



CUADERNO DE ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

JUEGO DESAPARECER:

2.-



Mi nombre es:



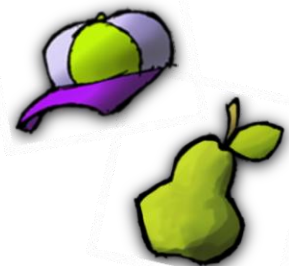
desaparecer...



■ **ENTRENAMIENTO DE LATENCIA DE RESPUESTA**, esto es el tiempo que transcurre entre la visualización del elemento y el inicio de respuesta del niño o la niña que tendrá que intentar tocar todos los elementos que aparecen en la pantalla, para que desaparezcan. El tiempo de aparición será cada vez más rápido, entrenando así la respuesta de latencia. Debe así, evitar que la pantalla se llene de elementos.

■ Se le pide que centre su atención en los estímulos que van apareciendo, poniendo en marcha mecanismos **de atención focalizada y sostenida**, dado que deberá mantener la atención focalizada en los estímulos que van apareciendo.

■ **Adquisición de vocabulario**. Aparecerán las etiquetas verbales sonoras y las imágenes presentadas en agrupaciones por categorías en el juego del sello, esta vez mezcladas.





2.-



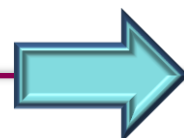
desaparecer.



■ **Coordinación óculo manual.** Dado que la aplicación puede ser usada en diferentes dispositivos, iPad, PC y Pizarra Digital Interactiva, esta actividad permite potenciar el desarrollo la coordinación óculo manual, de diferentes movimientos o acciones motrices, más amplias o precisas, en función de la pantalla de juego.

En la Pizarra Digital interactiva, el niño y la niña llegará a realizar movimientos de disociación de articulaciones en miembros superiores como muñeca, codo y hombro. Cada dispositivo según su tamaño requerirá, una determinada precisión en la realización de movimientos búsqueda, localización y alcance - señalización de la imagen a eliminar.





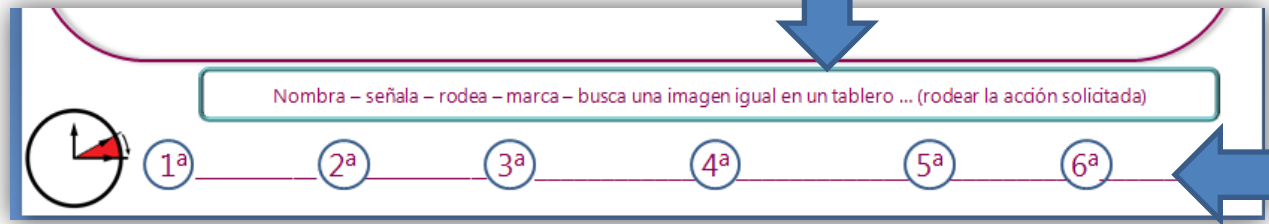
2.-



1. Este cuaderno plantea una serie de actividades en las que se le pide al niño y a la niña, que SEÑALE, NOMBRE, BUSQUE EN UN TABLERO LA IMAGEN SIMILAR, MARQUE Y/O QUE RODEE, las imágenes que aparecen, teniendo que localizar todas las imágenes que aparecen en el papel.

2. Se anotará el tiempo que tarda en realizar la actividad, cada vez que la repita, con la idea de mejorar su tiempo de respuesta – de rapidez en la localización de la imagen en el espacio y su respuesta verbal y/o motriz.

Anotaremos en el pie de página cada vez que haga la ficha, si la realiza nombrando los elementos que aparecen, si los señala, marca, rodea.....



La misma ficha la realizará en varias ocasiones, anotaremos el tiempo que tarda en realizarla cada vez (segundos – minutos) para poder registrar su evolución en el tiempo de respuesta

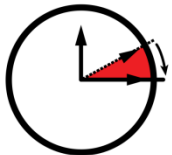
- Es interesante anotar en el apartado de "Datos / observaciones" cómo se enfrenta al niño/a al desarrollo de la actividad: muestra interés, qué apoyos necesita, grado de consecución de la misma....



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

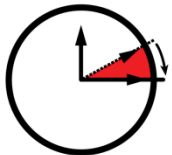
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

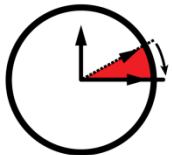
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

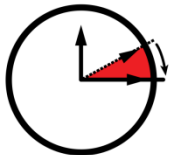
6ª



Datos / observaciones:



Colorea - nombra - señala - rodea - marca - busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

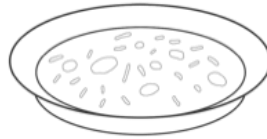
4ª

5ª

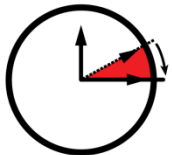
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

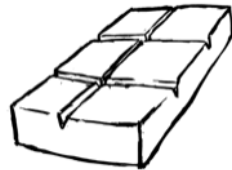
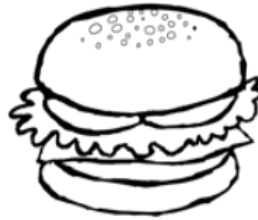
4ª

5ª

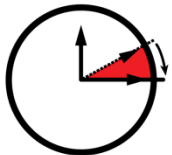
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

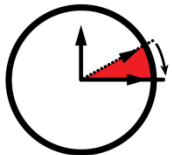
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

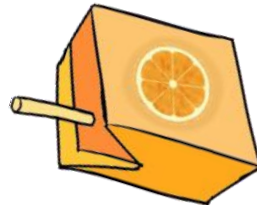
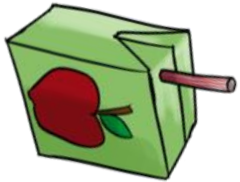
4ª

5ª

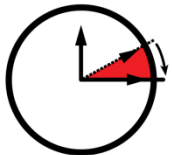
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

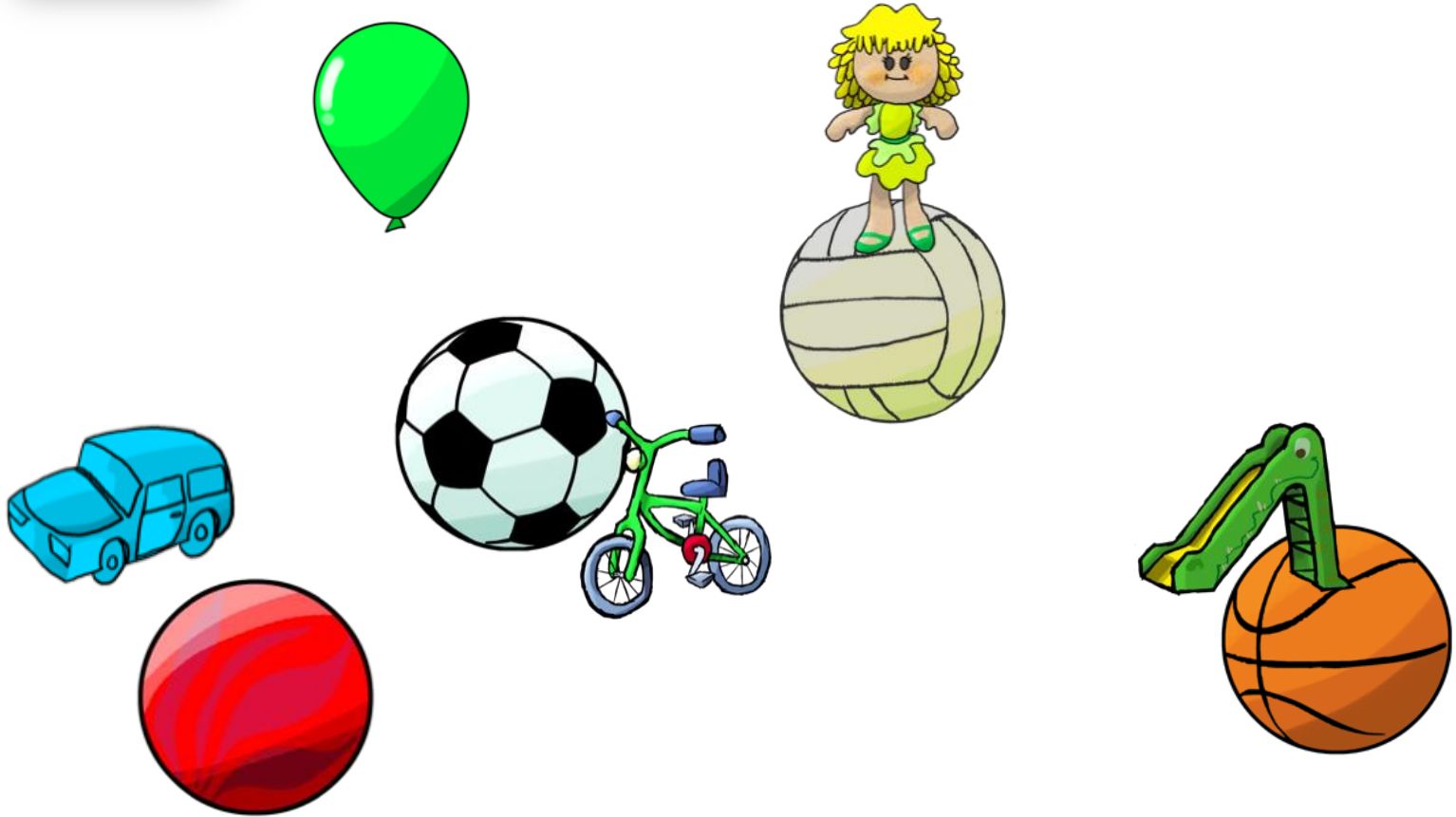
4ª

5ª

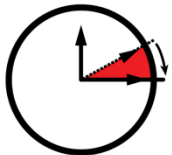
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

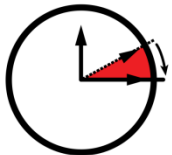
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

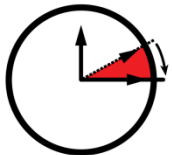
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

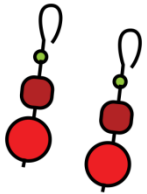
4ª

5ª

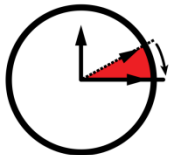
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

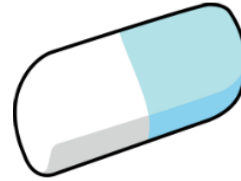
4ª

5ª

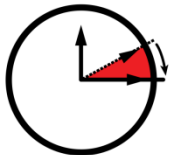
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

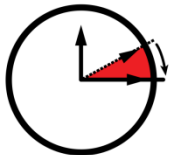
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

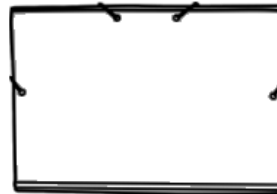
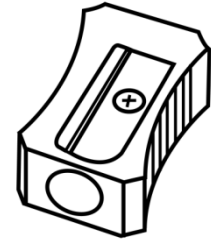
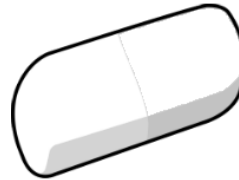
4ª

5ª

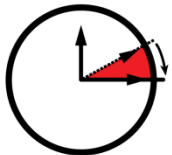
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

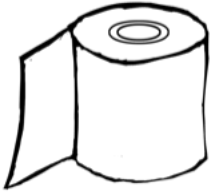
4ª

5ª

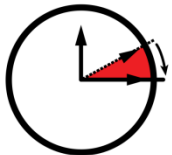
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

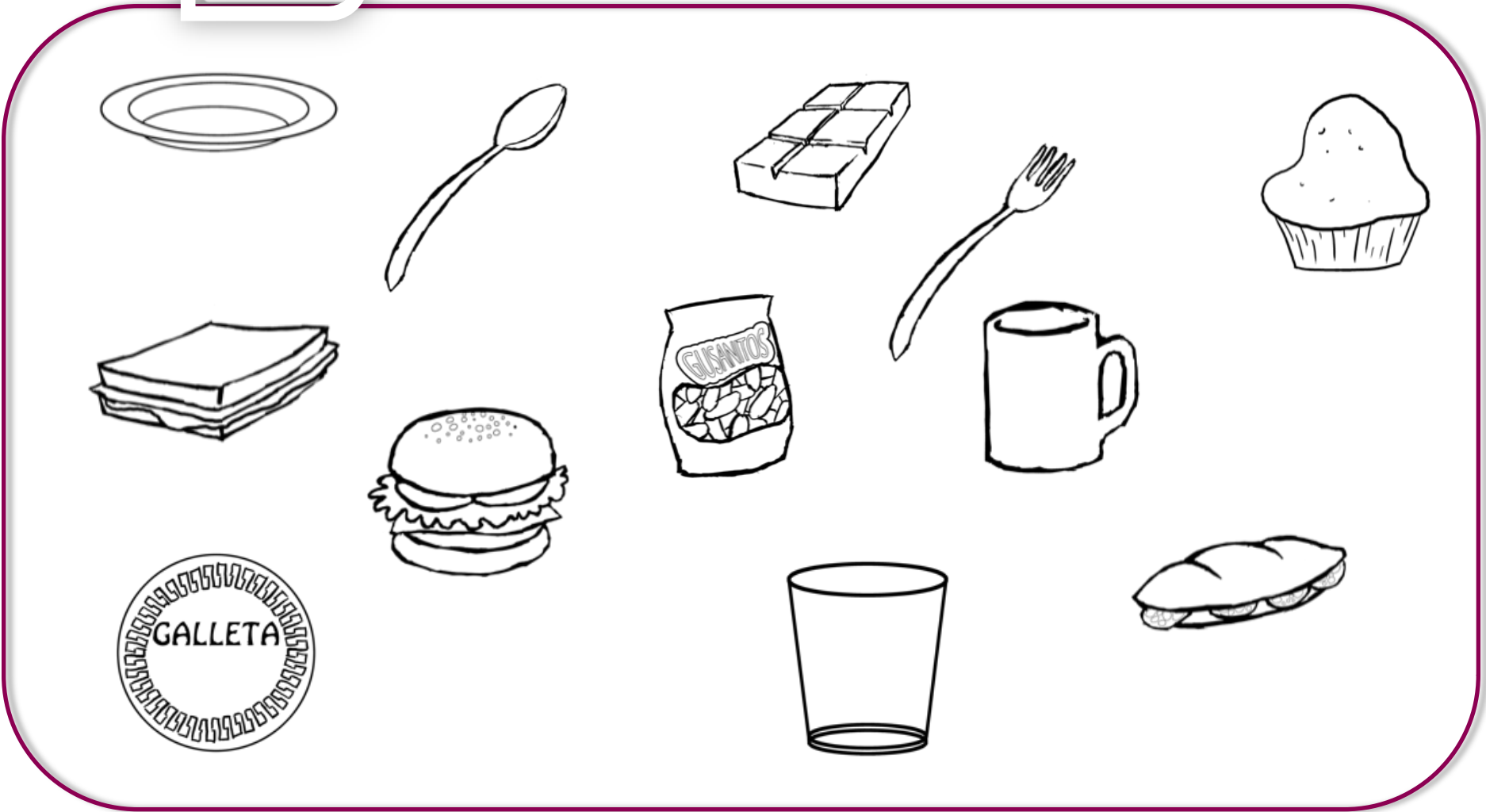
4ª

5ª

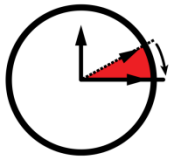
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

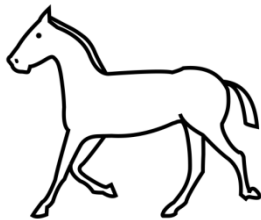
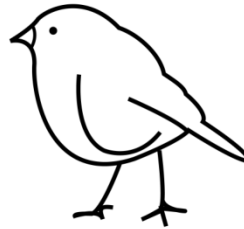
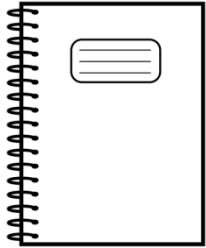
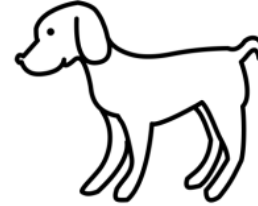
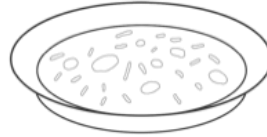
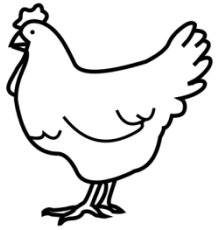
4ª

5ª

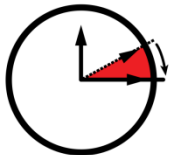
6ª



Datos / observaciones:



Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

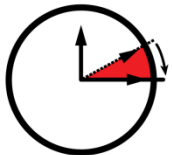
5ª

6ª



Datos / observaciones:

Nombra – señala – rodea – marca – busca una imagen igual en un tablero ... (rodear la acción solicitada)



1ª

2ª

3ª

4ª

5ª

6ª