 “Reyes Salinas”,

Se trabajará sólo con las salas de 5 años (2 en cada Jardín), en las que se realizarán las siguientes actividades:

### 1) Evaluación de los niños:

A los niños autorizados por sus padres se les tomarán 5 pruebas cognitivas que tienen forma de juegos, por ejemplo, completar figuras, armar rompecabezas, recordar ubicaciones espaciales, etc. La evaluación se hará 15 días en mayo y 15 días en septiembre. Las evaluaciones se harán en el patio o comedor de la escuela, a la vista de todos.

### 2) Actividades en salas de intervención:

En cada Jardín habrá una sala de 5 años en la que se implementarán 20 actividades (1 por día durante un mes (agosto); cada actividad dura 40 minutos aproximadamente); la otra sala de la escuela será testigo o control (no se aplicará ninguna actividad). Las actividades son acordes al currículum, sólo que están específicamente diseñadas para estimular atención, memoria y otros procesos cognitivos. Todos los materiales utilizados en las actividades serán provistos por los investigadores y quedarán para las escuelas. Las maestras recibirán capacitación en las actividades y en desarrollo cognitivo infantil en general.

### 3) Entrevistas a padres:

Se entrevistará a cada madre o padre durante 20 minutos para obtener información socioeconómica, de salud y de temperamento del niño, durante el mes de agosto.

En total estaremos realizando actividades en las dos escuelas durante dos meses: **15 días en mayo** (evaluación a los niños previa), **todo agosto** (actividades en salas de intervención) y **15 días en septiembre** (evaluación a los niños post-intervención). Las actividades del proyecto se adaptarán siempre priorizando las necesidades de cada escuela.

Todos los procedimientos han sido consensuados con el Comité de Ética del Hospital CEMIC (protocolo de aprobación N° 967). La participación de los niños, padres y docentes es voluntaria. Los datos son confidenciales y serán utilizados sólo a fines de la investigación

El proyecto está avalado por CONICET, la Fundación Mundo Sano, el Laboratorio de Neurociencia de la Universidad Torcuato Di Tella y la Unidad de Neurobiología Aplicada del Hospital CEMIC. El Ministerio, la Supervisión, las Escuelas y las familias que participen serán informados de los resultados del estudio.

Las propuestas de enseñanza que se evaluarán incluyen contenidos y actividades para las áreas de matemática y lengua organizadas en veinte actividades totales a desarrollarse diariamente durante el mes de agosto (fecha de inicio lunes 3 agosto, fecha de finalización lunes 31 de agosto de 2015). Los ejes temáticos de las propuestas responden a los propuestos por el Diseño Curricular de la Provincia de Santiago del Estero para los niños de 5 años.

La secuencia de actividades esta especialmente diseñada para demandar procesos de control ejecutivo y procesamiento fonológico; la dificultad de las actividades se incrementará en la medida que los niños las resuelvan (teniendo siempre en cuenta su interés y motivación para el trabajo).

Las propuestas de enseñanza del proyecto tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- a) La mediación del maestro, desde las consignas y los materiales/objetos, propiciará un formato preferentemente lúdico. La inclusión del juego como uno de los formatos posibles de la secuencia, dado el carácter auto-motivador y recursivo que asume como actividad infantil, facilitará la interacción con el adulto y entre pares durante el trabajo escolar.
- b) Se solicitará a los docentes de la sala que una vez finalizada cada actividad, elabore un registro a modo de crónica, en la cual relate brevemente, las situaciones en que incluyó las actividades y la respuesta obtenida por parte de los niños (según guía acordada previamente con los investigadores). Esto podrá hacerse verbalmente en caso de que el investigador esté en la escuela. Se intentará buscar las formas en que este tipo de solicitudes de registro a los docentes interfieran lo menos posible con el desarrollo general de sus tareas.

Para aquellos casos en que las propuestas pudieran resultar muy fáciles o muy difíciles para ese grupo de niños, el docente contará con recomendaciones para aumentar o disminuir el nivel de dificultad de modo de poder adecuarlo al grupo de niños.

Al momento de aplicar las propuestas de enseñanza, se atenderán a los siguientes criterios:

- a) En función de una evaluación inicial de cada grupo de niños (tanto en los aspectos referidos al ámbito de enseñanza como al de aprendizaje), que se realizará tomando en cuenta los criterios de los docentes a cargo del grupo, junto a los investigadores se elaborarán los formatos de trabajo (lúdico y otro/s) y de las actividades según el área curricular (matemática y lengua). De esta forma se promoverá una participación activa del docente, intentando

promover un esquema de trabajo en el que éstos participen activamente de los ajustes y la aplicación de las propuestas de enseñanza en base a su formación, experiencia e interacción con el grupo de investigación.

b) Los materiales a utilizar se definirán a partir de la elaboración de la propuesta. Sin embargo, se considera que éstos deben resultar familiares y de uso común para los niños, por lo cual también éstos estarán sujetos a potenciales ajustes producto del análisis conjunto entre docentes e investigadores.

c) Dado que el proyecto considera el trabajo con grupos de niños en los que se van a implementar las propuestas diseñadas y otros grupos en los que se continuará con las actividades planificadas por las instituciones escolares, los docentes del primer grupo participarán de reuniones específicas para trabajar cuestiones referidas a las actividades. El segundo grupo de docentes, también participará de algunas de estas reuniones (aquellas en las que no se trabajen aspectos específicos de las propuestas de enseñanza a evaluar). Una vez finalizado el proyecto los docentes que participaron del grupo control serán informados de las actividades y los materiales utilizados quedarán disponibles para que ellos también puedan aplicar las actividades.

Antes y después de las actividades, se les administrará a todos los niños autorizados por sus padres una batería de pruebas cognitivas con tareas de demanda de control ejecutivo (atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva), para determinar niveles iniciales de desempeño y su potencial modificación por exposición a las propuestas de enseñanza (tanto la del proyecto, como la de la escuela). La administración de tales pruebas, que estará a cargo de investigadores de la UNA, se efectúa en forma individual en un espacio provisto por las escuelas con acceso visual por parte de personal docente y directivo. Las pruebas consisten en diferentes ensayos que se presentan como juegos (manuales o por computadora, para lo cual los niños practican previamente el uso del ratón) y no implican ningún procedimiento invasivo para los niños, ni tienen valor clínico

Durante las reuniones informativas del proyecto a los padres, se los invitará a que durante diferentes momentos del ciclo lectivo, en una entrevista con investigadores del grupo de la UNA, completen encuestas que contemplan ítems relativos a las condiciones de vida y crianza en el hogar. La información que se obtendrá tanto de las entrevistas a padres y de las evaluaciones del desempeño cognitivo de los niños, será mantenida en condiciones de confidencialidad por el grupo de investigadores, quienes además estarán a disposición de los padres y autoridades escolares durante el desarrollo del proyecto para toda consulta relativa a aspectos del desarrollo de sus hijos.

Al finalizar el ciclo lectivo se le ofrecerá a la comunidad educativa de cada escuela (autoridades, docentes, padres) la posibilidad de organizar reuniones con el fin de compartir la experiencia. Si bien no se efectuará una devolución individual sobre cada niño en relación a su desempeño, en caso de verificarse alguna circunstancia que así lo ameritara los investigadores lo informarán a las autoridades escolares y se pondrán a disposición para colaborar en el sentido que éstas lo requirieren.

## **2. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

### **2.a Consideraciones generales sobre la enseñanza de la matemática**

Los niños llegan al jardín portando algunos conocimientos matemáticos que han construido de manera espontánea en diversas situaciones sociales. Conocen los nombres y a veces la escritura de algunos números, intentan realizar los primeros recitados y conteos -aún sin saber la serie convencional- reconocen algunas figuras geométricas, identifican posiciones espaciales y participan en situaciones de uso de instrumentos de medición convencional. Estos conocimientos son diversos y dependen de múltiples circunstancias propias de diferentes experiencias, intereses y posibilidades. Es tarea del docente reconocer y valorar estos conocimientos informales, construidos de manera no sistemática y seguramente incompleta, para tomarlos como punto de partida para su acción didáctica.

El actual enfoque de enseñanza de la matemática propone enseñar también a los niños pequeños, a través del planteo de problemas reales y significativos, que desafíen el nivel de conocimientos alcanzado por los niños, con el objetivo de lograr que avancen desde tales conocimientos de base hacia la apropiación de los contenidos seleccionados. En este contexto, un problema implica un desafío, un obstáculo cognitivo a superar, una situación que el niño no puede resolver directamente con los conocimientos que posee, pero frente a la cual y en interacción con sus pares, puede intentar construir una aproximación a la solución y de esa manera avanzar en sus aprendizajes.

Desde este enfoque plantear problemas significa proponer “el qué” sin proponer “el cómo”, procedimiento que debe ser tarea del alumno. Ello implica proponer el enfrentamiento a los problemas para construir soluciones, promoviendo un rol activo y constructivo, en lugar de la ejercitación y la repetición. Asimismo, los problemas para enseñar matemática pueden plantearse en el contexto de propuestas lúdicas, contribuyendo con ello al incremento del interés y la motivación de las propuestas. Por otra parte, las situaciones de enseñanza no son universales e idénticas en cualquier circunstancia escolar, sino que por el contrario tienden a ser situacionales, por lo cual adoptan particularidades de acuerdo a cada uno de los contextos en los que se desarrollan. Las interacciones entre docentes e investigadores, antes y después de cada actividad, tendrán como objetivo ajustar las actividades a dichas particularidades. En este sentido, mas allá de la generalidad de los contenidos de la Matemática, es tarea del docente contextualizar su enseñanza en función a cada una de las realidades en las que sus alumnos están inmersos.

La actividad de resolución de los problemas debería ser planteada por el docente, considerando privilegiar el trabajo en pequeños grupos. Esta dinámica reduce el tiempo de espera, maximiza el nivel de participación y el contacto directo de los niños con el conocimiento, alentando la autonomía

y la toma de decisiones compartida. El docente puede observar, guiar, orientar, a los diferentes grupos en las decisiones y resoluciones que vayan tomando, siguiendo sus procesos. Esta modalidad de trabajo en grupos pequeños permite, no sólo el abordaje de contenidos matemáticos específicos, sino que además favorece el desarrollo de la autonomía, la interacción, la confrontación con otros y la fundamentación de las propias ideas, que en conjunto son procedimientos del quehacer matemático.

El desarrollo de las propuestas en la sala puede organizarse en torno a los siguientes momentos:

- Presentación de la situación. El docente presenta la propuesta, indica la organización grupal, entrega los materiales, plantea la consigna, y se asegura que ésta haya sido interpretada por todos, adoptando en este momento un rol protagónico.
- Resolución de la situación. Por lo general este momento se desarrolla en pequeños grupos. Los alumnos intercambian opiniones, discuten, confrontan formas de resolución, con el fin de dar respuesta al problema planteado. El protagonismo pasa del docente a los alumnos, siendo el primero quien cumple un rol de guía y orientador de la tarea.
- Presentación de los resultados o puesta en común. Generalmente se realiza en grupo total. Los subgrupos presentan lo realizado y lo someten a la consideración de los compañeros, explicando sus razones y argumentos. Tanto el docente como el alumno protagonizan este momento ya que intercambian opiniones, descubrimientos, procedimientos, en torno al saber en construcción. Síntesis de lo realizado. Es un momento destinado a elaborar conclusiones a partir de las resoluciones presentadas por los alumnos y tiene por objetivo acercar a los niños al saber disciplinar. El docente tiene aquí un alto protagonismo.

Es importante tener presente que el aprendizaje no se produce con una única actividad, sino que requiere de aproximaciones sucesivas a través de la presentación de un contenido en diferentes contextos y de la reiteración de las actividades. Es por ello que el proyecto propone *secuencias de enseñanza* constituidas por varias actividades que guardan coherencia entre sí y que incluyen progresivos niveles de dificultad con la intención de ampliar y complejizar los conocimientos infantiles. A partir de la observación del proceso grupal, sus logros y dificultades, el docente decidirá cuándo repetir la actividad original y cuándo modificarla, planteando nuevos problemas. La enseñanza de los contenidos matemáticos se articula en torno a tres ejes: Número, Espacio y Juegos de Planificación (Actividades de memoria de trabajo y control inhibitorio con sonidos, ta-te-ti y otros juegos de estrategia).

En relación con el abordaje del eje Espacio, la intención es contribuir con la creación de un sistema de referencia que le permita al niño ubicarse y ubicar los objetos así como reconocer y comparar sus formas. En este sentido es posible trabajar sobre las posiciones espaciales y los desplazamientos por el espacio, así como con la exploración y el reconocimiento de las formas geométricas tanto en las figuras como

en los cuerpos. La habilidad o destreza para lo espacial es un componente esencial del funcionamiento del pensamiento matemático, que nos permite comprender nuestro entorno, conocer sus propiedades, ubicarnos en él, comunicar qué vemos, dónde estamos, diferenciar y reconocer las formas y sus propiedades. Desde que nace, el niño se mueve e interactúa en el entorno e inicia la compleja tarea de construir un sistema mental que le permita realizar una lectura adecuada del espacio que lo rodea.

La Educación Inicial tiene como función ampliar, organizar y sistematizar los conocimientos espaciales y geométricos que el sujeto ha construido y construye en contacto con el medio, con los otros y con los objetos. El espacio es contenido de enseñanza de diversas disciplinas como Plástica, Educación Física, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales. Desde la Matemática el abordaje de los contenidos espaciales enfatiza la enseñanza de las *relaciones espaciales* y de las *formas geométricas* con el fin de que los niños avancen en sus representaciones espaciales y construyan un sistema de referencia cada vez más complejo y completo. Esta construcción se logrará en la medida en que el docente presente al niño problemas espaciales y geométricos que planteen un desafío a sus conocimientos informales y lo acompañe en la reflexión, sistematización y conceptualización sobre lo realizado.

Los problemas espaciales incluyen *acciones* como observar, ubicar, desplazar, desplazarse, copiar, dibujar, fabricar y *comunicaciones* a propósito de acciones, de comprobaciones o de anticipaciones en las que el lenguaje juega un rol fundamental. Se trata de un vocabulario que se construye y se hace más preciso a partir de reconocer su utilidad en la resolución de situaciones problemáticas significativas en las que transmitir la información resulta necesario.

La presente propuesta propone el abordaje de situaciones que impliquen:

- La interpretación y la comunicación de las *posiciones* de los objetos y las personas en el espacio, pasando de considerar posiciones absolutas (arriba, abajo, adelante, atrás, cerca, lejos) a posiciones relativas (arriba de, debajo de, delante de, atrás de y sus combinaciones)
- La comunicación y la reproducción de *recorridos* espaciales considerando puntos de referencia para orientarse, abordando la problemática que implica el desplazamiento espacial en cuanto a la relatividad de las posiciones.
- La *representación* gráfica o tridimensional de los objetos, las posiciones y los recorridos en el espacio, tanto desde la interpretación como desde la producción. Es en esta actividad representativa donde cobra especial sentido el trabajo matemático en tanto conceptualización o modelización del espacio físico o sensible.

Otro de los ejes que constituyen esta propuesta implica una aproximación a la noción de número y cantidad, pero en vinculación con las actividades de espacio previamente trabajadas (por ejemplo, actividades en las que hay que reproducir una distribución de distintas cantidades de objetos a partir del dictado de un compañero).

Finalmente, se trabaja una serie de actividades consistentes en juegos que requieren resolución de problemas, implementación de estrategias y planificación.

## **2.b Consideraciones generales sobre la enseñanza de la lengua**

Los nuevos enfoques, para la enseñanza de la lengua, tienden a propiciar lo comunicacional. En este marco, el Diseño Curricular para 4 y 5 años distingue cuatro instancias: Hablar en el Jardín, Leer y Escribir, Literatura. Estas cuatro habilidades básicas, lejos de estar separadas, se encuentran íntimamente relacionadas en el hacer cotidiano de la sala. Así, cuando alguien habla, por ejemplo, otros escuchan con atención, hecho que es recíproco pues, en toda comunicación humana, el intercambio de roles es constante; de esta manera, si la palabra es tomada por otro niño, el primer hablante pasa a la categoría de oyente y así, sucesivamente. Del mismo modo, al realizar una tarea de escritura, seguramente los pequeños explorarán otros textos, comentarán con sus compañeros sobre determinadas grafías, discutirán sobre las dudas o toma de opiniones, con lo cual estarán participando de experiencias ricas, simultáneamente, de habla, escucha, lectura y escritura. En esta línea, cabe destacar que, al hablar de lectura y escritura, se considera tanto el modo tradicional de abordar un texto, como las aproximaciones del lector y escritor que aún no lee ni escribe en el sentido estricto del término. El niño hace "como si leyera" o "como si escribiera", pero tiene plena conciencia de que no lee ni escribe como lo hace el adulto. No obstante, es interesante conocer las estrategias que utiliza para descubrir y construir el texto.

Es fundamental, también, que el texto le ofrezca una información que cobre significado para él; por lo tanto, se le deben brindar oportunidades para que el niño participe en situaciones comunicativas significativas. Aprender a leer implica el desarrollo de estrategias para obtener sentido del texto. Implica el desarrollo de esquemas acerca de la información que es representada en los textos. Esto solamente puede ocurrir si los lectores principiantes están respondiendo a textos significativos que son interesantes y tienen sentido para ellos.

En cuanto a la literatura infantil es, como toda literatura, un arte, es decir, busca la expresión de la belleza por medio de la palabra escrita u oral. Sólo distingue al destinatario, en este caso, el niño. La docente está obligada a contar con las herramientas necesarias para poder apreciar y hacer apreciar a otros la obra artística real. Para ello, debe manejar un juicio crítico elevado en el momento de seleccionar el material. Así, no solamente buscará textos que respondan a los intereses, gustos y etapa evolutiva por la que atraviesan sus niños, sino también los de gran vuelo imaginativo.



Para esta propuesta de trabajo, se tuvo en cuenta que los niños pusieran en práctica las habilidades básicas ya mencionadas. De la misma manera, en cada una de las actividades, se contemplan tres momentos: el primero está articulado en torno a un intercambio oral con los niños, mediante el cual se indagan los saberes previos de ellos, en relación con la temática de trabajo. En el segundo, se desarrollan las consignas dadas, en las que la docente sostiene la tarea de los pequeños y procura la interacción permanente. Mediante el tercer momento, se realiza el cierre, en el cual se focaliza el nivel de comprensión y el grado de interés; y se posibilita la socialización de la actividad. En todos los casos, se busca la participación constante de los grupos y la adecuación a los intereses y a las posibilidades del nivel. Para ello serán especialmente importantes las reuniones entre docentes e investigadores realizadas antes y después de cada actividad.

## **2.c Consideraciones generales sobre el desarrollo de los procesos cognitivos básicos**

Estas actividades han sido diseñadas por un grupo de investigadores y docentes de la Unidad de Neurobiología Aplicada (UNA, CEMIC-CONICET) -a cargo del presente proyecto- y del Instituto Superior de Educación Inicial "Sara C. de Eccleston" (GCBA) (Dirección Nacional del Derecho de Autor, Registro N° 740208). El objetivo de esta propuesta es articular contenidos curriculares de las áreas de lengua y matemática que se ajustan al currículo vigente, con la estimulación de procesos cognitivos básicos, necesarios para la adquisición de los primeros aprendizajes escolares y para el desarrollo de competencias sociales de importancia para la vida escolar de los niños.

En particular, la implementación de tales actividades precisa de la generación de espacios continuos de diálogo y discusión entre los docentes de las escuelas en las que se implemente el proyecto, y el grupo de investigadores de la UNA. El objetivo de tales espacios es integrar las actividades en términos conceptuales y metodológicos, de acuerdo al conocimiento didáctico-pedagógico de los docentes, al conocimiento en el área de la Neurociencia Cognitiva, y a los ajustes correspondientes a las características de los niños y de cada institución escolar. Es decir, que el proyecto no propone aplicar en forma directa las propuestas de enseñanza que acompañan a esta guía y reducir la participación de los docentes sólo a un rol de ejecución o aplicación. Por el contrario, se propone que a partir de un trabajo conjunto de construcción conceptual y metodológica entre docentes e investigadores, se ajusten las versiones originales de las actividades, contemplando los saberes previos de docentes y niños, de los conceptos y metodologías específicos del proyecto de investigación, así como las características de la estructura y el funcionamiento cultural de cada escuela. Para los investigadores, tal construcción no es posible sin un trabajo continuo, es decir durante el desarrollo de las actividades en el ciclo lectivo, entre

autoridades educativas, docentes, niños, familias e investigadores. Si bien el proyecto plantea objetivos específicos de investigación, también propone que la participación de los docentes y de los niños redunde en un beneficio directo de aprendizaje y enriquecimiento personal y profesional.

Desde el punto de vista operativo, es decir, en lo que respecta al desarrollo de las actividades del proyecto, los obstáculos más comunes que suelen aparecer tienen que ver con deficiencias en la comunicación, desconocimiento de conceptos y metodologías básicos, prácticas y costumbres institucionales, así como también falta de tiempo para encontrar espacios de diálogo. En todos los casos, es importante generar y mantener canales de comunicación claros, con información relevante al proyecto y a la cultura institucional, todo lo cual implica conocer con detalle las fases del proyecto.

A continuación se dará una breve descripción de los procesos cognitivos básicos a los cuáles las actividades de la propuesta de enseñanza buscan demandar de manera específica.

### **Atención sostenida y selectiva**

La *atención sostenida* es un proceso cognitivo mediante el cual es posible sostener la realización de una acción o actividad durante períodos largos de tiempo (en el caso de los niños, hasta que no les es posible controlar el impacto de estímulos distractores, o por fatiga o aburrimiento). Por ejemplo, un niño sostiene su atención si puede escuchar hasta el final la consigna y las pautas para realizar una tarea sin interrumpir. Es decir que el sostenimiento de la atención es un proceso implicado en la realización de cualquier actividad, tanto en el hogar como en la escuela y, en especial en la adquisición de los aprendizajes escolares.

La *atención selectiva* es un proceso cognitivo a través del cual es posible focalizar o priorizar una fuente de estímulos particular entre medio de un conjunto más amplios de estímulos, lo cual implica el control de distractores de una manera más específica que en el caso de la atención sostenida. Por ejemplo, este proceso cognitivo se observa cuando los niños pueden identificar algún elemento particular que es necesario para llevar a cabo una actividad o un juego, como cuando tienen que elegir una pieza para armar un rompecabezas; o escuchar su nombre entre el de sus compañeros cuando la docente da una consigna para una actividad. Es un aspecto de la atención más complejo que el mero sostenimiento de la atención. Abarca a la atención sostenida, pero se desarrolla más tardíamente que aquella. El desarrollo de los procesos cognitivos atencionales están muy ligados al de otro denominado *control inhibitorio*, que está esencialmente vinculado a controlar las acciones impulsivas tanto a nivel del pensamiento como de las emociones, de manera de posibilitar pausas para pensar antes de actuar (ver detalles en la siguiente sección).

Los tres tipos de procesos (atención sostenida, atención selectiva y control inhibitorio) constituyen la *atención ejecutiva*, que presenta un desarrollo sustancial entre los tres y los siete años, precisamente durante los años de educación preescolar, durante los cuales los niños van adquiriendo capacidades para procesar cada vez más estímulos y distractores de mayor demanda.

Desde la perspectiva del trabajo del docente en el aula, los procesos cognitivos de atención sostenida y selectiva pueden ser fortalecidos teniendo en cuenta algunas de las siguientes estrategias:

- 1) Dividir una tarea en partes y generar períodos cortos de descanso entre cada una de las ellas (todas las actividades propuestas en el presente proyecto están estructuradas de esta forma).
- 2) Proveer a los niños de retroalimentación frecuente para ayudarlos a retomar el sostenimiento de la información relevante para continuar realizando la tarea (andamiaje).
- 3) Tener en cuenta la posibilidad de generar cambios e introducir novedades durante el desarrollo de las tareas. Por ejemplo, utilizar las variantes para aumentar la dificultad, introduce una novedad, aumentando la motivación para atender.

Las actividades demandan ambos tipos de demandas atencionales. Sin embargo, hay actividades que las demandan más que otras. Un ejemplo de ello puede observarse en la actividad “Veo Veo Espacial”, en la que se demanda en primer término procesos de atención sostenida para comprender la consigna y el sostenimiento tanto de las pautas de la tarea como su realización de acuerdo a ellas. Si los niños no sostienen la atención y los distractores no son controlados adecuadamente, se compromete seriamente la posibilidad de seguir jugando. En cuanto a la atención selectiva, en este caso es requerida, por ejemplo, para la búsqueda de los objetos según la consigna mientras se va elaborando una estrategia de búsqueda que implica focalizar la atención en algunos objetos al mismo tiempo que descartar otros.

## **Control inhibitorio**

El control inhibitorio es la operación por medio de la cual se identifican y evitan acciones o pensamientos habituales o prepotentes (difíciles de evitar), cuando son inapropiados o interfieren en el desarrollo de una tarea o en el logro de un fin. En otras palabras, cada vez que se necesita suspender la realización de una acción que se efectúa “automáticamente” para alcanzar un objetivo, está operando el control inhibitorio. Por ejemplo, si un niño puede esperar su turno para hablar, está controlando el impulso de interrumpir a sus compañeros o a la maestra, para poder alcanzar un objetivo (como el de intercambiar ideas o experiencias). Esta habilidad también se pone en juego, por ejemplo, si un niño que está corriendo durante la clase, ante el pedido de la maestra, puede sentarse, deteniendo una conducta que es inadecuada para el desarrollo de las actividades del aula. Lo mismo

sucede cuando un niño que acostumbra a pegarle a los compañeros, puede explicar verbalmente su enojo en vez de pegar, es decir puede generar una pausa para pensar en sus acciones. El control inhibitorio sigue una trayectoria de desarrollo que comienza en la infancia temprana y adquiere su madurez aproximadamente durante la segunda década de vida. Su desarrollo no es constante, siendo especialmente rápido entre los 12 meses y los 5 años de edad. De aquí la importancia de incluir demandas de control inhibitorio en las actividades del Jardín de Infancia. Esta importancia también radica en que este proceso es necesario para la adquisición de aprendizajes escolares en las áreas de matemática y lengua. El control inhibitorio, en tanto proceso cognitivo, puede ser estimulado a través de diversas formas. En principio, es posible realizar intervenciones cotidianas orientadas a favorecerlo. Por ejemplo, cuando una maestra les dice a los niños: “el que quiere hablar tiene que levantar la mano primero”, está favoreciendo el control del impulso de hablar antes que el compañero. Por otra parte, también es posible favorecer el desarrollo de este proceso a través de la ejercitación por medio de actividades que lo demanden. Intervenciones con niños de edad preescolar han mostrado resultados positivos luego de implementar distintas tareas diseñadas específicamente para ese fin.

En el presente proyecto se han diseñado actividades que apuntan específicamente a demandar este proceso cognitivo. Por ejemplo, en el Juego con Sonidos, cuando, una vez que los niños asociaron sonidos con movimientos, deben invertir los movimientos, se está demandando el control inhibitorio. Otra actividad que propone una demanda específica de control inhibitorio es la Actividad “Estatuas” (actividades 7 y 8 del Módulo de Matemática para 4 y 5 años, respectivamente), en una de cuyas partes los niños deben adoptar cualquier posición excepto la indicada por el modelo. En este caso los niños deben integrar el control de sus propios movimientos y evitar copiar el modelo (es decir, “hacer lo mismo” sería el estímulo a controlar).

A continuación se incluyen algunos ejemplos de estrategias orientadas a demandar procesos de control inhibitorio en el aula:

- 1) Promover que los niños piensen antes de actuar. Una vez dada la consigna para realizar una actividad, tratar de que los niños piensen cómo la van a realizar antes de comenzar a hacerla, lo cual permite además consolidar la comprensión de la consigna. Por ejemplo, en la actividad “Búsqueda de un objeto escondido en la sala a partir de marcar su posición en una foto”, la maestra procurará que los niños, antes de esconder el objeto, piensen en un lugar que esté claramente representado en la foto.
- 2) En juegos como “Búsqueda de un objeto en la sala a partir de marcar su posición en una foto”, donde muchas veces los niños están tentados de espiar o de “soplar”, la maestra intentará que los niños no lo hagan, proponiendo que adopten una conducta alternativa, por ejemplo, diciendo “el que ya sabe dónde está el objeto, se sienta en el piso y no le dice nada al compañero” (con lo cual promueve el control tanto de no espiar, así como de adoptar una actitud de espera, lo que demanda control inhibitorio).

3) En los casos en los que sea posible hacerlo, cuando un niño repite un mismo comportamiento inadecuado, se le podrá enseñar uno alternativo que lo reemplace. Por ejemplo, si un niño interrumpe a los compañeros, la maestra le podrá sugerir que en lugar de ello podría levantar la mano y esperar su turno para hablar.

4) Se sugiere promover que progresivamente los niños comiencen a omitir comportamientos que sean inadecuados para alcanzar un fin, por sí mismos, en situaciones cotidianas dentro de la sala. Por ejemplo, al principio la maestra tendrá que recordar casi constantemente la consigna de “levantar la mano para hablar” o alguna similar; luego, cuando un niño interrumpa, bastará con que la maestra lo mire y le pregunte “¿Qué tenemos que hacer antes de hablar?”.

## **Memoria de trabajo**

La memoria de trabajo es el proceso cognitivo por medio del cual es posible mantener la información necesaria para la realización de una tarea durante su ejecución. Es importante aclarar que este tipo de procesamiento cognitivo no sólo permite almacenar información, sino también manipularla (buscar cierta información en un conjunto mas amplio de información diversa, transformarla, compararla con otra, etc.). Es un tipo de memoria diferente de la memoria de largo plazo: no tiene que ver con acordarse el propio nombre por ejemplo, o cosas que uno sabe desde hace mucho, sino que se refiere a recordar información reciente mientras se realiza una tarea con esa información.

Se trata de un proceso cognitivo básico para la realización de múltiples tareas cotidianas y escolares. Por ejemplo cuando la maestra da una consigna a los niños, ellos deben recordarla mientras realizan la tarea; o cada vez que un niño tiene que ir a buscar un cuaderno a dirección, debe recordar ese objetivo durante el trayecto hacia la misma. Es fácil pensar en la importancia de este proceso para las actividades cotidianas en el hogar y en la escuela, y en especial para la adquisición de los aprendizajes escolares. Sería imposible aprender a sumar sin recordar las reglas que deben seguirse para hacerlo (sumar unidades con unidades, decenas con decenas, etc.); leer una frase, mantener una conversación o hacer dos cosas al mismo tiempo, son acciones que también dependen en parte de la memoria de trabajo. Desde una perspectiva más general, sería imposible generar cualquier aprendizaje escolar si un niño no puede recordar el objetivo de la tarea.

Con respecto al desarrollo de este proceso cognitivo, la capacidad de mantener en línea información básica sobre lugares y objetos comienza a desarrollarse antes de los seis meses de edad. Durante la edad preescolar, la cantidad de información que el niño es capaz de retener aumenta progresivamente. También aumenta el tiempo durante en cual el niño puede recordar esa información. Por ejemplo, un niño que a los

6 meses retiene información por uno o dos segundos, a los doce meses podrá hacerlo durante diez segundos. La capacidad de manipular esa información se desarrolla un poco más tarde, desde aproximadamente los dos años de edad y especialmente entre los 3 y 5 años.

En las propuestas de actividades del presente proyecto, hay algunas que están específicamente diseñadas para demandar a este proceso cognitivo. Por ejemplo, en el “Veo Veo Espacial”, los niños deberán recordar los objetos que ya fueron dichos por los compañeros que no adivinaron, para no repetirlos. Lo mismo en “colección de palabras”: hay que retener las palabras ya dichas para no repetirlas. La memoria de trabajo es el proceso que nos permite tener esa información “en línea” durante el juego del “Veo Veo” o la colección de palabras.

Otro ejemplo lo encontramos en la actividad “Copia de la distribución espacial de objetos con modelo ausente”, donde los niños tienen que recordar la ubicación de los objetos en el plano de su compañero, mientras la repiten en sus propios planos. Para poder ubicar adecuadamente los objetos se requiere mantener “en línea” la información de la ubicación de los objetos en el plano del compañero, mientras se los ubica en el propio plano. Por último, otra actividad en la cual se propone favorecer este proceso es “Perro, gato, ratón”, juego en el cual los niños deben alcanzar una meta a partir de un punto de partida determinado. Para ello, deben mantener “en línea” información referida a las reglas del juego (lugares por los cuales pueden moverse y turnos para moverse), la meta final y los pasos intermedios necesarios para alcanzar dicha meta. El uso y la integración de toda esta información mientras se desarrolla la actividad, requiere de la memoria de trabajo.

A continuación se brindan algunos ejemplos de estrategias para demandar procesos de memoria de trabajo en el aula:

1) Se podrá promover el recuerdo de un número de ítems cada vez mayor. Al preparar los materiales para comenzar una tarea, la maestra, en principio, podría pedir a cada niño que le alcance un solo objeto antes de comenzar. Una vez que los niños logran cumplir con el pedido, la maestra podrá pedir dos elementos por niño. Finalmente, se pedirán tres, como por ejemplo “Por favor, alcanzame un lápiz, una hoja y los pinceles”. De este modo, la maestra intentará que los niños puedan recordar un número de ítems o elementos cada vez mayor. El objetivo no es sólo aumentar la capacidad de memoria, sino poder articular este aspecto con la realización de una tarea o la implementación de una estrategia. Las actividades del módulo de espacio de matemáticas, están diseñadas para aumentar el número de ítems a recordar con cada actividad en el contexto de la realización de tareas con fines a alcanzar diversos.

2) Se podrá intentar que los niños mantengan el recuerdo de un evento o una consigna, por lapsos cada vez mayores. Por ejemplo, las actividades que involucran reproducir una secuencia de sonidos, proponen tareas en las cuáles, para aumentar la dificultad, se puede tocar los instrumentos aumentando el tiempo entre el sonido de cada instrumento. Este aumento del tiempo durante el cuál se debe retener cierta información, aumenta también la demanda de memoria de trabajo.

3) Cuando los niños olvidan un contenido, una consigna o una estrategia de solución, la maestra podría promover el uso de “pistas” para recordarlo. Por ejemplo, si los niños olvidan guardar los pinceles luego de usarlos, la maestra podrá sugerir que cuando se terminen de usar los pinceles, estos se pongan en la puerta del baño de modo que, al ir a lavarse las manos, vean los pinceles y recuerden que los tienen que lavar. Por ejemplo, en la actividad “Búsqueda del objeto escondido en la sala a partir de marcar su posición en una foto”, si el niño olvida el lugar en el cual estaba el objeto, la maestra no debería decirle el lugar en el que estaba, sino que podría sugerir volver a mirar la foto para recuperar información (estrategia). Asimismo, se podría estimular que los propios niños piensen en otros objetos que funcionarían como pistas para el recuerdo.

4) Cuando se presentan las consignas, es importante asegurarse de que éstas hayan sido comprendidas y puedan ser recordadas. Para ello, la maestra podría dar primero la consigna y luego hacer preguntas orientadas a indagar tales aspectos (por ejemplo, del tipo “¿Qué era lo que teníamos que hacer?”). De este modo, podrá darse una idea del nivel de comprensión por parte de los niños, y en los casos en que se presenten algún tipo de error, obtener pistas sobre el motivo (dificultad de comprensión, olvido, distracción, etc.).

## **Planificación**

La planificación se refiere a la capacidad de identificar y organizar los pasos y elementos necesarios para llevar a cabo una tarea. Implica la generación de una secuencia de pasos para alcanzar un fin; implica también la evaluación de diferentes alternativas o estrategias, la previsión de sus consecuencias y, a partir de ello, la organización de una solución. Dar una respuesta planificada implica un proceso cognitivo complejo que requiere de la integración de otros procesos tales como el control inhibitorio (permite la selección de la respuesta adecuada entre varias respuestas alternativas) y la memoria de trabajo (habilidad de mantener información *en línea* para dirigir la conducta al logro de un objetivo). Es decir que no puede haber planificación si no hay control inhibitorio y memoria de trabajo. La planificación es un proceso más complejo, que integra a los otros que son más básicos.

Este proceso está involucrado en aquellas actividades en las cuales los niños deben organizar una tarea, y en las que deben generar y seguir una secuencia de pasos según un criterio específico. Ello también puede involucrar la generación de pasos intermedios o metas pequeñas necesarias para el logro del objetivo. Por ejemplo, este tipo de demandas se incluyen en la actividad “Perro, gato, ratón”, en la cual los niños deben organizar la tarea de modo tal que puedan generar una secuencia de pasos que les permita alcanzar la meta (configuración final en la que cada personaje alcanza su premio), a partir de un punto de partida determinado, y luego ejecutar dicha secuencia de pasos, corrigiendo aquellos pasos que no sirven para lograr la configuración final.

Las habilidades de planificación y organización sencillas pueden ser observadas desde los 2 años de edad, no obstante lo cual las estrategias que los niños utilizan son, en varias oportunidades, ineficientes, azarosas, o parciales, requiriendo de la ayuda de señales y pistas por parte de un adulto. A partir de los 4 y 5 años de edad, estas habilidades comienzan a ser más autónomas y eficientes. Dado que la planificación se basa en la integración de procesos cognitivos más básicos, como el control inhibitorio y la memoria de trabajo, no es hasta la adolescencia que comienza a alcanzar un nivel de maduración parecido al adulto. Por último, el tiempo invertido en la planificación antes de dar una respuesta también incrementa con la edad.

Algunas estrategias que podrían favorecer el desarrollo de esta habilidad son por ejemplo:

- 1) Promover la anticipación de lo que los niños tienen que hacer antes de actuar.
- 2) Evaluar junto a los niños respuestas o acciones alternativas.
- 3) Hacer preguntas abiertas que orienten la generación de secuencias de pasos y el anticipo de su ejecución (imaginar lo que sucedería).
- 4) Ayudar a identificar los objetivos intermedios antes del logro del final.
- 5) Verbalizar las secuencias de pasos orientados al logro de los objetivos de la tarea, aunque estos puedan variar de acuerdo a las características de cada niño.

## **Procesamiento fonológico**

El procesamiento fonológico es la capacidad para tomar conciencia de los aspectos sonoros del lenguaje hablado. El procesamiento fonológico está involucrado en la identificación de las diferencias entre las unidades fonológicas (sonoras) que forman las palabras, lo cual incluye a su reconocimiento y manipulación.

Específicamente se refiere a la habilidad que permite comprender que las palabras están constituidas por sílabas y fonemas, y al proceso de tomar conciencia de la estructura de los sonidos del lenguaje hablado. Asimismo involucra la capacidad para manejar sílabas, además de los elementos subsilábicos como las vocales, las consonantes, los fonemas y las rimas.

Diferentes estudios demuestran que en el transcurso del periodo comprendido entre los 4 y los 8 años, los niños desarrollan una variedad de habilidades metalingüísticas, incluyendo el procesamiento fonológico. Asimismo dichos estudios señalan que el desarrollo de esta habilidad está relacionado con la aparición y el desarrollo de los procesos de control cognitivo (atención, memoria de trabajo y control inhibitorio) que también emergen durante el mismo período y cuya estimulación es crítica para la adquisición de las habilidades lectoras. Algunas actividades del presente proyecto en las cuales este proceso está involucrado son aquellas en las cuales los niños deben identificar o reconocer sonidos iguales y diferentes,



palabras que riman, así como aquellas en las cuales los niños deben omitir en la reproducción verbal alguna palabra escuchada previamente. Todas las actividades de sonido inicial y final, están diseñadas específicamente para estimular este proceso.

Algunos ejemplos de estrategias sugeridas para estimular este tipo de procesamiento:

- 1) Reconocimiento y clasificación de patrones de rima y aliteración en palabras.
- 2) Generar tareas de recomposición de sílabas en palabras o de separación de algún componente de la sílaba (como por ejemplo aislar el fonema inicial);
- 3) Identificación de rimas. Segmentación de palabras en fonemas, por medio de añadir u omitir o invertir fonemas.
- 4) Cambiar la velocidad, entonación y claridad con la cual se dicen las palabras o se destacan sonidos.

## **2.d Aspectos generales para todas las actividades**

A continuación se incluyen una serie de aspectos comunes a todas las actividades, que son importantes de tener en cuenta durante el desarrollo del proyecto. Todos ellos tienen como finalidad brindar al docente la posibilidad de enriquecer sus intervenciones, de forma de poder identificar vías para estimular y sostener las demandas de los procesos cognitivos.

### ***Duración y secuencias de las actividades***

La duración de cada actividad es un punto de importancia debido a que los niveles de motivación y atención de los niños tienen límites temporales bastante precisos y fundamentalmente, porque la fatiga elimina toda posibilidad de demandar procesos cognitivos básicos como los contemplados en este proyecto. En este sentido, cada actividad no debería superar los 30/40 minutos. Si bien las actividades han sido diseñadas para ser realizadas dentro de estos límites de tiempo, podría ocurrir en algún caso que la finalización de una actividad requiriera más tiempo. Dado que la secuencia de actividades tiene una demanda progresiva, ello podrá resolverse a través de retomar lo trabajado antes del inicio de la actividad siguiente.

Las actividades propuestas fueron diseñadas teniendo en cuenta una secuencia que respeta una demanda progresiva de dificultad. Por esta razón es importante seguir esa secuencia y no saltar actividades. En caso de que tal posibilidad se le presente a un maestro, se aconseja definir qué hacer junto al grupo de investigación.

### ***Reprogramación de actividades***

En los casos en los cuales una actividad no pueda desarrollarse en la fecha planificada (por razones propias o ajenas a la institución) se propone evaluar la posibilidad de reprogramar el desarrollo de la actividad, lo más cerca posible de la fecha planificada. Se intentará no saltar actividades y siempre se seguirá el orden secuencial propuesto por el cuadernillo.

Si en la sala hay al menos 7 niños presentes, se realizará la actividad. De lo contrario se reprogramará para el primer día posible.

### ***Materiales de trabajo***

Antes de la realización de cada actividad, el equipo de investigación y los docentes revisarán y ajustarán juntos la planificación correspondiente. Para algunas actividades, se utilizarán materiales que podrán ser novedosos para los niños. Ello requerirá que en días previos a la realización de la actividad, cada docente procure haber trabajado con los materiales, de manera que al momento de realizar la actividad, la novedad no se convierta en un factor distractor. Luego, antes del inicio de cada actividad es importante revisar si los materiales necesarios para su desarrollo se encuentran disponibles y preparados, de manera de no alterar su desarrollo por factores ajenos y anticipables. El equipo de investigación colaborará con los docentes en todo momento para que ello pueda ser realizado.

***Calidad de las actividades:*** Anticipar los posibles factores distractores, tanto los propios de la tarea como los de las actividades de observación, contribuye a la calidad de aplicación de la propuesta y de la obtención de información, ya que el mismo dispositivo se aplica simultáneamente en diferentes escuelas, con diferentes grupos de niños y docentes. Se aconseja anticipar actos, reuniones de padres, fechas en que es probable que los niños no asistan etc.

Otro factor importante implica el orden de las actividades. Si por algún motivo la docente considera que las actividades siguientes no podrán ser implementadas (por ejemplo, son muy difíciles incluso en su variante de menor dificultad), debe conversarlo con el equipo de investigación a fines de ver la posibilidad de reacomodarlas.

### ***Motivación de los niños***

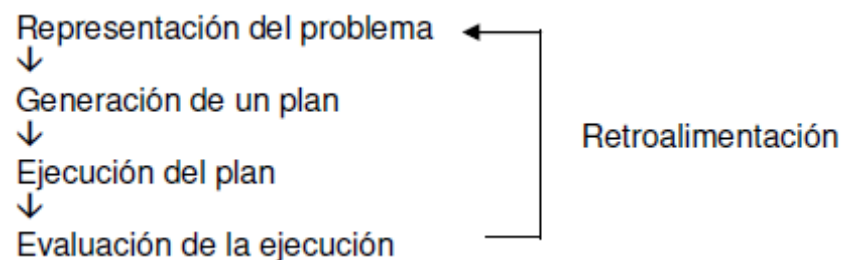
Los procesos motivacionales están íntimamente relacionados con todos los procesamientos cognitivos y en consecuencia, con la posibilidad de desarrollar cualquier actividad. Es importante que se tenga en cuenta el estado motivacional del grupo de niños, tanto al inicio como durante el desarrollo de la actividad.

Cada grupo presentará niveles variables de motivación general. Es importante que el docente procure que éste sea lo mejor posible para desarrollar las actividades. En este sentido todo factor que altere los estados de motivación de los niños debería poder identificarse y en caso de necesidad intervenir para modificarlo cuando fuese obstáculo para el desarrollo de las actividades. Algunos casos que suelen requerir una pausa para retomar la actividad de acuerdo a sus objetivos de demanda cognitiva, son aquellos en que los niños no colaboran, o sus niveles de extroversión e impulsividad son disruptivos para el resto de los compañeros. Estos niños podrán ser asignados a un rol especial, por ejemplo veedores que controlen el desarrollo de la actividad, o ayudantes de la docente, para ver si de este modo se integran adecuadamente a la actividad. Por otra parte, otras características que también pueden requerir algún tipo de intervención, son aquellos niños que por el contrario expresan niveles altos de introversión y timidez. La docente deberá hacer lo posible porque estos niños también participen. S ideal que todos los niños de la sala participen encada actividad, incluso si una vez terminada la misma es necesario continuar trabajando con el grupo de niños más tímido.

### ***Pautas generales de intervención en función a los procesos cognitivos***

Algunas de las intervenciones a las que se hace referencia en el párrafo anterior, podrían constituir en si mismas una estimulación cognitiva!

Un esquema general que el docente puede tener presente durante el desarrollo de las actividades para identificar potenciales obstáculos y distractores, así como para enriquecer sus ideas sobre qué significa mantener las demandas cognitivas estimuladas y acrecentar paulatinamente su carga, es el que se incluye a continuación.



El esquema plantea cuatro pasos diferentes que respetan una secuencia, y cuyos extremos están unidos como en un proceso de retroalimentación. En términos descriptivos el esquema plantea que para resolver un problema, debe construirse en primer lugar un *espacio del problema*, que incluye la representación del mismo y sus posibles soluciones; y luego proceder a la *selección* de un plan de entre varias *alternativas*, y la *secuenciación* de sus partes en el tiempo. Después de seleccionado un plan, comienza la fase de ejecución del mismo. Para ello es necesario mantener el plan en mente (en línea) el tiempo suficiente para que pueda servir de guía del pensamiento o de las acciones, y eventualmente dar lugar al comportamiento efectivo.

El estado de mantenimiento del plan en línea para controlar el comportamiento debe ser *intencional* y consciente (tanto para el maestro como para los niños). Y la acción de traducir el plan en acción depende directamente de la capacidad de utilizar consignas y reglas. Intención y uso de reglas son entonces dos componentes diferentes de la fase de ejecución. Existen casos en los que las intenciones no se traducen en acciones, por ejemplo cuando los niños tienen clara la representación de un problema y pueden generar un plan pero fallan al traducirlo en acción (en el uso de la regla). Una vez que se cuenta con un plan en mente, que es utilizado para guiar una conducta orientada hacia un objetivo o para solucionar un problema, la fase final consiste en la autoevaluación de la acción y de si se ha obtenido efectivamente la solución al problema. La evaluación involucra tanto la a *la detección del error* como a su *corrección*.

Este modelo simple tiene la virtud de capturar de forma organizada los componentes que conforman los procesos cognitivos básicos descritos en la sección previa e incluidos en las propuestas de enseñanza del presente proyecto: atención, control inhibitorio, memoria de trabajo control atencional, flexibilidad, planificación. De hecho, las dificultades para desarrollar tareas en las que estos procesos cognitivos son demandados, podrían atribuirse a la falla o alteración de uno o varios de estos tipos de procesos.

El esquema descrito puede utilizarse para identificar potenciales obstáculos durante el desarrollo de las actividades, así como también para intervenir en función a ello. Desde la perspectiva de los procesos cognitivos, el tipo de problemas que pueden surgir durante la realización de las actividades podrían ser a nivel del espacio de representación del problema, de la generación de estrategias, alternativas y planes, de su ejecución y/o de su evaluación.

### Representación del problema (consigna)

Las dificultades a nivel de la representación del problema están relacionadas por lo general a la comprensión de la consigna. Dado que de ello dependen las siguientes fases para el logro de una tarea, este punto es de absoluta importancia. Algunos indicios de este tipo de dificultades podrían

ser los silencios, las faltas de respuesta, o incluso niveles de respuesta ante los cuales el docente puede tener la impresión de que se trata de una respuesta producto del azar, un capricho o no basada en un esfuerzo de concentración o el uso de una estrategia. La confirmación de esto último suele obtenerse en la misma actividad, cuando se incrementan las demandas o dificultades. Otra forma de verificar la comprensión de la consigna es observar cómo los niños aplican las reglas de la actividad. Algunos niños pueden sentirse frustrados al no entender lo que tienen que hacer, por lo que es importante intervenir de forma estimulante para ayudarlos a superar este tipo de obstáculos.

Una de las estrategias habituales de intervención ante este tipo de obstáculos, es pedirles a los niños que repitan la consigna. Durante la repetición el docente podrá evaluar si todos los aspectos de la consigna han sido incluidos en tal reproducción.

Cuando se da el caso que un aspecto determinado de la consigna no es comprendido parcial o totalmente, lo recomendable es volver a empezar con la consigna repasándola en todas sus partes, pero enfatizando aquellas menos comprendidas. Para ello es útil contar con un repertorio de sinónimos, semejanzas y otros ejemplos, para poder utilizarlos durante las conversaciones con los niños, al momento de brindarles alternativas que los ayuden. Las actividades han sido diseñadas teniendo en cuenta que las consignas sean posibles de comprender por la mayor parte de los niños, y con instancias de replicación para facilitar su comprensión.

Es importante tener en cuenta que hay actividades con consignas más difíciles de retener, que otras, para incluir en las estrategias de intervención otro tipo de ayudas, en las que siempre se debe evitar la búsqueda de una repetición de lo que haya dicho el maestro, sino más bien una versión de los niños.

### Generación de estrategias

Dado que la generación de estrategias es una actividad subjetiva, la posibilidad de evaluarla es más difícil que en el caso anterior. Una evidencia de dificultad potencial en este nivel es el tiempo que se toman los niños entre la consigna y sus primeras respuestas. Cuanto menos tiempo se toman, puede sospecharse mayor impulsividad cuando las tareas son de un nivel de dificultad considerable o plantean mucha novedad. No obstante, hay que tener cuidado en el uso de este criterio, ya que para demandas de poca dificultad o situaciones bien conocidas, el tiempo no necesariamente tiene que ser mucho. Por otra parte, una estrategia común de observar en los niños es la de ensayo/error. Si bien es absolutamente válido, la idea es que en tareas complejas, el tipo de estrategias sean acordes a tales demandas.

Las estrategias de intervención a este nivel deben estar orientadas al manejo de diferente cantidad de información, a generar estrategias de atención, concentración y memorización de estímulos, así como el control de distractores. Estas intervenciones siempre serán verbales y nunca podrán resultar en que con ellas se facilite directamente la solución de los problemas que plantea cada actividad.

### Ejecución de estrategias

A este nivel los dos procesos que el modelo propone como principales son la intencionalidad y el uso de reglas. Por lo tanto, puede ser de utilidad para el docente volver a considerar los niveles de motivación de los niños una vez que comienzan a desarrollar las actividades. Puede ocurrir que en una primera instancia (al inicio de la actividad) los niños manifiesten esfuerzos de concentración, pero que al momento de realizar la tarea se transforman en algo desordenado, sin sentido, como si no pudieran llevar a la práctica lo que pensaron previamente al verbalizar las consignas o las estrategias. En este caso también hay un riesgo de frustración y por lo tanto de potencial abandono de la intención de búsqueda de soluciones para desarrollar la actividad. Es importante que el docente pueda diferenciar estos aspectos no sólo generando entusiasmo para seguir con los intentos de dar alguna respuesta, sino también para ayudar a los niños a poder manipular una cantidad de información que no superen significativamente sus capacidades, posibilidades o expectativas.

### Evaluación de la ejecución de los planes

En este caso el docente podría procurar evaluar si los niños pueden detectar errores y/o corregirlos. No necesariamente deben ocurrir ambas cosas juntas. Muchas veces un niño, ante un error o una dificultad (por ejemplo, el no completar una parte de una actividad), mira al maestro o a sus compañeros sin efectuar ninguna corrección y esperando una respuesta por parte de éstos. Esto debería aprovecharse para intervenir y preguntarle qué ocurre, por qué se frena, si ve que algo no anda bien, y qué le parece que debe hacer para volver a hacerlo de otra forma. En este último caso, es importante señalar la importancia de tal logro, para que ello pueda servir para el futuro en situaciones semejantes, y para otros compañeros. En síntesis, es importante considerar la noción de que la dificultad de los niños puede presentarse en una o varias fases simultáneamente del esquema de solución de problemas. Y que la utilización de tal esquema es orientativa, ya que muchas veces es difícil disociar el desempeño de los niños en cada una de las fases con claridad. No obstante ello, tener presente el modelo sirve para analizar diferentes aspectos del desempeño, identificar las dificultades por más que parezca que las fases se dan en otro sentido o de forma más difusa o mezclada, e intervenir en consecuencia.

Síntesis: es importante que en cada actividad se planifique qué se va a hacer, se haga de acuerdo al plan y luego se evalúe cómo salió.

Si algún niño no puede ejecutar la tarea, este esquema puede servir para saber en qué paso se detuvo para retomarlo y trabajar en él: no comprendió la consigna? No la recordó durante la tarea? No pudo sostener su atención durante toda la tarea? No pudo inhibir distractores?.

Registro de actividades										
Docente:										
Escuela:										
Fecha:										
Niños ausentes:										
	Nº de actividad:									
	Actividad:									
	Duración de la actividad (en minutos):									
<b>Motivación/interés</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ninguno										Muchísimo
<b>Comprensión de la consigna</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No comprendieron										Comprendieron todo
<b>Realización de la tarea</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No la resolvieron										La hicieron perfectamente
<b>Evaluación de la ejecución</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No supieron evaluar la tarea										La evaluación fue muy rica
<b>Nivel en que los procesos cognitivos fueron demandados</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Casi nada										Muchísimo
<b>Cantidad de veces en que se aumentó la dificultad</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ninguna										10 veces
<b>Cantidad de veces en que disminuyó la dificultad</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ninguna										10 veces
<b>Adecuación de la dificultad de la actividad al grupo</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Demasiado fácil										Demasiado difícil
<b>Opinión sobre la actividad (¿Cómo salió?)</b>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Muy mal										Excelente

### Transiciones

Con variaciones según disciplina (Matemática, Lengua), todas las actividades respetan una secuencia en la que hay un momento para la consigna, otro para el desarrollo de la actividad y otro para la reflexión. En términos operativos, pasar de un momento a otro implica movimientos de niños, muebles y materiales. Es posible aprovechar estos cambios para estimular!!! Por ejemplo, el juego de los nombres (decir el sonido inicial de cada nombre) puede usarse para demandar procesamiento fonológico durante una transición. El docente podrá aprovechar tales momentos para reforzar reglas, pedir colaboraciones a determinados niños, e incluso proponer pasos (planes) para pasar de una situación a la otra respetando determinadas normas (silencio, cooperación).

### Protocolo de registro de actividades

Si bien el equipo de investigación buscará acompañar el proceso lo más de cerca posible, para sistematizar el registro de la intervención se les solicitará a los docentes que al finalizar cada actividad completen el siguiente protocolo. Si surgen dudas, consultar a los investigadores.

### Aclaraciones para completar el protocolo:

Motivación/ interés: ¿Qué tanto les gustó o interesó la tarea a los niños? Se coloca 1 si la tarea les fue indiferente, les aburrió, no les gustó, no captó su interés. Se pone 10 si la tarea los cautivó, mantuvo su atención constante, se los veía interesados, preocupados por resolver la tarea, atentos y pendientes de la misma. Se colocan los puntajes intermedios según correspondan. Un 5 implica que no les interesó mucho pero tampoco les aburrió demasiado.

Comprensión de la consigna: ¿Entendieron lo que debían hacer? La maestra verificará esto por medio de preguntas, y luego lo sabrá a partir de la ejecución de los niños. Se coloca un 1 si claramente a pesar de las insistencias, no comprendieron lo que había que hacer. Importa si lo comprendieron, no si finalmente lo hicieron bien. Se coloca un 10 si la comprensión fue completa.

Realización de la tarea: ¿Qué tan bien la hicieron? En general, pudieron resolver la tarea del todo bien (10) o realmente no pudieron llevarla a cabo (1)?

Evaluación de la ejecución: ¿En el cierre de la actividad, qué evaluación los niños pudieron hacer de la misma? Se coloca un 10 si pudieron evaluar ellos mismos qué tan bien la hicieron, decir cómo la resolvieron, compartir qué les fue fácil y qué difícil. Se coloca un 1 si no pueden hacer ninguna evaluación final (por ejemplo si se quedan callados).

Nivel en que los procesos cognitivos fueron demandados: ¿La docente considera que los procesos cognitivos fueron demandados? ¿qué tanto se exigió atención, memoria de trabajo, control inhibitorio o planificación? Se coloca un 1 si se considera que por algún motivo los niños no pusieron en marcha estos procesos cognitivos, o no con cierta exigencia. Se coloca un 10 si la docente considera que esa actividad forzó el uso de estos procesos, estimulándolos.

Cantidad de veces en que se aumentó/disminuyó la dificultad: Se coloca el número de veces que se implementó alguna variante para aumentar o disminuir la dificultad.



Adecuación de la dificultad de la actividad al grupo: ¿Fue muy fácil esa actividad para ese grupo de niños (1)? ¿O fue muy difícil? (10). Un 5, por ejemplo, implicaría que la actividad no fue ni fácil ni difícil, sino que era exactamente apropiada para que ese grupo de niños no se deba esforzar pero tampoco la haga sin esfuerzo. Un puntaje de 6 a 9 implica que esa actividad fue un desafío para los chicos, pero que pudieron realizarla.

Opinión sobre la actividad: Para la docente ¿Cómo salió la actividad? Un 1 implica que fue “un desastre”, por cualquier motivo, pero que no sirvió para sus fines; un 10 implica que salió muy bien, en todo sentido, o sea que los niños la realizaron, que les interesó, que fue un desafío, que los procesos cognitivos estuvieron demandados, que la dinámica funcionó bien, que todos participaron etc.

A continuación se presenta el cronograma de actividades (se intercalarán actividades de matemática y lengua), y luego, se presentan las actividades a realizar indicando cuáles son los contenidos curriculares trabajados en cada una de ellas, los procesos básicos que se busca estimular y formas de aumentar o disminuir la dificultad en cada actividad.

**Cronograma de actividades agosto 2015**

<p><b>Lunes 3</b></p> <p><i>Actividad 1 Lengua</i></p>	<p><b>Martes 4</b></p> <p><i>Actividad 2 Lengua</i></p>	<p><b>Miércoles 5</b></p> <p><i>Actividad 3 Lengua</i></p>	<p><b>Jueves 6</b></p> <p>Actividad 1 Matemática</p>	<p><b>Viernes 7</b></p> <p><i>Actividad 4 Lengua</i></p>
<p><b>Lunes 10</b></p> <p>Actividad 2 Matemática</p>	<p><b>Martes 11</b></p> <p><i>Actividad 5 Lengua</i></p>	<p><b>Miércoles 12</b></p> <p>Actividad 3 Matemática</p>	<p><b>Jueves 13</b></p> <p><i>Actividad 6 Lengua</i></p>	<p><b>Viernes 14</b></p> <p>Actividad 4 Matemática</p>
<p><b>Lunes 17</b></p> 	<p><b>Martes 18</b></p> <p><i>Actividad 7 Lengua</i></p>	<p><b>Miércoles 19</b></p> <p>Actividad 5 Matemática</p>	<p><b>Jueves 20</b></p> <p><i>Actividad 8 Lengua</i></p>	<p><b>Viernes 21</b></p> <p>Actividad 6 Matemática</p>
<p><b>Lunes 24</b></p> <p><i>Actividad 9 Lengua</i></p>	<p><b>Martes 25</b></p> <p>Actividad 7 Matemática</p>	<p><b>Miércoles 26</b></p> <p><i>Actividad 10 Lengua</i></p>	<p><b>Jueves 27</b></p> <p>Actividad 8 Matemática</p>	<p><b>Viernes 28</b></p> <p><i>Actividad 11 Lengua</i></p>
<p><b>Lunes 31</b></p> <p><i>Actividad 12 Lengua</i></p>				

**MODULO DE LENGUA - 5 AÑOS (AÑO 2015)**

**PARTE 1 (Sonidos y canciones/ memoria de trabajo y control inhibitorio)**

**Lunes 3/8/2015      ACTIVIDAD 1**

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b>                      Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b>Planificación</b>                      Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>
<p><b>B) RECORDAR UNA SECUENCIA DE SONIDOS</b>                      El objetivo de esta actividad es demandar la memoria de trabajo a partir de recordar secuencias de sonidos.                      Los niños estarán sentados de espaldas a la maestra y la maestra tendrá 3 instrumentos musicales (por ejemplo triángulo, toc toc, maracas). Presenta los instrumentos, los toca y dice cómo se llaman. La maestra les explica a los niños que ella tocará los 3 instrumentos en cierto orden y ellos tendrán que recordar ese orden y verbalizarlo (por ejemplo decir: primero el toc-toc, después la maraca y luego el triángulo).                      La maestra entonces toca los tres instrumentos en cierto orden y llama a un niño para que diga cuál fue ese orden. Luego hará lo mismo con otro niño y así sucesivamente. También podrán se los niños quienes toquen los instrumentos</p>	<p>Parámetros del sonido: timbre</p> <p>Reconocimiento de instrumentos musicales</p>	<p><b>Memoria de trabajo</b>                      Esta actividad apunta específicamente a estimular memoria de trabajo, que es necesaria para recordar la secuencia de sonidos hasta el momento en que se le solicita al niño que la reproduzca</p> <p><b>Atención Selectiva</b>                      Requerida para poder ubicar el sonido correspondiente a cada instrumento. La atención debe dirigirse a seleccionar ese estímulo del ambiente.</p> <p><b>Atención Sostenida</b>                      Requerida para todo proceso de escucha de la consigna y el desarrollo de las tareas.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p><b>Materiales:</b> tres instrumentos musicales</p> <p>La maestra convoca a los niños de a uno por vez para que digan la secuencia de sonidos escuchada</p> <p>Es importante que los niños estén ubicados de modo de no ver a la docente o con los ojos cerrados, para asegurar que lo que los niños recuerdan sean solo los sonidos y no los instrumentos vistos.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aumentar el número de instrumentos a recordar (para que tengan que recordar mas elementos)</li> <li>2) Disminuir le tiempo durante el cual suena cada instrumento</li> <li>3) Aumentar el tiempo entre el sonido de</li> </ol>

			<p>cada instrumento (Para que tengan que recordar esos elementos pero por mas tiempo)</p> <p>4) Que los niños deban hacer sonar el instrumento la misma cantidad de veces que lo hizo sonar la maestra</p> <p><b><u>Para facilitar la actividad:</u></b></p> <p>1) Disminuir el número de instrumentos que suenan y aumentarlo progresivamente</p> <p>2) Permitir que los niños, en vez de nombrar los instrumentos los ordenen en la misma secuencia.</p> <p>3) Aumentar el tiempo durante el cual suena cada instrumento</p> <p>4) No tocar los instrumentos fuera de la vista del niño</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	GRUPO TOTAL

<b>Martes 4/8/2015      ACTIVIDAD 2</b>
---

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por</p>		<p><b><u>Planificación</u></b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica</p>	GRUPO TOTAL

<p>medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p>poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	
<p><b>B) ASOCIAMOS SONIDOS CON MOVIMIENTOS</b></p> <p>El objetivo de esta actividad es demandar la memoria de trabajo a partir de recordar no solo secuencias de sonidos, sino también, movimientos asociados a esos sonidos (hay mayor demanda de memoria de trabajo que en la actividad anterior).</p> <p>Los niños estarán sentados de espaldas a la maestra y la maestra tendrá 3 instrumentos musicales. La maestra les explica a los niños que cuando suene cada instrumento haremos un movimiento diferente (por ejemplo, si toco el toc toc me siento y me arrastro con la cola en el piso; si suena la maraca levanto los brazos y los muevo; si suena el triángulo camino 3 pasos). Ella tocará los 3 instrumentos en cierto orden y ellos tendrán que recordar ese orden y reproducirlo a partir de los movimientos (por ejemplo, si toca primero el triángulo, luego la maraca y finalmente el toc-toc, los niños deberán caminar 3 pasos, luego levantar los brazos y moverlos y finalmente sentarse y arrastrarse). La maestra verificará la comprensión de la consigna por medio de preguntas y dará los ejemplos necesarios para que se comprenda.</p> <p>Esto podrá jugarse de a un niño por vez, mientras los demás miran y dicen si lo hizo bien o no, o en grupo total.</p> <p>Se juega varias veces, cambiando las</p>	<p>Parámetros del sonido: timbre</p> <p>Reconocimiento de instrumentos musicales</p> <p>Expresión corporal</p>	<p><b><u>Memoria de trabajo</u></b> Esta actividad aumenta la demanda de memoria de trabajo respecto de la actividad anterior, porque ahora no solo deben recordarse sonidos, sino los movimientos que se asocian a los mismos.</p> <p><b><u>Atención Selectiva</u></b> Requerida para poder ubicar el sonido correspondiente a cada instrumento, y el movimiento correspondiente a ese sonido.</p> <p><b><u>Atención Sostenida</u></b> Requerida para todo proceso de escucha de la consigna y el desarrollo de las tareas.</p>	<p><b>GRUPO TOTAL</b></p> <p><b>Materiales:</b> 3 instrumentos musicales</p> <p>La maestra convoca a los niños de a uno por vez para que digan la secuencia de sonidos escuchada.</p> <p>Es importante que los niños estén ubicados de modo de no ver a la docente o con los ojos cerrados, para asegurar que lo que los niños recuerdan sean solo los sonidos y no los instrumentos vistos.</p> <p><b><u>Para facilitar la actividad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Disminuir el número de instrumentos que suenan y repetir los instrumentos en la misma secuencia (por ejemplo, toc toc, triángulo, toc-toc)</li> <li>2) Aumentar el tiempo durante el cuál suena cada instrumento</li> <li>3) Simplificar los movimientos</li> </ol> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aumentar el número de instrumentos a recordar.</li> <li>2) Aumentar el tiempo entre el sonido de cada instrumento</li> <li>3) Que cada instrumento suene durante menos tiempo</li> </ol>

secuencias.			
<b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)	Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.	<b>Planificación</b> se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	GRUPO TOTAL

<b>Miércoles 5/8/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 3</b>
---------------------------	--------------------

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)		<b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.	GRUPO TOTAL
<b>B) INVERTIMOS LOS MOVIMIENTOS</b> El objetivo de esta actividad es demandar la memoria de trabajo (del mismo modo que en la actividad anterior) y el control inhibitorio.  La maestra tendrá 2 instrumentos musicales. Primero da la siguiente consigna: cuando suena la maraca muevo los brazos. Si la maraca suena rápido, los muevo rápido; si suena lento, los muevo lentamente. Juegan un rato con esta modalidad.	Parámetros del sonido: timbre  Reconocimiento de instrumentos musicales  Expresión corporal	<b>Control Inhibitorio</b> Esta actividad está especialmente diseñada para demandar control inhibitorio. En la parte de final de la actividad donde los niños ponen en juego varias reglas en simultáneo hay una fuerte demanda de control inhibitorio: los niños tienen que suspender una acción que realizan en forma automática (moverse rápido si el instrumento suena rápido) para lograr el objetivo propuesto.	GRUPO TOTAL  <b>Materiales:</b> dos instrumentos musicales  <b>Para facilitar la actividad:</b> Hasta que los niños no manejen las 2 reglas por separado, no pasar a combinarlas. Es decir, si los niños no juegan bien con cada instrumento por separado, no combinar ambos instrumentos.

<p>Luego dará una segunda consigna: cuando suene el toc-toc aplaudo. Si suena rápido, aplaudo lento y si suena lento, aplaudo rápido. Juegan un rato con esta modalidad.</p> <p>Finalmente se juega con la combinación de las reglas anteriores. La maestra podrá tocar cualquiera de los 2 instrumentos. Si toca la maraca los niños deberán hacer lo que hacían previamente cuando tocaban ese instrumento: si suena rápido, mover los brazos rápido; si suena lento, moverlos lentamente. Pero si lo que suena es el toc-toc, esa regla se invierte y si suena lento, los niños aplauden rápido o viceversa.</p>		<p><b>Memoria de trabajo</b> Además de la memoria de trabajo requerida en las actividades anteriores, en esta actividad hay una demanda más fuerte. La memoria de trabajo es necesaria para recordar los movimientos asociados a cada sonido, y la regla de hacerlos lentamente si el instrumento suena rápido y viceversa.</p> <p><b>Atención Selectiva</b> Requerida para poder ubicar el sonido correspondiente a cada instrumento, y el movimiento correspondiente a ese sonido. También se requiere para focalizarse en la velocidad a la que suena el instrumento.</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para todo proceso de escucha de la consigna y el desarrollo de las tareas.</p>	
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Viernes 7/8/2015	ACTIVIDAD 4
------------------	-------------

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<b>A) RECORDAMOS UNA CANCIÓN</b>		<b>Atención Sostenida</b>	

Entre todos recuerdan alguna canción que les guste, marcando que tiene diferentes versos	Escucha de poemas.	Requerida durante el momento de escucha de las canciones	GRUPO TOTAL
<p><b>B) TRABAJAMOS CON CANCIONES</b></p> <p>La maestra invita a los niños a cantarla a modo de “coro”. El maestro se propone como si fuera el director de una orquesta que dirige la repetición de los versos por turnos, para lo cual utiliza su varita.</p> <p>El docente irá introduciendo en forma progresiva variaciones, y verificará la comprensión de las mismas por medio de preguntas:</p> <p>1) Un grupo repite uno de los poemas completo mientras el otro escucha. Luego alternan, es decir, el grupo que escuchaba repite y el primero ahora escucha.</p> <p>2) Lo dicen cambiando la entonación según diferentes estados de ánimo (enojados-contentos)].</p> <p>3) Un subgrupo dice la primera parte de un poema como si estuvieran enojados y el otro la segunda parte como si estuvieran contentos</p> <p>4) Un subgrupo dice la primera parte rápido y otro, dice la segunda parte lento</p> <p>5) Luego la maestra introduce como variante para la reproducción de las poesías una nueva regla: si el director de orquesta (la maestra) mueve la varita y dice el poema rápido, el coro lo tiene que repetir en forma lenta. Y si la maestra lo hace en forma lenta, el coro lo tiene que decirlo rápido, de forma tal de hacer enojar al director</p> <p>Cada vez que se termina una variante un grupo deberá decir si el otro lo hizo bien o no y corregirlo si es necesario (es decir, los grupos se corrigen mutuamente).</p>	<p>Memorización de algún poema.</p> <p>Juego con palabras a través de rimas y ritmos.</p>	<p><b><u>Control inhibitorio</u></b></p> <p>Esta actividad apunta de demandar control inhibitorio, aunque de una forma leve. Para inhibir cantar cuando no corresponde (variante 1), o decirlo con la entonación del propio grupo sin distraerse con la entonación del otro (variante 3), o hacer el movimiento opuesto a la varita (variante 5) se requiere control inhibitorio.</p> <p><b><u>Memoria de trabajo</u></b></p> <p>Esta actividad también demanda memoria de trabajo, no para recordar las canciones (eso sería memoria de largo plazo), sino para recordar con qué regla se está jugando.</p> <p><b><u>Atención Selectiva</u></b></p> <p>Requerida para focalizarse en la canción, para evitar distraerse con lo que hace el otro grupo, y para focalizarse en el movimiento de la varita.</p> <p><b><u>Atención Sostenida</u></b></p> <p>Necesaria para desarrollar y sostener la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL (divididos en 2 equipos)</p> <p>Nuevamente se sugiere que la maestra utilice alguna consigna para esa división, por ejemplo, esta vez podrá llamar a los niños que integrarán cada grupo diciendo los nombres solo por sus consonantes.</p> <p><b><u>Materiales:</u></b> “varita”. Dibujos de bocas y orejas de actividad 9 de lengua</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad</u></b></p> <p>1) Decirlo de cualquiera de las maneras propuestas pero alternando entre grupos varias veces en la misma canción. Por ejemplo, el grupo A dice un verso lento, luego el grupo B dice el segundo verso rápido, luego el grupo A dice el tercer verso contenido, etc.</p> <p><b><u>Para facilitar la actividad</u></b></p> <p>1) Dar a los niños herramientas que les recuerden lo que deben hacer. Por ejemplo dar los dibujos de bocas (material de actividad 9) a quienes deben cantar y dibujos de orejas que deben permanecer callados. Esto disminuye la demanda de memoria de trabajo porque funciona para el niño como un recordatorio de las reglas.</p>



<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>
---	---	--	--------------------

**PARTE 2: SONIDO INICIAL (Atención selectiva/procesamiento fonológico)**

**Martes 11/8/2015      ACTIVIDAD 5**

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<p><b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES</b> El objetivo de esta parte de la actividad es que los niños reconozcan el sonido inicial de las palabras. Para ello jugarán a ponerse de pie cuando escuchen los sonidos iniciales (<b>sílabas</b>) de su nombre. Antes de ello, la maestra seleccionará a dos niños como “veedores” que serán los encargados de ver si el resto de la actividad se desarrolla o no correctamente. A estos dos veedores los llamará haciendo la mímica de sus nombres (moviendo los labios sin pronunciar sonidos). Una vez seleccionados, la maestra dará la consigna de ponerse de pie cuando escuchen los sonidos iniciales de sus nombres y verificará su comprensión por medio de preguntas. Entonces comienza proponiendo, por ejemplo: “Que se paren todos los que tienen un nombre</p>	<p>Reconocimiento de sonidos y de vocales.</p> <p>Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> Esta actividad apunta específicamente a estimular el procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

<p>que empieza con “A”. Los veedores serán los encargados de chequear si los demás hicieron correctamente la tarea y proponer correcciones. La maestra realizará preguntas para reflexionar sobre lo hecho e intentará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Que los niños comprendan a qué nos referimos al hablar de sonido inicial de la palabra.</li> <li>➤ Que los niños puedan verbalizar las estrategias que utilizan para identificar el sonido inicial.</li> </ul> <p>Luego continuará con otra propuesta: “Que se paren todos los que tengan un nombre que empieza con “Ma”, otro niño chequea y nuevamente se reflexiona sobre lo hecho. Esta actividad se repetirá al comienzo de próximas actividades y, cuando haya oportunidad, se usará en las transiciones.</p>			
<p><b>B) JUEGO EN EQUIPOS: BUSCAR TARJETAS QUE EMPIECEN CON LA VOCAL INICIAL QUE DA LA MAESTRA</b></p> <p>La maestra presenta a los niños los materiales con los que jugarán (tarjetas con imágenes de palabras que empiecen en vocal) y entre todos van diciendo qué palabra representa cada una de esas imágenes. Luego la maestra muestra otras cinco tarjetas con los dibujos de las vocales y dice qué sonido representan. Para este juego los niños se dividirán en dos grupos (ver sugerencias para esta división en <i>Aspectos generales Recomendaciones</i>). La tarea consiste en que cada vez que la maestra levante una tarjeta con una de las vocales y la diga, pasará uno o dos niño/s de cada equipo (según considere la maestra) a buscar entre las imágenes que se le asignan a su</p>	<p>Reflexión acerca de algunas características de los fonemas.</p> <p>Reconocimiento de sonidos.</p> <p>Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> Esta actividad demanda procesamiento fonológico al impulsar al niño a identificar y asociar los sonidos con los que comienzan las palabras de las imágenes con la letra escrita o el sonido pronunciado por la docente.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Requerida para retener las reglas del juego y para poder buscar las figuritas correspondientes a partir del estímulo presentado (hay que retener on line el sonido a buscar en las imágenes, mientras se realiza la búsqueda)</p> <p><b>Control inhibitorio</b> Requerido para hacer lo contrario de lo que se venía haciendo, es decir, para jugar tal como propone la variante 1 para</p>	<p>GRUPO TOTAL (divididos en 2 equipos).</p> <p>Nuevamente se sugiere que la maestra utilice alguna consigna para esa división, por ejemplo, esta vez podrá llamar a los niños que integrarán cada grupo diciendo los nombres solo por sus consonantes (este juego del “trecito de las consonantes” puede realizarse cada vez que se necesite agrupar a los niños de algún modo. Es útil para demandar atención selectiva y procesamiento fonológico). Otra opción es llamar a cada niño sólo moviendo los labios como si se pronunciara su nombre pero sin hacerlo. Esto demanda atención selectiva para focalizarse en la lectura de labios.</p>

<p>equipo, aquellas que comiencen con esa misma letra.</p> <p>Los representantes de cada equipo hacen la búsqueda de manera simultánea.</p> <p>Luego de un tiempo de búsqueda (establecido por la maestra), la maestra le pedirá a cada niño o representantes de cada equipo, que diga las palabras que encontraron (a medida que muestran las tarjetas). Se solicitará a los demás niños de cada equipo que revisen si las tarjetas seleccionadas por su/s representante/s son correctas.</p> <p>Se da un punto al grupo del niño que encontró más tarjetas correctas.</p> <p>Ganará el equipo que junte más puntos luego de hacer algunas rondas con diferentes vocales. Se recomienda que en cada ronda pasen diferentes niños de cada grupo.</p> <p>Permanentemente se reflexiona sobre lo realizado, apuntando a que los niños puedan verbalizar las estrategias utilizadas. La maestra podrá también compartir su propio pensamiento con ellos, como por ejemplo diciendo: “Para pensar que tarjetas van con esta letra me voy repitiendo bien bajito para adentro la letra A, y empiezo a mirar las tarjetas mientras me repito la letra para adentro”.</p>		<p>aumentar la dificultad.</p> <p><b>Atención Selectiva</b> Requerida en el proceso de identificación de las tarjetas que corresponden a la vocal señalada en la consigna.</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para seguir toda la actividad y las diferentes consignas en el caso de las variantes.</p>	<p><b>Materiales:</b> 50 Tarjetas con imágenes de palabras que comiencen con vocal (es decir, dos juegos de 25 tarjetas cada uno). Pueden agregarse también las de la actividad anterior. 5 Tarjetas con las vocales.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b> 1) Se invierte la regla. Los niños deben buscar imágenes que comiencen con cualquier letra menos con la/s mostrada/s por la maestra. Por ejemplo, cuando la maestra muestra las letras A y E, hay que buscar tarjetas que empiecen con cualquier letra menos con esas dos. Esto aumenta la demanda de control inhibitorio. 2) Aumentar el número de tarjetas. Esto aumenta la demanda de</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b> 1) Se muestran 2 letras, y valen las imágenes que se corresponden con cualquiera de ellas. 2) Disminuir el número de tarjetas, por ejemplo jugando sólo con las de la actividad anterior.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

lo harían la próxima vez?)		(para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	
----------------------------	--	--	--

<b>Jueves 13/8/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 6</b>
-------------------------	--------------------

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES</b>	Reconocimiento de sonidos y de vocales.  Intercambio con los compañeros y con el docente.	<u><b>Procesamiento fonológico</b></u> Esta actividad apunta específicamente a estimular el procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos iniciales. <b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales. <b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.	GRUPO TOTAL
<b>B) ¿EMPIEZAN IGUAL? PARADOS/SENTADOS</b> Utilizando el mismo material que en la actividad 1, la maestra presenta al grupo dos tarjetas y las muestra al grupo. Les propone a los niños que cada vez que las tarjetas que ven empiecen con la misma vocal, se paren en el lugar, y cada vez que las dos tarjetas que la maestra muestra no empiecen con la misma vocal, se mantengan sentados en la ronda. Al principio dirá en voz alta la palabra que representa cada tarjeta, haciendo énfasis en el sonido inicial para ayudar a identificarlo (o puede hacerlo un niño). Luego sólo mostrará las		<u><b>Procesamiento Fonológico</b></u> Esta actividad demanda especialmente procesamiento fonológico, para identificar los sonidos iniciales de cada palabra y compararlos. <b>Memoria de Trabajo</b> Se requiere para mantener el sonido inicial en mente mientras se verifica si la otra imagen contiene el mismo sonido o no. <b>Atención selectiva</b> Se requiere para identificar el sonido inicial de cada palabra y ver si coinciden o no. Además se requiere para hacer	GRUPO TOTAL Puede jugarse de dos formas: a) Todos los niños en simultáneo b) Los niños se dividen en dos equipos, y la maestra muestra las tarjetas alternadamente a uno y otro equipo.  <b>Materiales:</b> 20 tarjetas con imágenes. Afiche y marcador  <u><b>Para aumentar la dificultad:</b></u> 1) Luego la regla se invierte: cuando las tarjetas empiezan igual los niños deberán

<p>tarjetas para que los niños decidan si empiezan igual o no. Verificará la consigna por medio de preguntas. Cuando el 80% de los niños hace bien la actividad, aumentar la dificultad invirtiendo la regla (cuando las tarjetas empiezan igual los niños deberán quedarse sentados. Cuando empiezan diferente, deberán pararse). Al final la maestra conversa con los chicos sobre lo que hicieron apuntando a que puedan verbalizar el modo en que fueron pensando qué correspondía hacer en cada situación en particular. Ella también puede dar estrategias de cómo hace para pensar si dos tarjetas empiezan igual o no.</p>		<p>foco en las imágenes que muestra la maestra evitando distracciones. <b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>quedarse sentados. Cuando empiezan diferente, deberán pararse. Esto aumenta al demanda de control inhibitorio.  2) En lugar de 2 tarjetas la maestra presentará 3, y los niños deberán pararse sólo si las 3 tarjetas empiezan igual. Esto aumenta la demanda de memoria de trabajo  <b>Para disminuir la dificultad:</b> 1) La maestra puede decir en voz alta y lentamente el nombre de ambas imágenes para facilitar la identificación del sonido inicial.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Martes 18/8/2015

ACTIVIDAD 7

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES</b></p>	<p>Reconocimiento de sonidos.  Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> Esta actividad apunta específicamente a estimular el procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos iniciales.</p>	<p>GRUPO TOTAL  Se sugiere hacer uso de distintos tonos de voz para ayudar a los niños a identificar los sonidos iniciales.  <b>Para aumentar la dificultad:</b></p>

		<p><b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>Cuando ya todos la resuelven bien decir el sonido inicial de otra cosa: color de remera, de zapatilla....etc El sonido inicial puede ser dicho por los mismos niños</p>
<p><b>B) JUEGO EN EQUIPOS: CLASIFICAR TARJETAS SEGÚN VOCAL INICIAL</b> La maestra les cuenta a los niños que van a hacer un juego en el que va a ganar el equipo que encuentre más palabras que comiencen con el mismo sonido. Se dividen en dos equipos (ver <i>Aspectos generales Recomendaciones</i> para armar los equipos), cada uno con un grupo de tarjetas. Cada equipo tiene que buscar tarjetas con dibujos de palabras que comiencen con el mismo sonido inicial (vocales en este caso), y ponerlas en la caja correspondiente. La maestra pondrá cajas/sillas para cada letra, las cuales podrán estar identificadas con la vocal correspondiente (letra escrita). Ganará el equipo que agrupe primero, y de manera correcta, todas las tarjetas para cada una de las vocales. Antes de comenzar la maestra presentará las tarjetas e irán diciendo entre todos a qué palabra representa cada una. Durante el desarrollo de la actividad la maestra irá revisando la comprensión de la consigna a través de preguntas y realizará un ejemplo antes de comenzar. Los niños jugarán dos veces:</p>	<p>Exploración de la propia voz en las imitaciones, en la palabra hablada.</p> <p>Reconocimiento de sonidos.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> Esta actividad estimula procesamiento fonológico en la medida en que lo requiere para la identificación de los sonidos con los que comienzan las palabras.</p> <p><b>Control inhibitorio</b> Se requiere, cuando se cambian las letras en la variante 2, para inhibir la regla previa de clasificación. También se requiere en la variable 3, para inhibir la regla anterior.</p> <p><b>Atención Selectiva</b> Para seleccionar en el conjunto de tarjetas a aquellas que comienzan con la misma vocal.</p> <p><b>Atención Sostenida</b> A fin de poder concentrarse en el juego y cumplir las distintas consignas dadas por la maestra.</p>	<p>GRUPO TOTAL (divididos en 2 equipos).</p> <p>Para dividir los grupos se sugiere que la maestra de una consigna particular, como por ejemplo: “Los de zapatillas blancas van a un grupo, las nenas con pelo atado van a otro grupo”. De esta forma se sostiene la estimulación cognitiva incluso en los momentos que son específicos de la tarea.</p> <p><b>Materiales:</b> 20 tarjetas con palabras que empiecen en vocales, por ejemplo: Árbol (2); Avión; Anillo; Elefante (2); Escuela; Escalera; Indio (2); Isla; Imán; Ojo (2); Oso (2); Uvas (2); Uña (2) Afiche y marcador</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b></p> <p>1) Aumentar el número de tarjetas (incluyendo las de la actividad 2). Esto aumenta la demanda de memoria de trabajo.</p> <p>2) Aumentar el número de vocales que deben clasificar (por ejemplo A, E, I).</p>

<p>1) La primera vez que jueguen un equipo deberá agrupar las tarjetas que empiecen con A e I; mientras que el otro equipo deberá agrupar las que empiecen con E y O. Se trabaja con dos juegos de tarjetas diferentes de todas las vocales, y se entrega un juego a cada equipo</p> <p>2) En la segunda vuelta, los juegos de tarjetas de un equipo serán usados por el otro y, además, las vocales según las que deberán agrupar las tarjetas se invierten (el equipo que antes buscaba A e I, ahora deberá buscar las que empiezan con E y O).</p> <p>Una vez que los dos equipos finalizan, se comparten las producciones para ver cuántas tarjetas pudieron agrupar y se registran en un afiche. Además se vuelve a preguntar por las estrategias utilizadas en el juego:  ¿Cómo hicieron para ordenar las tarjetas?  ¿Se les ocurren más palabras que empiecen con esas letras?</p>			<p>Esto aumenta la demanda de memoria de trabajo.</p> <p>3) Cambiar el juego: en la silla identificada con la letra A, deben ir todas las tarjetas que no comienzan con A. Esto aumenta la demanda de control inhibitorio.</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b>  1) Disminuir el número de tarjetas, reduciéndolas, por ejemplo, a aquellas que empiezan con A solamente. Esto disminuye la demanda de memoria de trabajo.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>  Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b>  Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b>  Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Jueves 20/08/2015	ACTIVIDAD 8
-------------------	-------------

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
------------------	-------------------	-------------------------	---

<p><b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES</b></p>	<p>Reconocimiento de sonidos y de vocales.</p> <p>Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b><u>Procesamiento fonológico</u></b> Esta actividad apunta específicamente a estimular el procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>
<p><b>B) COLECCIÓN DE PALABRAS</b> El objetivo de esta actividad es trabajar la fluencia verbal, diciendo palabras que comiencen con cierto sonido inicial. Para ello los niños estarán en ronda y la maestra tendrá 5 hojas, cada una con una vocal o sílaba escrita. La maestra les explicará la consigna y luego verificará su comprensión a través de preguntas. La tarea consiste en que, cuando la docente entrega una hoja con una vocal, el niño que se encuentra inmediatamente a su lado, tiene que decir una palabra que comience con esa letra y luego pasar la hoja al compañero de al lado. Éste deberá decir otra palabra que comience con la misma letra (sin repetir) y luego pasarla. Cuando la maestra considere, dará otra hoja con otra vocal al niño que continúa en la ronda, quien tendrá que decir una palabra que comiencen con la nueva letra, y pasarla.</p>	<p>Reconocimiento de sonidos y vocales.</p>	<p><b><u>Procesamiento Fonológico</u></b> Para pensar en palabras que comiencen con el sonido propuesto (identificación de fonema).</p> <p><b>Memoria de Trabajo</b> Se requiere para recordar la vocal con la que deben comenzar las palabras y las palabras que ya fueron dichas por otros compañeros a fin de no repetirlos. En la variante 3 se aumenta la demanda al tener que recordar el sonido sin apoyo visual.</p> <p><b>Control inhibitorio</b> Se demanda particularmente en las variantes 1 y 2 para aumentar la dificultad.</p> <p><b>Atención selectiva</b> Se requiere para pensar palabras que comiencen con cada vocal.</p> <p><b>Atención sostenida</b></p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p>Se recomienda tomar como correctas las palabras que comiencen con una sílaba que incluya a la vocal indicada, por ejemplo, si la vocal es A, y el niño dice mariposa, la palabra puede considerarse correcta.</p> <p><b>Materiales:</b> Afiche y marcador. Tarjetas con las vocales (5) y algunas sílabas (ma, pa, sa, le). Tarjetas de la actividad anterior con imágenes (en caso de que se requieran)</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b> 1) Limitar el tipo de palabras que se pueden decir, por ejemplo, “ahora solo nombres de amigos que empiecen con A”. Esto aumenta la demanda de control</p>



<p>Cuando los niños resuelvan bien la tarea, aumentar la dificultad.</p> <p>La maestra podrá registrar en un afiche o pizarrón las palabras que los niños van diciendo.</p> <p>La maestra podrá realizar preguntas que vayan guiando a los niños en la búsqueda de palabras, por ejemplo “Piensen en nombres que empiezan con A”. También podrá compartir con ellos estrategias de cómo ella misma hace para pensar en palabras que comiencen igual (por ejemplo: “yo para pensar en palabras que empiecen con A voy repitiendo al-almacén-almendra, ar-argentina-armadura, etc.”).</p> <p>Podrá designar a un niño que verifique si las palabras son correctas y/o podrán entre todos reflexionar cuando ocurra un error.</p>		<p>Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad</p>	<p>inhibitorio</p> <p>2) Invertir la regla: ahora, cuando la hoja diga A, deben decirse palabras que no empiecen con A. Esto aumenta la demanda de control inhibitorio.</p> <p>3) No dar la hoja sino decir el sonido inicial y que los niños deban recordarlo mientras dicen palabras que empiezan con ese sonido. Eso aumenta la demanda de memoria de trabajo.</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b></p> <p>1) Pueden utilizarse las tarjetas de las actividades anteriores como ayuda para que digan palabras. Esto disminuye la demanda de memoria de trabajo, porque los niños ven las tarjetas y evitan tener que recurrir a las palabras guardadas en su memoria.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b></p> <p>Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b></p> <p>Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b></p> <p>Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

**PARTE 3: SONIDO FINAL (Atención selectiva/control inhibitorio)**

Lunes 24/8/2015

ACTIVIDAD 9

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
-----------	------------	------------------	------------------------------------

<p><b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES (SONIDO FINAL)</b>  El objetivo de esta parte de la actividad es que los niños reconozcan el sonido final de las palabras.  Para ello jugarán a ponerse de pie cuando escuchen los sonidos finales (sílabas) de su nombre.  Una vez dada la consigna y verificada su comprensión por medio de preguntas, se comienza proponiendo, por ejemplo:  “Que se paren todos los que tienen un nombre que termina con “a”. Un niño será designado para chequear si los demás hicieron correctamente la tarea y proponer correcciones. La maestra realizará preguntas para reflexionar sobre lo hecho e intentará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Que los niños comprendan a qué nos referimos al hablar de sonido final de la palabra</li> <li>➤ Que los niños puedan verbalizar las estrategias que utilizan para identificar el sonido inicial</li> </ul> <p>Luego continuará con otra propuesta: “Que se paren todos los que tengan un nombre que termina con “te”, otro niño chequea y nuevamente se reflexiona sobre lo hecho.</p>	<p>Reconocimiento de sonidos.   Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b><u>Procesamiento fonológico</u></b>  Esta actividad busca demandar procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos finales.  <b>Atención selectiva</b>  Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales.  <b>Atención sostenida</b>  Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p>Se sugiere hacer uso de distintos tonos de voz para ayudar a los niños a identificar los sonidos finales.</p>
<p><b>B) CÍRCULOS (sonido final)</b>  El objetivo de la actividad es que los chicos reconozcan sonidos finales y los asocien con imágenes que los representan, es decir, que procesen palabras fonológicamente.  La maestra dibuja 2 o 3 círculos en el piso y pone sobre cada uno de ellos una tarjeta con una imagen que tiene alguno de los sonidos finales anteriormente trabajados. Les explica a los niños que a cada círculo le corresponderá un</p>	<p>Reconocimiento de sonidos y vocales.   Reflexión acerca de algunas características de los fonemas.</p>	<p><b><u>Procesamiento Fonológico</u></b>  Para identificar los sonidos finales de cada palabra y compararlos con los que corresponden a cada círculo.  <b>Control inhibitorio</b>  Hay una demanda leve de control motor, para evitar moverse hasta no haber pensado hacia qué círculo corresponde hacerlo  <b>Atención selectiva</b></p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sacar las tarjetas que identifican a los círculos (esto aumenta la demanda de memoria de trabajo porque los niños deberán recordar qué círculo corresponde a qué terminación)</li> <li>2) Asignar dirá al oído a cada niño</li> </ol>

<p>sonido final específico, según lo indica la tarjeta que está sobre el mismo. A continuación se da la consigna: cuando la maestra dice una palabra que termina con “illo”, los niños deben ir a pararse en el círculo de “illo”; cuando dice una palabra que termina con “on”, deben correr hasta el círculo “on” y así sucesivamente. Cuando la maestra dice una palabra que no termina con ninguna de las terminaciones que están en los círculos, los niños deben pararse por fuera de éstos.</p>		<p>Se requiere para atender selectivamente al sonido final de la palabra dicha por la docente, inhibiendo estímulos distractores. <b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>una palabra y pedirá que la recuerde. Cuando la maestra dice “Ya”, cada niño debe correr hasta el círculo que tiene su sonido final. Luego dirán cuál era su palabra y entre todos corregirán si se ubicó en el círculo correcto. Esto aumenta la demanda de memoria de trabajo.  <b>Para facilitar la actividad:</b> 1) Trabajar sólo con un sonido: si suena como camión, corremos. Sino, se quedan quietos como estatuas.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Miércoles 26/08/2015

ACTIVIDAD 10

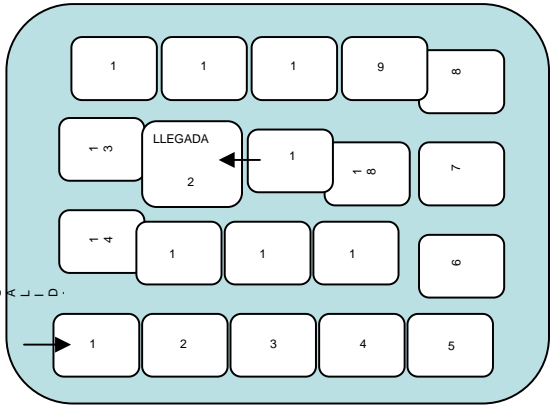
Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) JUEGO DE LOS NOMBRES (SONIDO FINAL)</b></p>	<p>Reconocimiento de sonidos.  Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> Esta actividad busca demandar procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos finales. <b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los</p>	<p>GRUPO TOTAL  Se sugiere hacer uso de distintos tonos de voz para ayudar a los niños a identificar los sonidos iniciales.</p>

		sonidos iniciales. <b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.	
<p><b>B) JUEGO EN EQUIPOS CON SONIDOS FINALES</b></p> <p>La maestra presenta a los niños los materiales con los que jugarán (tarjetas con imágenes, algunas de las ya utilizadas y otras nuevas) y entre todos van diciendo qué palabra representa cada una de esas imágenes. Para este juego los niños se dividirán en dos grupos (ver sugerencias para esta división en <i>Aspectos generales Recomendaciones</i>).</p> <p>La maestra dará la consigna y verificará su comprensión por medio de preguntas. Cada grupo de niños forma un tren. Pasan los 2 primeros niños y, de acuerdo a la indicación dada por la maestra, los niños deberán buscar aquellas tarjetas que representan palabras que terminan con la sílaba indicada. Por ejemplo, cuando la maestra dice “ON”, los niños deben buscar tarjetas con dibujos de palabras que terminen en “ON”.</p> <p>Los representantes de cada equipo hacen la búsqueda de manera simultánea. Luego de un tiempo de búsqueda (establecido por la maestra), la maestra le pedirá a cada niño o representantes de cada equipo, que diga las palabras que encontraron (a medida que muestran las tarjetas). Se solicitará a los demás niños de cada equipo que revisen si las tarjetas seleccionadas por su/s representante/s son</p>	<p>Reflexión acerca de algunas características de los fonemas.</p> <p>Reconocimiento de sonidos.</p> <p>Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b>Procesamiento fonológico</b> A fin de identificar y asociar los sonidos con los que terminan las palabras.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Requerida para retener las reglas del juego y para poder buscar las imágenes correspondientes a partir del estímulo presentado. Con la variante 2 se aumenta la demanda porque hay que retener la información durante más tiempo para compararla con más tarjetas.</p> <p><b>Control inhibitorio</b> Requerido para hacer lo contrario de lo que se venía haciendo, es decir, para jugar tal como propone el punto 1 de las variantes para aumentar la dificultad.</p> <p><b>Atención Selectiva</b> Requerida para focalizarse en el sonido a buscar y en la tarjeta, inhibiendo distractores</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL (divididos en 2 equipos).</p> <p>Nuevamente se sugiere que la maestra utilice alguna consigna para esa división, por ejemplo, esta vez podrá llamar a los niños que integrarán cada grupo diciendo los nombres solo por sus consonantes.</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas con imágenes de palabras que tengan igual sonido final. Dos juegos de cada tarjeta. Puede agregarse también las de la actividad anterior.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad</b> 1) Se invierte la regla. Los niños deben buscar imágenes que terminen con cualquier sonido menos con el propuesto por la maestra. ) Esto aumenta la demanda de control inhibitorio. 2) Aumentar el número de tarjetas (al haber mas tarjetas distractores es mas difícil identificar aquellas con una terminación específica).</p> <p><b>Para facilitar la actividad</b> 1) Disminuir el número de tarjetas.</p>

<p>correctas. Se da un punto al grupo del niño que encontró más tarjetas correctas. Ganará el equipo que junte más puntos luego de hacer algunas rondas con diferentes vocales. Se recomienda que en cada ronda pasen diferentes niños de cada grupo. Permanentemente se reflexiona sobre lo realizado, apuntando a que los niños puedan verbalizar las estrategias utilizadas. La maestra podrá también compartir su propio pensamiento con ellos, como por ejemplo diciendo: “Para pensar que tarjetas van con esta letra me voy repitiendo bien bajito para adentro las letra A, y empiezo a mirar las tarjetas mientras me repito la letra para adentro”.</p>			
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

<b>Viernes 28/8/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 11</b>
--------------------------	---------------------

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
------------------	-------------------	-------------------------	---

<p><b>A) RECONOCIMIENTO DE LOS NOMBRES (SONIDO FINAL)</b></p>	<p>Reconocimiento de sonidos.</p> <p>Intercambio con los compañeros y con el docente.</p>	<p><b><u>Procesamiento fonológico</u></b> Esta actividad busca demandar procesamiento fonológico. Se requiere una conciencia de los sonidos que componen las palabras para poder identificar los nombres sólo a partir de sus sonidos finales.</p> <p><b>Atención selectiva</b> Para aislar, dentro de las palabras, los sonidos iniciales.</p> <p><b>Atención sostenida</b> Requerida para el desarrollo de toda la tarea, tanto para atender a la maestra cuando da la consigna como para mantener la concentración en la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p>Se sugiere hacer uso de distintos tonos de voz para ayudar a los niños a identificar los sonidos finales.</p>
<p><b>B) JUEGO DE LA OCA CON SONIDOS</b></p> <p>Este juego busca reunir lo trabajado tanto en sonido inicial como final.</p> <p>La maestra presenta el siguiente tablero:</p>  <p>Los niños jugarán organizados en dos equipos (aprovechar la transición). Cada equipo</p>	<p>Jugar con las palabras explorando sonoridades, rimas y ritmos.</p> <p>Reflexión acerca de algunas características de los fonemas.</p>	<p><b><u>Procesamiento fonológico</u></b> A fin de identificar y asociar los sonidos con los que terminan las palabras.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Requerida para retener las reglas del juego y para poder buscar las palabras correspondientes a partir del estímulo presentado, y no repetir las mencionadas por los compañeros del equipo.</p> <p><b>Control inhibitorio</b> Requerido para pensar palabras que comiencen con vocales diferentes a las seleccionadas por el equipo contrario.</p> <p><b>Atención Selectiva</b> Requerida en el proceso de identificación de las palabras que corresponden al sonido señalado en el dado.</p> <p><b>Atención Sostenida</b></p>	<p>GRUPO TOTAL (divididos en 2 equipos)</p> <p>Nuevamente se sugiere que la maestra utilice alguna consigna para esa división, por ejemplo, esta vez podrá llamar a los niños que integrarán cada grupo diciendo los nombres solo por sus consonantes.</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 tablero en afiche</li> <li>2 fichas</li> <li>1 dado de sonidos finales (5 sonidos y 1 lado con un signo de interrogación)</li> </ul> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aumentar la cantidad de sonidos que el equipo contrario selecciona al salir el lado sin vocales del dado.</li> <li>2) Jugar con sonidos finales ( y un dado</li> </ol>

<p>colocará su ficha en el casillero de “Salida”. Uno de los equipos comienza tirando un dado y avanza los casilleros correspondientes. Los niños deberán hacer lo que diga el casillero (palabras con sonido inicial o final). Los niños de ese equipo deberán decir palabras que empiecen/ terminen con ese sonido. El equipo avanzará tantos casilleros como palabras correctas digan (sin contar las repeticiones). Tirarán el dado una vez cada equipo. En caso de que salga el signo de interrogación, el otro equipo deberá elegir una vocal. El equipo de turno deberá decir entonces palabras que NO terminen con el sonido seleccionado. La maestra puede orientar a los niños en la búsqueda de palabras y en el sostenimiento de las reglas, compartiendo con ellos algunas estrategias. En cada caso de necesidad, se sugiere que la maestra realice al inicio un par de ejemplos.</p>		<p>Requerida para seguir toda la actividad.</p>	<p>con vocales)  <b>Para facilitar la actividad:</b>  1) Utilizar como ayuda las tarjetas de actividades anteriores para ayudar a los niños a pensar en palabras que terminen con ese sonido.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>  Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.   Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b>  Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.  <b>Memoria de trabajo</b>  Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

**PARTE 4: CUENTOS (integración de procesos/control inhibitorio)**

Lunes 31/8/2015

ACTIVIDAD 12

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b>  Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b><u>Planificación</u></b>  Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	<p><b>GRUPO TOTAL</b></p>
<p><b>B) CONTAMOS UN CUENTO A PARTIR DE 3 IMÁGENES</b>  El objetivo de esta actividad (que unifica los procesos trabajados anteriormente) es que los niños puedan crear una historia basándose en las imágenes, y que también pueda escuchar al compañero cuando sea su turno.  La maestra agrupa a los niños en díadas. Para hacerlo utiliza el trencito de las consonantes. La maestra da a cada pareja de niños dos elementos: una imagen de una oreja a un niño y una imagen de una boca al otro.  Da la consigna, y luego la verifica por medio de preguntas: El niño que tenga la boca será el que primero leerá el cuento y el que tenga la oreja escuchará. Cada niño recibirá un libro con tres imágenes sucesivas. El niño que tiene la imagen de la boca deberá inventar una historia acorde con las imágenes. El otro niño deberá escuchar para luego comentar de qué se trataba el cuento.  Cuando la maestra lo indique, los niños cambian sus tarjetas de orejas y bocas e invierten los roles. El niño que ahora tiene la boca deberá inventar una historia con las mismas imágenes DIFERENTE a la contada previamente por el compañero.</p>	<p>Construcción de significados sobre el texto narrativo escuchado.</p> <p>Escucha de narración de un cuento.</p> <p>Comentarios con los compañeros para confrontar distintas opiniones sobre los textos narrativos.</p> <p>Recuperación de los elementos característicos de los cuentos.</p> <p>Análisis de los comportamientos de los personajes.</p>	<p><b><u>Atención Sostenida</u></b>  Requerida para la escucha del cuento.</p> <p><b><u>Control Inhibitorio</u></b>  Necesario para poder esperar el turno de inventar la historia. La imagen de la oreja ayuda a no interrumpir.</p> <p><b><u>Memoria de trabajo</u></b>  Requerida para seguir el hilo de la historia y retener las partes del cuento escuchado previamente y no repetirlas en la nueva historia.</p>	<p><b>GRUPO PARCIAL EN DÍADAS</b></p> <p>La dinámica sugerida es la siguiente: una vez escuchas, una contas y luego se cambia de pareja</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad</u></b>  1) Mencionar a los niños alguna situación o personaje que no esté en las imágenes pero deban introducir en la historia</p> <p><b><u>Para facilitar la actividad</u></b>  1) La maestra puede comenzar contando al primera parte de la historia y luego pedir al niño que continúe solo.  2) Se puede pedir que sólo se describan las imágenes (sin llegar a armar una historia entre ellas) y, luego de que jueguen algunas veces de este modo, pedir que empiecen a relacionar las imágenes en una historia.</p>



<p>Al finalizar la actividad se pondrán en común y se compararán las distintas versiones del cuento.</p>			
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>  Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b>  Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b>  Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

MÓDULO DE MATEMÁTICA

PARTE 1 (posiciones/ memoria de trabajo y control inhibitorio)

Jueves 6/8/2015

ACTIVIDAD 1

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) VEO-VEO ESPACIAL</b></p> <p><b>Juego canción:</b>                      (1) La maestra canta: “<i>Este juego va a empezar, no se vayan a equivocar, si yo digo grande, ustedes dicen... chico (o “gordo-flaco”, “alto-bajo”)</i>”.                      (2) Mismo juego, con palabras que refieren a posiciones espaciales: ““<i>Este juego va a empezar, no se vayan a equivocar, si yo digo arriba, ustedes dicen...abajo. Arriba, arriba, arriba. Abajo, abajo abajo</i>” (otras posiciones: adentro – afuera; adelante – atrás; cerca – lejos).</p> <p><b>Vevo veo espacial:</b> La maestra elige un objeto sin nombrarlo y describe su ubicación espacial. Los niños tienen que adivinar cuál es, usando como indicio su posición: “<i>Vevo, vevo. ¿Qué ves? Una cosa ¿Qué cosa? Maravillosa. ¿Dónde está? Está...</i>”. Decir la posición del objeto, por ejemplo “<i>debajo de la ventana</i>”, “<i>sobre la mesa</i>”. Los niños nombran los probables objetos hasta que alguno adivina. La maestra analiza junto con los niños los objetos propuestos por ellos en función de la indicación espacial dada. Por ejemplo: “<i>¿Puede ser la mochila, si yo dije que estaba debajo de la</i></p>	<p>Ubicación de los objetos en el espacio tridimensional desde el punto de vista del sujeto, en relación con la posición de los objetos entre sí (sujeto/objeto/objeto).</p> <p>Nominación e interpretación de las posiciones.</p>	<p><b>Atención Selectiva</b>                      Esta actividad está especialmente diseñada para demandar atención selectiva. En el vevo vevo es requerida en la búsqueda de objetos según la consigna (color, ubicación) y en la generación de una estrategia de búsqueda.                      En las estatuas, se requiere para concentrarse en el dictado, evitando estímulos distractores, y para verbalizar las posiciones adoptadas.  <b>Memoria de trabajo</b>                      En el vevo vevo, Requerida durante la búsqueda, para recordar los objetos y lugares que hay que buscar y los que van siendo nombrados.                      En estatuas, para el mantenimiento de las posiciones y la integración de la nueva a las previas.  <b>Control inhibitorio</b>                      Se requiere en el juego-canción, para inhibir la acción de repetir lo que dice la maestra, pensar en la palabra opuesta (por ejemplo: abajo-arriba) y decirla.  <b>Atención Sostenida</b>                      Requerida para todo proceso de escucha y desarrollo de las tareas. Si el niño se</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p><b>Materiales:</b> Ninguno.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b>                      1) Cambiar de rol: el mismo juego pero el objeto es elegido y su posición es descripta por un niño.                      3) Dar pistas para orientar, pero en vez de decir cerca o lejos, usar colores: cuando digo rojo quiere decir que están cerca del objeto, cuando digo azul, que están lejos.                      2) Agregar variante con ojos cerrados</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b>                      1) Para guiar la atención de los niños, la maestra podrá orientarlos durante la búsqueda de los objetos, diciéndoles, por ejemplo: “<i>lejos...cerca...mas arriba, etc.</i>”                      2) La maestra puede indicar con qué sílaba empieza o termina el objeto.</p> <p>GRUPO TOTAL</p> <p><b>Materiales:</b> Sábana o biombo o lugar para ocultar al niño.</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b>                      1) Hacer más ejemplos con modelo</p>

<p>ventana?”</p> <p><b>B) DICTADO DE ESTATUAS</b>  Esta actividad consiste en que los niños copien una posición adoptada por la maestra o un compañero., siguiendo un dictado.  Al inicio de la misma, la maestra asume una posición y solicita a los niños que la copien (se mantiene el modelo presente).  Luego será un niño el que asuma una posición, pero esta vez sin que el resto lo vea (modelo ausente). La maestra dicta al resto del grupo esa posición para que la asuman. (Ejemplo: “<i>La mano que está del lado de la puerta sobre la cabeza, el pie que está del lado del pizarrón delante</i>”).  Una vez finalizado el dictado se muestra al niño oculto y se compara la posición asumida por cada niño respecto al modelo.  Es importante que todos los participantes se ubiquen con el mismo frente para facilitar la comparación.</p>		<p>distrae durante el dictado no podrá completar la consigna de estatuas.</p>	<p>presente, pero describir la posición usando palabras que refieran a posiciones espaciales, de modo que los niños puedan aprender esas palabras viendo al modelo, para luego poder usarlas con el modelo ausente.</p> <p>2) Sugerir a los niños que adopten posiciones fáciles de describir (por ejemplo posiciones simétricas)</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b>  1) En lugar de dictar la maestra, un niño dicta la posición.  2) Se ubican en parejas. Una pareja oculta asume una posición y la maestra la dicta al resto de los niños. Por parejas deben asumir dicha postura. Después se compara con el modelo.</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>  Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b>  Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.  <b>Memoria de trabajo</b>  Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b>  Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b>Planificación</b>  Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>
<p><b>B) ESTATUAS (CON VARIANTES)</b>  Luego se propone jugar a las estatuas con música o algún instrumento musical. Mientras la maestra hace sonar música, los niños pueden moverse, pero cuando la música se interrumpe, deben quedarse quietos, como “estatuas”. Dentro de esta variante se proponen las siguientes variaciones (en este orden de dificultad):</p> <p><b>a.</b> La posición de “estatua” puede comenzar siendo “libre” (en la posición en la que estaban cuando paro la música).</p> <p><b>b.</b> La posición de “estatua” es fija y el modelo de la “estatua” está presente: postura adoptada por un niño o un dibujo. Practicar antes de bailar como se tienen que parar</p> <p><b>c.</b> La posición de “estatua” es fija y el modelo esta ausente: la maestra, antes de iniciar con la música, verbaliza y muestra a los niños la postura de la “estatua” que deberán adoptar cuando pare la música. Ejemplo: mano derecha en la cabeza, mano izquierda en la cintura y los pies juntos; ambas manos en la cintura y los ojos cerrados; etcétera.</p> <p><b>d.</b> La posición de “estatua” debe ser cualquiera,</p>	<p>Interpretación y reproducción de posiciones de las personas en el espacio, a partir de indicaciones verbales.</p> <p>Comunicación mediante indicaciones verbales de posiciones de las personas en el espacio y reproducción.</p> <p>Nominación de las posiciones.</p>	<p><b>Memoria de trabajo</b>  Desde la variante C en adelante, esta actividad demanda especialmente memoria de trabajo. para recordar la posición a adoptar cuando pare la música (variante C, sin modelo presente). Y para recordar en la variante D la regla de adoptar cualquier posición menos la indicada por el dibujo.</p> <p><b>Control inhibitorio</b>  La variante D está diseñada para estimular control inhibitorio. Se requiere para poder dejar de moverse cuando para la música, y cuando deben adoptar cualquier posición menos la indicada.</p> <p><b>Atención Selectiva</b>  Se requiere para poder reproducir cada posición dictada, o para verbalizar las posiciones adoptadas.</p> <p><b>Atención Sostenida</b>  Requerida para todo proceso de escucha y desarrollo de las tareas.</p>	<p>GRUPO TOTAL  Las variantes sugeridas en esta actividad siguen un orden de dificultad creciente.</p> <p><b>Materiales:</b> Instrumento musical o grabador, 4 tarjetas con dibujos de posiciones.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b>  1) Se pueden agregar nuevas reglas, por ejemplo, las niñas al parar la música deben adoptar tal posición y los varones tal otra.  2) en la variante <b>d</b> reemplazar el dibujo por un chico (es más difícil intentar no imitar al niño)</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b>  1) Dar ejemplos de qué hacer cuando para la música  2) No pasar a la variante siguiente hasta que la mayoría no haya resuelto la anterior.</p>

menos la indicada por el modelo presente: al parar la música los niños deben adoptar cualquier postura excepto la que ven en el modelo presente, representado por un niño o un dibujo.			
<b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)	Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.	<b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	GRUPO TOTAL

**PARTE 2 (posiciones/ memoria de trabajo y control inhibitorio)**

**Miércoles 12/8/2015**

**ACTIVIDAD 3**

<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)		<b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.	GRUPO TOTAL
<b>B) BÚSQUEDA DEL OBJETO ESCONDIDO EN LA SALA, A PARTIR DE MARCAR SU POSICIÓN EN UNA FOTO</b> La maestra le presenta una foto grande de la sala al grupo. Es importante describir qué se ve	Interpretación de la imagen (foto).  Interpretación de la relación de posiciones entre la imagen bidimensional y el espacio	<b>Atención Selectiva</b> Esta actividad demanda especialmente atención selectiva. Los niños deben ejercitar su atención selectiva visual tanto para esconder como para marcar y buscar el objeto, controlando	GRUPO TOTAL  En el momento del juego, es importante trabajar con los niños que no “soplen” (que no indiquen verbalmente la posición al compañero que salió)

<p>y dónde está cada parte, buscando en la sala los objetos que se ven en la foto o diferencias entre los objetos de la sala y lo que aparece en la foto.</p> <p>Se coloca la foto de la sala en una posición en la que todos los niños sentados en ronda puedan verla.</p> <p>La maestra invita a un niño a salir de la sala brevemente y otro esconde un objeto en algún lugar. Un tercer niño marca la ubicación del objeto escondido en la foto. Luego se llama al niño que salió, quien debe encontrar el objeto escondido a partir de la indicación de su posición en la foto.</p> <p>Se realiza el juego al menos dos veces, rotando los niños que participan en los distintos roles. Cuando el niño encuentra el objeto, se le pide que cuente los pasos que siguió para encontrar el o los objeto/s.</p> <p>Si lo resuelven bien dos veces y comprendieron la dinámica, se pasa a jugar en equipos (ver: Para aumentar la dificultad)</p>	<p>tridimensional.</p> <p>Verbalización de las posiciones de los objetos en el plano bidimensional.</p>	<p>interferencias de potenciales distractores. También para interpretar relaciones bi y tridimensionales.</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para todo proceso de escucha y desarrollo de las tareas, tanto al momento en que el maestro propone la actividad como cuando los niños están trabajando.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Requerida para recordar el lugar en el cual debe buscar el/los objeto/s (si se aumenta la dificultad aumentando la cantidad de objetos a buscar, en el caso de la variante 1 para aumentar la dificultad).</p>	<p><b>Materiales:</b> Foto de la sala, objetos para esconder, papeles para tapar los objetos y chinchas.</p> <p><b>Para aumentar la dificultad:</b> 1) Se arman dos equipos y se esconden dos objetos. La dificultad aumenta al tener que discriminar la marca que corresponde al color de su equipo y no confundirla con la otra ( atención selectiva, control inhibitorio)</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b> 1) Si la dificultad está en marcar el lugar en que se escondió el objeto en la foto, permitir que otro niño lo ayude (la idea no es que el compañero ponga la chinche en el lugar correcto, sino que oriente verbalmente al amigo para que éste pueda hacerlo). 2) Permitir que el niño descuelgue la foto y la lleve mientras marca la ubicación del objeto o mientras lo busca. 3) Que los elementos se escondan en lugares visibles en la foto (por ejemplo no adentro de un placard).</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p><b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b><u>Planificación</u></b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	GRUPO TOTAL
<p><b>B) BÚSQUEDA DE OBJETOS ESCONDIDOS EN LA SALA A PARTIR DE MARCAR SUS POSICIONES EN UNA FOTO (MODELO AUSENTE)</b> La actividad es semejante a la previa (2), con el agregado que ahora cada búsqueda contemplará al menos dos objetos. En la medida que los niños encuentren fácilmente dos objetos, se irán agregando más, de a uno por vez. La primera vez los niños podrán volver a mirar la foto para verificar la posición de los objetos (<u>modelo presente</u>). Luego se da vuelta la foto (<u>modelo ausente</u>) y los niños deben realizar la búsqueda en base al recuerdo de la ubicación señalada en la foto. Antes de iniciar la búsqueda la maestra les pedirá a los niños que verbalicen anticipadamente qué es lo que van a hacer al momento de efectuar la búsqueda (estimular el uso de palabras que refieran a posiciones espaciales).</p>	<p>Interpretación de la imagen (foto).</p> <p>Interpretación de la relación de posiciones entre la imagen bidimensional y el espacio tridimensional.</p> <p>Verbalización de las posiciones de los objetos en el plano bidimensional.</p> <p>Memoria de la posición.</p>	<p><b><u>Memoria de trabajo</u></b> Esta actividad, al usar un modelo ausente, demanda especialmente memoria de trabajo. La memoria de trabajo es requerida durante la búsqueda, para recordar los objetos y lugares en que hay que buscar. También implica integrar la información de la consigna en una estrategia para buscar objetos. Si se aumenta la dificultad jugando con orden preestablecido (variante 1), la demanda de memoria de trabajo aumenta al incluir el recuerdo del orden de búsqueda. <b><u>Atención Selectiva</u></b> Se requiere para buscar los objetos escondidos y controlar interferencias de potenciales distractores; así como para interpretar relaciones bi y tridimensionales. <b><u>Atención Sostenida</u></b> Requerida para todo proceso de escucha</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p><b>Materiales:</b> Los mismos de la Actividad 2, más papeles con números para marcar al lado de cada objeto.</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b> 1) Se le pide a los niños respetar un orden preestablecido de búsqueda (<u>modelo ausente, con orden preestablecido</u>). Se puede generar el orden asignándole a cada objeto de la foto un número en la marca (papel) (por ejemplo, el daki es el 1; el muñeco es el 2; etc.) y luego determinar la secuencia de búsqueda en función a tales números (por ejemplo, 1-2-3; o 3-1-2). También se puede establecer un orden según colores. Esto aumenta la demanda de memoria de trabajo 2) Se le tapan los ojos y los compañeros lo guían <b><u>Para facilitar la actividad:</u></b> 1) Comenzar escondiendo 2 objetos.</p>

		y desarrollo de las tareas, tanto al momento en que el maestro propone la actividad como cuando los niños están trabajando. <b>Planificación</b> Para organizar el orden de búsqueda de los objetos en la variante 1 para el aumento de la dificultad.	Cuántos menos sean los objetos más fácil será la actividad. 2) Permitir que el niño vea hasta 2 veces la foto durante la búsqueda 3) Que los elementos se escondan en lugares visibles en la foto (por ejemplo no adentro de un placard).
<b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)	Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.	<b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	GRUPO TOTAL

Miércoles 19/8/2015

ACTIVIDAD 5

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)		<b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.	GRUPO TOTAL
<b>B) COPIAR LA DISTRIBUCIÓN ESPACIAL DE 6 OBJETOS BIDIMENSIONALES CON MODELO PRESENTE</b>	Ubicación de los objetos en el espacio tridimensional, en relación con la posición de los objetos entre sí	<b>Atención Selectiva</b> Esta actividad incluye una demanda fuerte de atención selectiva. El niño deberá atender selectivamente a Iso	Primero GRUPO TOTAL, luego en DÍADAS.  Cuando se trabaja en parejas, cada una



<p>La maestra describirá el material (tabla, pantalla y objetos). Luego arma una escena con los objetos, es decir, los coloca sobre la base en una disposición espacial específica, de manera que luego al describirlos y copiarlos se los pueda relacionar utilizando palabras que nominen posiciones espaciales. Los niños ven la construcción de la escena, y la maestra la describe teniendo especial cuidado en mencionar la posición de los objetos (se puede usar referencias del aula para la descripción espacial).</p> <p>Los niños jugarán de tres maneras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Individual: todos los niños copian en simultáneo el modelo dado por la docente.</li> <li>Parejas opción A: se darán 2 objetos a un niño de la pareja y 2 objetos al otro, y cada uno ubicará los 2 que le correspondan.</li> <li>Parejas opción B: un niño ubica los 4 objetos y el otro revisa. Luego se invierten los roles.</li> </ol> <p>La maestra le pedirá a algunas parejas que comparen sus copias con la versión propia (verbalización).</p> <p>Luego se cambia rotativamente a diferentes parejas de niños para que armen las escenas (como antes la maestra) para que luego el resto de los compañeros copien.</p> <p>Si el modelo está mal copiado se sugiere que la maestra oriente al niño mediante preguntas, sin dar la respuesta, por ejemplo: Vamos a revisar, Están exactamente iguales?; en esta mitad están los mismos? Etc.</p>	<p>(sujeto/objeto/objeto).</p> <p>Nominación de las posiciones.</p> <p>Interpretación y reproducción de posiciones en el espacio.</p>	<p>objetos y sus posiciones para ubicarlos adecuadamente copiando el modelo (se debe fijar la atención en el objeto que se va a colocar, evitando distraerse con otros objetos).</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para todo proceso de escucha de la consigna y el desarrollo de las tareas.</p>	<p>cuenta con un set de materiales. Los niños se ubican uno al lado del otro, del mismo lado de la mesa y realizan la actividad en conjunto.</p> <p>Previo a la realización de esta actividad, el material deberá ser incluido entre aquellos del rincón de juego libre, con el fin de que los niños se habitúen a él.</p> <p><b>Materiales:</b> 1 base cuadrada + 4 objetos bidimensionales por cada niño. Luego, para el juego en parejas, se utilizará 1 juego cada dos niños más la docente.</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Incluir una regla de tiempo, de manera tal que sólo se pueden ubicar los objetos mientras suena una música; y que cuando la música deja de sonar, los niños deben dejar de trabajar y ver lo que han hecho.</li> <li>Aumentar la cantidad de elementos a copiar, o ponerlos en posiciones más difíciles de copiar (por ejemplo, superpuestos).</li> </ol> <p><b><u>Para facilitar la actividad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Disminuir la cantidad de objetos a copiar.</li> <li>Poner los 4 objetos, uno en cada una de las 4 esquinas de la base</li> </ol>
--	---	--	---

Si el niño no se da cuenta de que está mal copiado, ir comparando objeto por objeto intentando que reconozca dónde está el error.			
<b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b> Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)	Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.  Intercambiar opiniones.	<b>Planificación</b> Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	GRUPO TOTAL


<b>Viernes 21/08/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 6</b>
---------------------------	--------------------

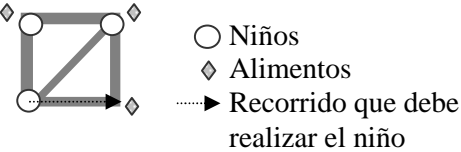
<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)		<b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.	GRUPO TOTAL
<b>B) COPIAR LA DISTRIBUCIÓN ESPACIAL DE ¾ OBJETOS BIDIMENSIONALES OBSERVANDO EL MODELO BREVEMENTE Y LUEGO SE TAPA CON UNA PANTALLA (MODELO AUSENTE)</b> La maestra arma una escena y la describe cuidando de utilizar palabras que refieran a las	Ubicación de los objetos en el espacio tridimensional, en relación con la posición de los objetos entre sí (sujeto/objeto/objeto).  Interpretación y memoria de la posición de los objetos en el	<b>Memoria de trabajo</b> Esta actividad está especialmente pensada para demandar memoria de trabajo. Luego de interponer las pantallas, la configuración a copiar demanda recordar la ubicación espacial de cada objeto. <b>Atención Selectiva</b>	GRUPO PARCIAL (Dividido en parejas).  Es importante que los niños que copian reciban sus objetos una vez interpuesta la pantalla para evitar que inicien la copia antes de ello (es decir, para garantizar la demanda). La maestra intentará que cada niño verifique que el otro no “haga

<p>relaciones espaciales entre objetos y la base (los niños ven la construcción de la escena). Una vez que termina de mostrarla y de describirla interpone una pantalla y le pide a una pareja de niños que copien la escena. Luego retira la pantalla y los niños deben describir las diferencias (si las hubiere) en términos de las relaciones espaciales (lo cual deberá ser estimulado por la maestra). A diferencia de la actividad anterior, el objetivo de esta actividad no es que los niños interpreten el dictado, sino <b>que recuerden la ubicación de los objetos para reproducirla.</b></p> <p>Los niños jugarán de cuatro maneras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Individual: todos los niños, cada uno en su base, reproducen en simultáneo el modelo dado por la docente.</li> <li>Parejas opción A: se darán 2 objetos a un niño de la pareja y 2 objetos al otro, y cada uno ubicará los 2 que le correspondan para armar en conjunto una escena.</li> <li>Parejas opción B: sobre una misma base, un niño ubica los 4 objetos y el otro revisa y corrige. Luego se invierten los roles.</li> <li>Parejas opción C: un niño arma la escena en su base, se interpone una pantalla, y su compañero debe reproducirla. Luego se invierten los roles.</li> </ol> <p>En todos los casos, cuando se finaliza, se retira la pantalla y se comparan las producciones. Si no coinciden, se modifican hasta lograr que sean iguales.</p>	<p>espacio bidimensional y reproducción.</p> <p>Nominación de las posiciones.</p>	<p>Requerida para poder ubicar a cada objeto de acuerdo al modelo. Hay que hacer foco en los objetos a ubicar y evitar distracciones.</p> <p><b>Atención Sostenida</b> Requerida para todo proceso de escucha de la consigna y el desarrollo de las tareas.</p>	<p>trampa”, por ejemplo, comenzando a copiar antes de que el modelo se tape con la pantalla.</p> <p><b>Materiales:</b> Una base, una pantalla y 4 objetos por cada niño del grupo.</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Disminuir el tiempo durante el cual pueden ver lo que deben copiar.</li> <li>2) Aumentar la cantidad de elementos a copiar o ponerlos en posiciones más difíciles de copiar (por ejemplo, superpuestos).</li> </ol> <p><b><u>Para facilitar la actividad:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Disminuir la cantidad de elementos.</li> <li>2) Aumentar el tiempo durante el cual los niños pueden observar la escena.</li> <li>3) Dar una oportunidad mas para volver a ver el modelo.</li> </ol>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b></p>	<p>Prestar atención frente a</p>	<p><b>Planificación</b></p>	<p><b>GRUPO TOTAL</b></p>

<p>Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>relatos de compañeros o docentes.</p> <p>Intercambiar opiniones.</p>	<p>Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y decir cuál usarían la próxima vez.</p> <p><b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	
--	---	---	--


<b>Martes 25/08/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 7</b>
--------------------------	--------------------

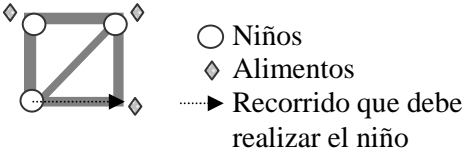
<b>Actividad</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Procesos básicos</b>	<b>Aspectos generales Recomendaciones</b>
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>
<p><b>B) PERRO, GATO Y RATON</b> La maestra presenta la actividad y los materiales: (1) personajes (perro, gato y ratón, que serán representados por los niños); (2) caminos (dibujados en el piso como lo muestra la siguiente figura y que pueden ser recorridos en ambas direcciones); y (3) alimentos (hueso, pescado y queso, cada uno correspondiente a uno de los personajes).</p> 	<p>Nominación e interpretación de las posiciones.</p> <p>Representación de posiciones espaciales.</p>	<p>Planificación Es una actividad que apunta especialmente a estimular la planificación. Se requiere para generar la secuencia de recorridos para que todos alcancen su alimento en el menor número de movimientos. Atención Sostenida Requerida para comprender en qué consiste la actividad y desarrollarla. Memoria de trabajo Necesaria para recordar el personaje que representa cada niño y las reglas de la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p>Se recomienda realizar la actividad en un espacio amplio.</p> <p>Se sugiere que la actividad se repita tantas veces como sean necesarias para que todos los niños puedan participar al menos una vez (por ejemplo, en un grupo de 24 niños, se repetiría 8 veces).</p> <p>Es importante que los niños que no participan como personajes se ubiquen alrededor de la escena para observar lo que</p>

<p>Para iniciar la actividad, la maestra ubica los elementos de acuerdo a una guía), cada uno de los cuales estará en una esquina (no necesariamente personajes y alimentos coinciden en la misma esquina).</p> <p>La actividad consiste en lograr que cada personaje alcance su alimento. Para ello es necesario que los niños recuerden qué personaje representa cada uno y por lo tanto qué alimento deben alcanzar.</p> <p>La manera de alcanzar el alimento es hacer que los personajes vayan recorriendo los caminos hasta encontrar su alimento. Pero esto debe hacerse cumpliendo ciertas reglas:</p> <p>(1) no pueden estar dos personajes juntos en la misma esquina;</p> <p>(2) sólo puede moverse un niño por vez.</p> <p>(3) cada vez que un niño se mueve, sólo puede salir de una esquina y llegar a la siguiente (es decir que no puede quedarse en el medio de un camino).</p> <p>Ejemplo:</p>  <p>○ Niños    ◆ Alimentos    .....▶ Recorrido que debe realizar el niño</p> <p>El objetivo del juego no es que gane uno de los niños, sino que los tres logren alcanzar sus alimentos. Por este motivo la maestra procurará que los niños puedan organizar sus acciones en forma conjunta.</p>			<p>sucede.</p> <p>Las tarjetas de disposición inicial varían en dificultad (indicada en el anverso de cada una), de acuerdo a la cantidad de recorridos mínimos necesarios para que los tres personajes alcancen sus alimentos. Se sugiere presentar al menos tres tarjetas de la misma dificultad.</p> <p><b>Materiales:</b> 16 tarjetas con el diseño del punto de partida (ubicación de los tres personajes, y los tres alimentos), 3 alimentos de plástico o goma espuma (1 queso, 1 pescado y 1 hueso), tiza para marcar los caminos o rectángulos de papel afiche (5).</p> <p><b>Para facilitar la actividad:</b>    Hacer mas ensayos de los primeros niveles (que requieran un menos número de movimientos)</p> <p><b>Para aumentar la dificultad</b>    La dificultad se aumenta a medida que se sube de nivel</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>    Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p>	<p><b>Planificación</b>    Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)	Intercambiar opiniones.	decir cuál usarían la próxima vez. <b>Memoria de trabajo</b> Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).	
---	-------------------------	---	--

<b>Jueves 27/08/2015</b>	<b>ACTIVIDAD 8</b>
--------------------------	--------------------

Actividad	Contenidos	Procesos básicos	Aspectos generales Recomendaciones
<p><b>A) PLANIFICAMOS</b> Captar la atención de los niños y motivarlos para escuchar la consigna. Luego de dar la consigna, verificar si la comprendieron por medio de preguntas. Si es necesario, dar ejemplos. Si es posible, preguntar a los chicos cómo resolverán la tarea, qué estrategias cognitivas se usarán (Ej. “Cómo van a hacer para darse cuenta?; qué harían para resolverlo?)</p>		<p><b>Planificación</b> Esta parte de la actividad apunta a planificar junto con los niños cómo se resolverá la actividad. Planificar implica poner en juego todos los procesos cognitivos para elaborar un plan para resolver la consigna propuesta por la docente.</p>	GRUPO TOTAL
<p><b>B) PERRO, GATO Y RATON (repetición de la actividad anterior comenzando desde el último nivel alcanzado)</b> La maestra presenta la actividad y los materiales: (1) personajes (perro, gato y ratón, que serán representados por los niños); (2) caminos (dibujados en el piso como lo muestra la siguiente figura y que pueden ser recorridos en ambas direcciones); y (3) alimentos (hueso, pescado y queso, cada uno correspondiente a uno de los personajes).</p> 	<p>Nominación e interpretación de las posiciones.  Representación de posiciones espaciales.</p>	<p><b>Planificación</b> Esta actividad aumenta la demanda de planificación al iniciarse desde el último nivel de dificultad alcanzado. Igual que la anterior, apunta especialmente a estimular la planificación. Se requiere para generar la secuencia de recorridos para que todos alcancen su alimento en el menor número de movimientos. <b>Atención Sostenida</b> Requerida para comprender en qué consiste la actividad y desarrollarla. <b>Memoria de trabajo</b> Necesaria para recordar el personaje que representa cada niño y las reglas de la actividad.</p>	<p>GRUPO TOTAL</p> <p>Se recomienda realizar la actividad en un espacio amplio.</p> <p>Se sugiere que la actividad se repita tantas veces como sean necesarias para que todos los niños puedan participar al menos una vez (por ejemplo, en un grupo de 24 niños, se repetiría 8 veces).</p> <p>Es importante que los niños que no participan como personajes se ubiquen alrededor de la escena para observar lo que sucede.</p>

<p>Para iniciar la actividad, la maestra ubica los elementos de acuerdo a una guía), cada uno de los cuales estará en una esquina (no necesariamente personajes y alimentos coinciden en la misma esquina).</p> <p>La actividad consiste en lograr que cada personaje alcance su alimento. Para ello es necesario que los niños recuerden qué personaje representa cada uno y por lo tanto qué alimento deben alcanzar.</p> <p>La manera de alcanzar el alimento es hacer que los personajes vayan recorriendo los caminos hasta encontrar su alimento. Pero esto debe hacerse cumpliendo ciertas reglas:</p> <p>(1) no pueden estar dos personajes juntos en la misma esquina;</p> <p>(2) sólo puede moverse un niño por vez.</p> <p>(3) cada vez que un niño se mueve, sólo puede salir de una esquina y llegar a la siguiente (es decir que no puede quedarse en el medio de un camino).</p> <p>Ejemplo:</p>  <p>○ Niños    ◆ Alimentos    .....► Recorrido que debe realizar el niño</p> <p>El objetivo del juego no es que gane uno de los niños, sino que los tres logren alcanzar sus alimentos. Por este motivo la maestra procurará que los niños puedan organizar sus acciones en forma conjunta.</p>			<p>Las tarjetas de disposición inicial varían en dificultad (indicada en el anverso de cada una), de acuerdo a la cantidad de recorridos mínimos necesarios para que los tres personajes alcancen sus alimentos. Se sugiere presentar al menos tres tarjetas de la misma dificultad.</p> <p><b>Materiales:</b> 16 tarjetas con el diseño del punto de partida (ubicación de los tres personajes, y los tres alimentos), 3 alimentos de plástico o goma espuma (1 queso, 1 pescado y 1 hueso), tiza para marcar los caminos o rectángulos de papel afiche (5).</p> <p><b><u>Para facilitar la actividad:</u></b>    Hacer mas ensayos de los primeros niveles (que requieran un menos número de movimientos)</p> <p><b><u>Para aumentar la dificultad</u></b>    La dificultad se aumenta a medida que se sube de nivel</p>
<p><b>C) EVALUAMOS LO QUE HICIMOS</b>    Cierre de la actividad: juntos revisan lo que hicieron y tratan de explicar las estrategias que</p>	<p>Prestar atención frente a relatos de compañeros o docentes.</p>	<p><b>Planificación</b>    Se requiere para evaluar las diferentes estrategias que usaron en la resolución y</p>	<p>GRUPO TOTAL</p>

<p>usaron para resolver la tarea (se cumplió con lo que se había planificado? cómo salió la actividad? Fue fácil o difícil? Que les costó más? Cómo lo resolvieron? Cómo se les ocurrió hacer eso? Había otra forma de hacerlo?, Cómo lo harían la próxima vez?)</p>	<p>Intercambiar opiniones.</p>	<p>decir cuál usarían la próxima vez.  <b>Memoria de trabajo</b>  Se requiere para retener la información sobre la consigna y lo que se realizó, en simultáneo, mientras se las compara (para ver diferencias entre lo esperado y lo realizado).</p>	
--	--------------------------------	--	--