

ÁREA 5. PENSAMIENTO Y LENGUAJE

Programa de Actuación Cognitiva Integral en Demencias (PACID) del Centro de Referencia Estatal de Alzheimer y otras Demencias (CREA)



Coordinador:
Juan José García Meilán
Salamanca, junio 2011

Ficha 501



Contenido:
Pensamiento

Título Actividad:
Encontrar la mano 1.
Manipulación Espacial

FICHA NÚMERO: 5.1.1



1



2



3



4



5

En 30 segundos encuentra la mano derecha. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____



1



2



3



4



5

En 30 segundos encuentra la mano derecha. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____

Material Necesario:

Ficha 502



Contenido:
Pensamiento

Título Actividad:
Encontrar la mano 2
Manipulación Espacial

FICHA NÚMERO: 5.1.2



1



2



3



4



5

En 30 segundos encuentra la mano IZQUIERDA. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____



1



2



3



4



5

En 30 segundos encuentra la mano IZQUIERDA. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____

Material Necesario:

Ficha 503



Contenido:
Pensamiento

Título Actividad:
Encontrar la mano 3.
Manipulación Espacial

FICHA NÚMERO: 5.1.3.



1



2



3



5



En 30 segundos encuentra la mano DERECHA. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____



1



2



3



4



5



6

1

2

3

4

5

6

En 30 segundos encuentra la mano DERECHA. Escribe qué número es.

LA MANO DERECHA ES LA: _____

Material Necesario:

Ficha 504



Contenido:
Pensamiento

Título Actividad:
Unir símbolos con su función.

FICHA NÚMERO: 5.1.4.

CADA OVEJA CON SU PAREJA. Unir las herramientas con su nombre. Y decir en alto para qué sirven. Practicar sus movimientos



- ALICATES
- DESTORNILLADOR
- TIJERAS
- LLAVE INGLESA
- CINTA AISLANTE
- GUANTES
- LINTERNA

Material Necesario:

Ficha 505



Contenido:
Pensamiento
lateral

Título Actividad:
Pensamiento lateral.
Responder preguntas de
lógica 1

FICHA NÚMERO: 5.1.5.

Pensamiento lateral. Responde a las siguientes cuestiones.

- 1.- Algunos meses tiene 30 días, otros 31 ¿Cuántos tienen 28 días? _____
- 2.- Un granjero tiene 17 ovejas. Se mueren 9 ¿Cuántas ovejas le quedan? _____
- 3.- Tienes que entrar en un habitación fría y oscura; y sólo tienes un fósforo. Hay una lámpara de aceite, una vela y una hoguera, esperando ser encendidas ¿qué encenderías primero? _____
- 4.- ¿Cuánto animales de cada especie llevó Moisés en el Arca? _____
- 5.- Si tu conduces un autobus con 43 personas desde Madrid, paras en Toledo y recoges 7 personas y bajan 5, En Sevilla recoges a 4 más y bajan 8, y llegas a Cádiz 3 horas más tarde ¿Cómo se llama el conductor? _____
- 6.- Un tren eléctrico va hacia el norte y el viento hacia el sur ¿hacia dónde irá el humo del tren? _____
- 7.- ¿Qué años tienen 365 días? _____
- 8.- ¿Cuál es el día más largo de la semana? _____
- 9.- Cerca de un campo hay un río, al río llega una gallina, ésta pone un huevo y cae al agua. ¿se hundirá el huevo? _____
10. Cada uno de tres hermanos tienen una hermana ¿cuántos son entre todos? _____

Material Necesario:

Ficha 506



Contenido:
Pensamiento lateral

Título Actividad:
Pensamiento lateral.
Responder preguntas de
lógica 2

FICHA NÚMERO: 5.1.7.

Pensamiento lateral. Responde a las siguientes cuestiones.

1. EL HOMBRE EN EL ASCENSOR. Un hombre vive en un edificio en el décimo piso (10). Todos los días toma el ascensor hasta la planta baja para ir a su trabajo.

Cuando vuelve, sin embargo, toma el ascensor hasta el séptimo piso y hace el resto del recorrido hasta el piso en el que vive (el décimo) por las escaleras. Si bien el hombre detesta caminar, ¿por qué lo hace? _____

el señor en cuestión sufre de enanismo

2. EL HOMBRE EN EL BAR. Un hombre entra en un bar y le pide al barman un vaso de agua. El barman se arrodilla buscando algo, saca un arma y le apunta al hombre que le acaba de hablar. El hombre dice "gracias" y se va. _____

el señor tiene hipo y el barman le asusta

3. EL HOMBRE QUE SE "AUTOESTRANGULÓ". En el medio de un establo completamente vacío, apareció un hombre ahorcado. La cuerda alrededor de su cuello estaba atada a un andamio del techo. Era una cuerda de tres metros. Sus pies quedaron a un metro de altura del piso. La pared más cercana estaba a siete metros del muerto. Si escalar las paredes o treparse al techo es imposible, ¿cómo hizo? _____

el señor se ahorcó encima de un bloque de hielo que se derritió

4. HOMBRE EN UN CAMPO ABIERTO CON UN PAQUETE SIN ABRIR. En un campo se encuentra un señor tendido, sin vida. A su lado hay un paquete sin abrir. No hay ninguna otra criatura viva en el campo. ¿Cómo murió? _____

el señor saltó de un avión en un paracaídas que no se abrió

Material Necesario:

Ficha 507



Contenido:
Pensamiento lateral

Título Actividad:
Pensamiento lateral. Cálculo de monedas

FICHA NÚMERO: 5.1.6

Pensamiento lateral. Test de las monedas.



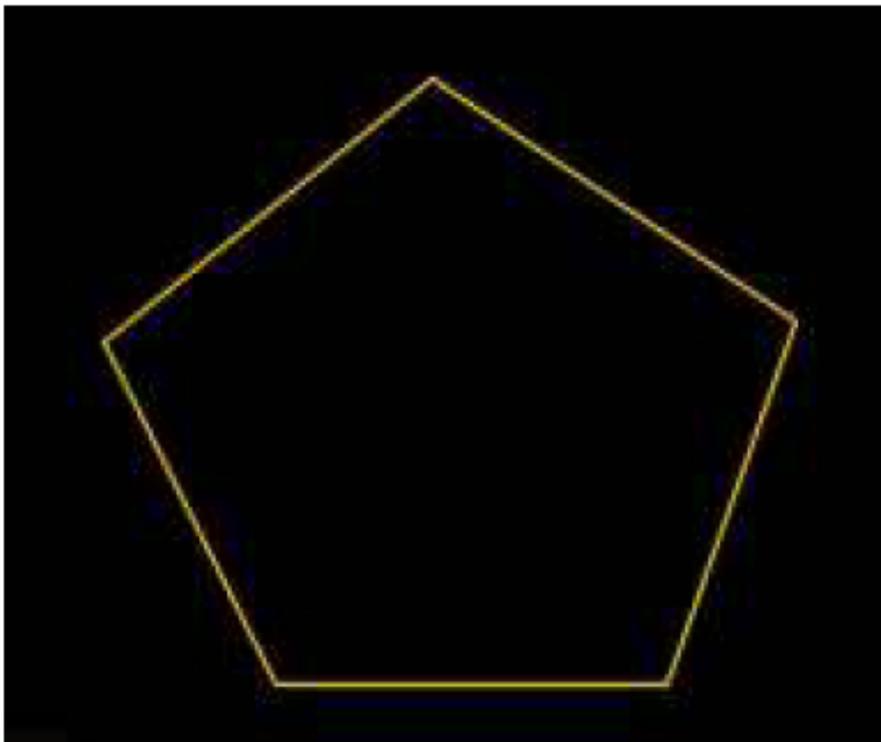
Ayuda a este alumno con el siguiente examen de lógica.

Tiene 10 monedas y debe ubicarlas de tal manera que formen 5 filas de 4 monedas cada una de ellas.

En esta figura son 3 filas de 4 monedas. Me entiendes?

Debes hacer 5 filas de 4 monedas cada una. Para ayudarte te mostramos:

Coloca las monedas dibujándolas.



Material Necesario:

Ficha 508



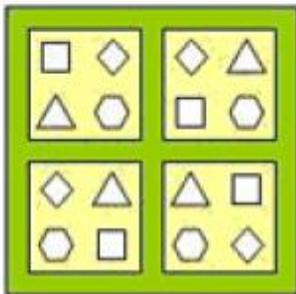
Contenido:
Pensamiento
lógico

Título Actividad:
Completar grupos 1

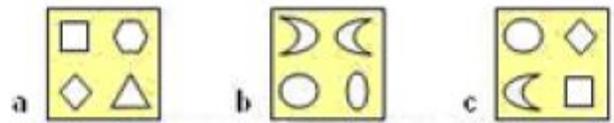
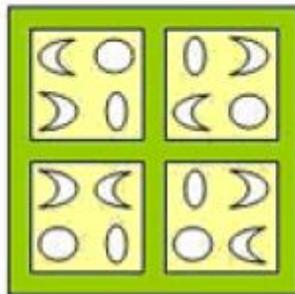
FICHA NÚMERO: 5.1.8.

Pensamiento lógico. Cuál de los cuadros (a,b,c) NO pertenece a ningún grupo:

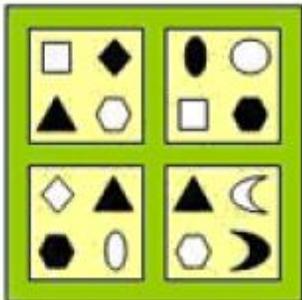
Grupo A



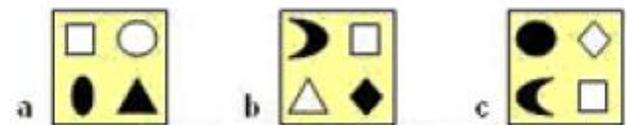
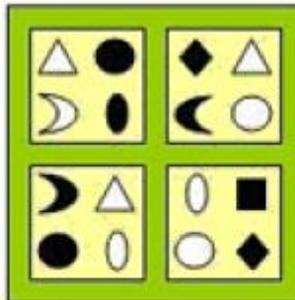
Grupo B



Group A



Group B



1. (c).

El Grupo A tiene figuras sólo con líneas Rectas.
El Grupo B tiene figuras sólo con líneas Curvas.

2. (a).

(Grupo A) Las Figuras del mismo color están diagonalmente opuestas.

(Grupo B) Las figuras del mismo color están arriba/abajo.

Material Necesario:

Ficha 509



Contenido:
Pensamiento
lógico

Título Actividad:
Completar grupos 2

FICHA NÚMERO: 5.1.9.

Pensamiento lógico. Cambie el cuadro con las incógnitas (???) por uno de los tres que están a la derecha (a.b.c):

1. a: b: c:

2. a: b: c:

3. a: b: c:

4. a: b: c:

5. a: b: c:

(01. b) La última bola salta a unirse con la negra.

(02. a) Cuando aparece la negra, la bola blanca salta adelante de la verde.

(03. c) Las mismas figuras se alternan.

(04. b) Triángulo y círculo colores contrarios.

(05. a) Figuras 1-3-5: arriba-invertida-arriba

Ficha 510



Contenido:
Pensamiento
lógico

Título Actividad:
Razonamiento abstracto 1

FICHA NÚMERO: 5.2.0.

Pensamiento lógico. Test de Razonamiento Abstracto: Elija y tache la figura que no está relacionada con las demás (a,b,c,d):

1.	a:	b:	c:	d:
2.	a:	b:	c:	d:
3.	a:	b:	c:	d:
4.	a:	b:	c:	d:
5.	a:	b:	c:	d:
6.	a:	b:	c:	d:
7.	a:	b:	c:	d:
8.	a:	b:	c:	d:
9.	a:	b:	c:	d:
10.	a:	b:	c:	d:

- (01c) La flechas señalan la esquina.
- (02. b) Figuras de 4 lados.
- (03. c) Círculos tocan la línea.
- (04. d) Verde: izq-der-izq-der; Roja: diagonalmente; Negra: 1+1/2 pared.
- (05. d) Figuras interiores tocan la exterior.
- (06. c) Las flechas señalan las esquinas.
- (07. c) Las figuras deben alternarse.
- (08. d) Negro-rojo-verde, sentido del reloj.
- (09. d) Las figuras interiores son de 4 lados.
- (10. d) Figuras interiores y exteriores con igual número de lados.

Ficha 511



Contenido:
Pensamiento
lógico

Título Actividad:
Razonamiento abstracto 2

FICHA NÚMERO: 5.2.1.

Pensamiento lógico. Test de Razonamiento Abstracto: Cambie las cartas con las incógnitas (???) por las que están a la derecha (a, b, c):

				a:	b:	c:

01. b) Cartas con la misma figura en orden descendente.

(02. b) J-Q-K-A de la misma figura.

				a:	b:	c:

(03. b) Rojas y Negras alternando; números ascendentes.

Ficha 512

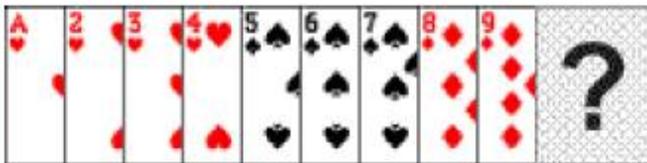


Contenido:
Pensamiento
lógico

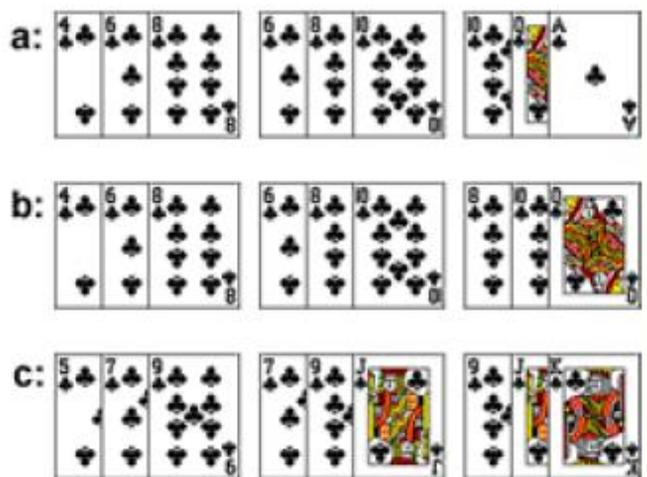
Título Actividad:
Razonamiento abstracto 3

FICHA NÚMERO: 5.2.2.

Pensamiento lógico. Test de Razonamiento Abstracto: Cambie las cartas con las incógnitas (???) por las que están a la derecha (a, b, c):



04. c) De A (1) a 10; 4 corazones, 3 picas, 2 diamantes y 1 trébol.



(05. b) Cartas Negras con números pares; cada grupo empieza con las dos últimas cartas del anterior

Ficha 513



Contenido:
LURIA INICIAL
Funciones
ejecutivas

Título Actividad:
Motricidad manual 1

FICHA NÚMERO: 513

FUNCIONES EJECUTIVAS: MOTRICIDAD MANUAL

Por favor, Intenta repetir los movimientos que aparecen rodeados con un círculo



Ficha 514



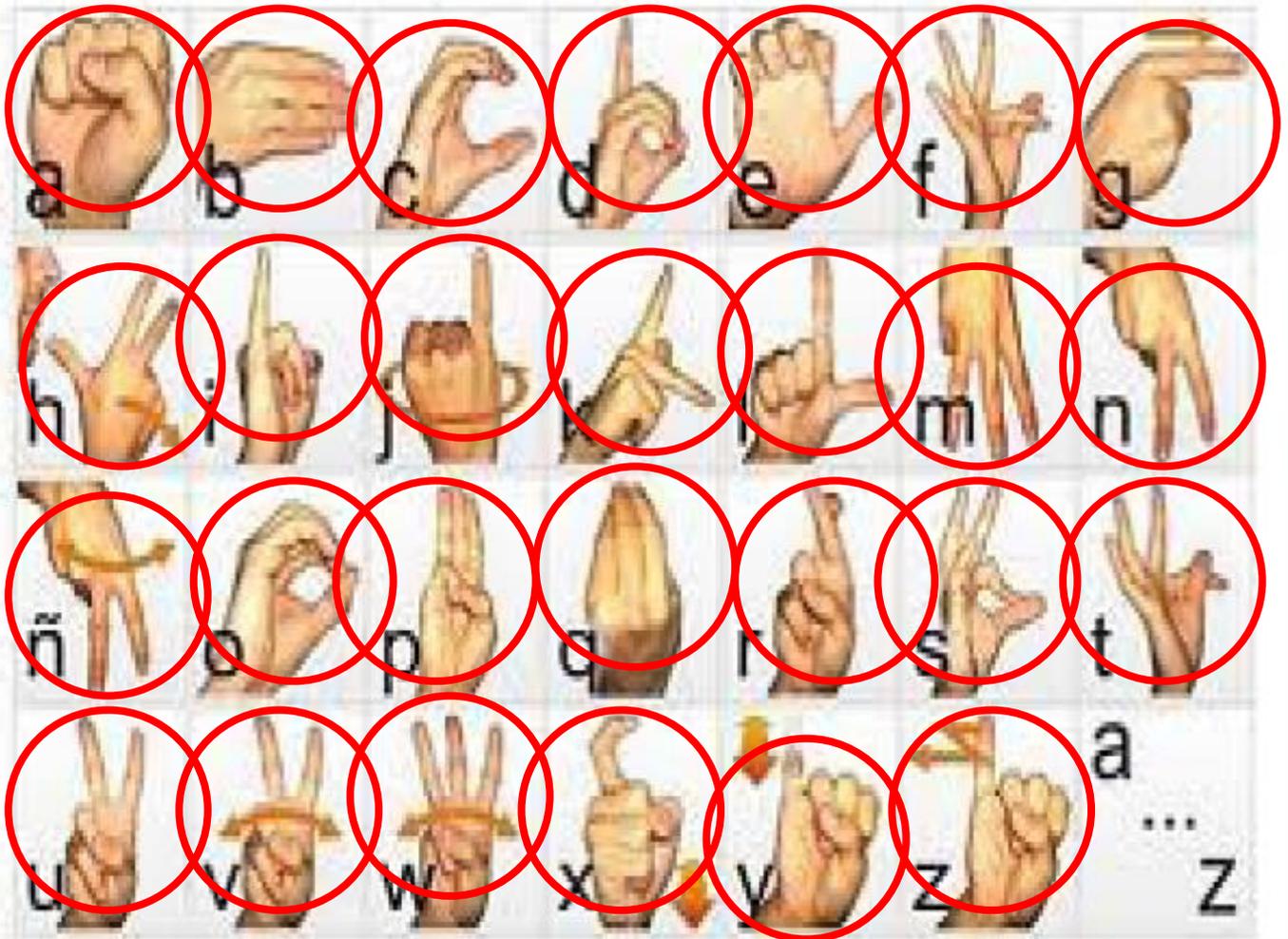
Contenido:
LURIA INICIAL
Funciones
ejecutivas

Título Actividad:
Motricidad manual 2

FICHA NÚMERO: 514

FUNCIONES EJECUTIVAS: MOTRICIDAD MANUAL 2

Por favor, Intenta repetir los movimientos que aparecen rodeados con un círculo



Ficha 515



Pensamiento
Lenguaje

Contenido:
Funciones
ejecutivas

Título Actividad:
Orientación Izquierda -
Derecha 1

FICHA NÚMERO: 515

FUNCIONES EJECUTIVAS: Orientación espacial derecha-izquierda

PRUEBA DOBLE EN OTRA PERSONA	SI	NO
Señala con tu mano derecha mi hombro derecho. (Cruzado) ¹		
Señala con tu mano derecha mi ojo izquierdo. (Sin cruzar)		
Señala con tu mano izquierda mi mano izquierda. (Cruzado)		
Señala con tu mano derecha mi oreja izquierda. (Sin cruzar)		

PRUEBA DOBLE EN EL PROPIO CUERPO	SI	NO
Coloca tu mano izquierda sobre tu oreja derecha. (Cruzado)		
Coloca tu mano derecha sobre tu ojo derecho. (Sin cruzar)		
Coloca tu mano derecha sobre tu hombro izquierdo. (Cruzado)		
Coloca tu mano izquierda sobre tu oreja izquierda. (Sin cruzar)		

PRUEBA SIMPLE EN OTRA PERSONA	SI	NO
Señala mi mano derecha.		
Señala mi hombro izquierdo.		
Señala mi oreja izquierda.		
Señala mi ojo derecho.		

PRUEBA SIMPLE EN EL PROPIO CUERPO	SI	NO
Muéstrame tu mano derecha.		
Muéstrame tu ojo izquierdo.		
Muéstrame tu hombro izquierdo.		
Muéstrame tu oreja derecha.		

Ficha 516



Contenido:
Funciones
ejecutivas

Título Actividad:
Orientación Izquierda -
Derecha 2

FICHA NÚMERO: 516

FUNCIONES EJECUTIVAS: Orientación espacial derecha-izquierda 2

PRÁCTICA DE LA DOMINANCIA LATERAL

REALIZA LIS SIGUIENTES MOVIMIENTO CON LA MANO QUE SE TE INDIQUE:

Mirar por un agujero de un cartón	D
Lanzar una pelota.	D
Mirar por un telescopio.	I
Dar cuerda a un reloj	I
Patear una pelota	I
Golpear con un martillo	D
Mirar por un calidoscopio	I
Cepillarse los dientes	D
Golpear un martillo	I
Peinarse	D
Conducir una pelota	I
Hacer girar el picaporte de una puerta	I
Sacar clavos	D
Tensar una goma	D
Desenroscar un tapón	D
Cortar con tijeras	I
Peinarse	I
Cortar con cuchillo.	I
Patear un gol	D
Escribir.	D
Encender un fósforo	I
Hacer polvo dos terrones de azúcar	I
Distribución de naipes	D

Ficha 517



Contenido:
Memoria
Operativa

Título Actividad:
Gestión Visual

Pulsa en la diana

FICHA NÚMERO: 5.2.7.

PRUEBA DE MEMORIA OPERATIVA VISUAL. RESPONDE (TACHA EL NÚMERO DEL PRODUCTO) QUÉ PRODUCTO HA APARECIDO DOS VECES EN PANTALLA



TAREA											ACIERTOS
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
TOTAL RESPUESTAS ACERTADAS											

MEMORIA Operativa Visual

Coordinador:
Juan José García
Meilán
Salamanca, junio
2008

TAREAS

TAREA 1.

Productos

TAREA 2.

Productos

TAREA 3.

Productos

TAREA 4.

Productos

TAREA 5.

Productos

TAREA 6.

Productos

TAREA 1. Productos

Observa los siguientes productos y escribe cual es el que aparece dos veces

Escribe cual apareció dos veces



1

2

3

4

5

TAREA 2. Productos

Observa los siguientes productos y escribe cual es el que aparece dos veces

Escribe cual apareció dos veces



1

2

3

4

5

6

TAREA 3. Productos

Escribe con el apareció dos



1

2

3

4

5

6

7

TAREA 4. Productos



Escribe cual apareció dos veces



1

2

3

4

5

6

7

8

TAREA 5. Productos



Escribe cual apareció dos veces



1

2

3

4

5

6

7

8

9

TAREA 6. Productos



Escribe cual apareció dos veces



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

Ficha 518



Contenido:
Fluidez Verbal

Título Actividad:
Numérica y Fonológica

FICHA NÚMERO: 5.2.8.

GENERAR NÚMEROS ALEATORIOS. 3 minutos cada prueba.



Escribe en los siguientes renglones números entre el 1 y el 100.

No puedes repetir ningún número y tampoco poner dos consecutivos.

Escribe en los siguientes renglones palabras que empiecen por “J”. No puedes repetir ninguna.

Ficha 519



Contenido:
Fluidez Verbal

Título Actividad:
Fonológica y semántica 1

FICHA NÚMERO: 5.2.9.

GENERAR PALABRAS. 3 minutos cada prueba.



Escribe en los siguientes renglones palabras que empiecen por “L”. No puedes repetir ninguna.

Escribe en los siguientes renglones palabras que sean “frutas”. No puedes repetir ninguna.

Ficha 520



Contenido:
Fluidez Verbal

Título Actividad:
Fonológica y semántica 2

FICHA NÚMERO: 5.3.0.

GENERAR PALABRAS. 3 minutos cada prueba.



Escribe en los siguientes renglones palabras que empiecen por “T”. No puedes repetir ninguna.

Escribe en los siguientes renglones palabras que sean “pescados”. No puedes repetir ninguna.

Ficha 521



Contenido:
Fluidez Verbal

Título Actividad:
Fonológica y semántica 3

FICHA NÚMERO: 5.3.1.

GENERAR PALABRAS. 3 minutos cada prueba.



Escribe en los siguientes renglones palabras que empiecen por “V”. No puedes repetir ninguna.

Escribe en los siguientes renglones palabras que sean “insectos”. No puedes repetir ninguna.

Ficha 522

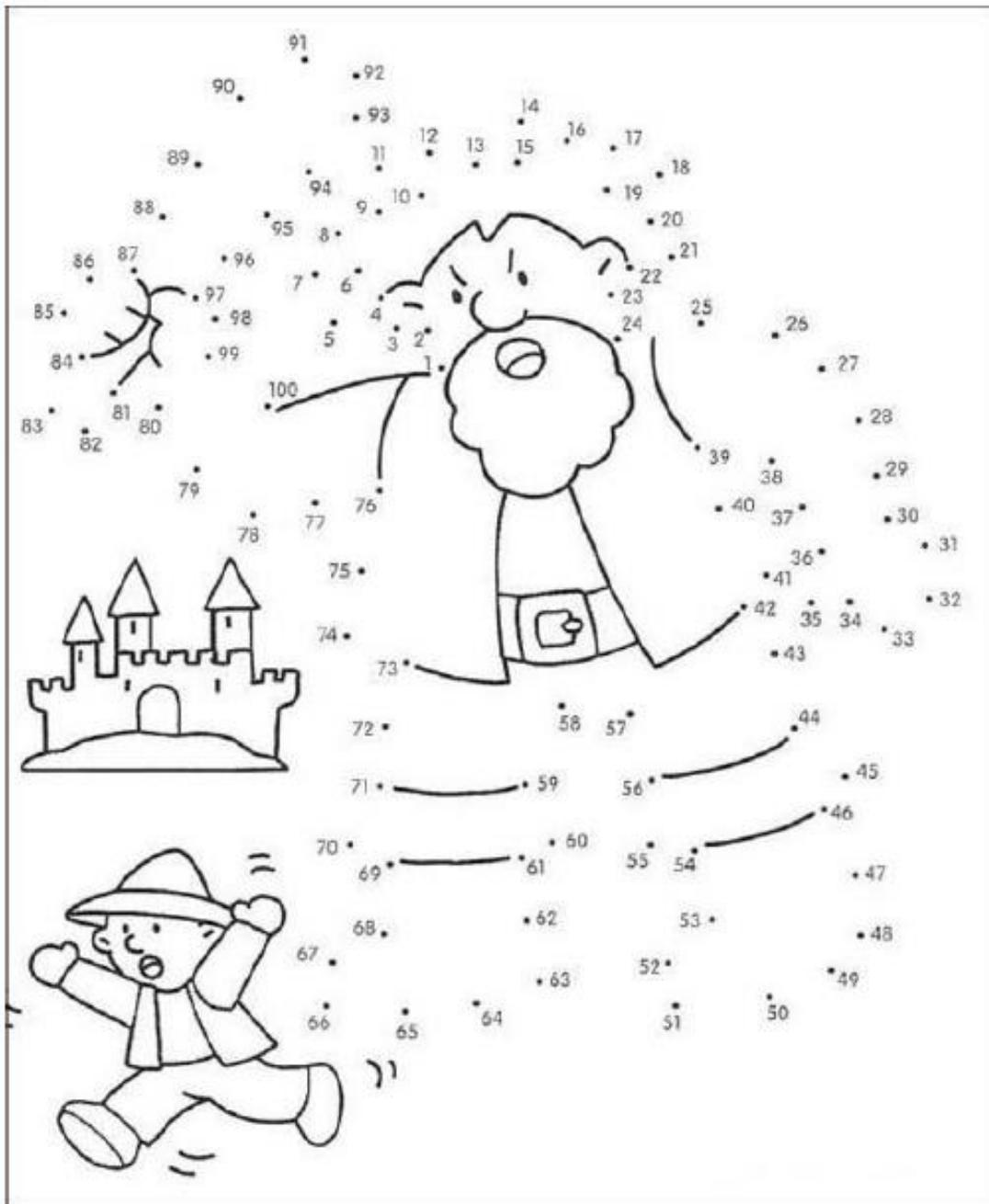


Contenido:
Control de series

Título Actividad:
Psicomotricidad y control

FICHA NÚMERO: 522

DIBUJO DE UNIR PUNTOS. Consiste en unir el dibujo en líneas en orden ascendente de los números. Es preciso contar el tiempo de cada persona. Cuando termines levanta la mano para que se contabilice.



Tiempo:

Ficha 523



Contenido:
Control de series

Título Actividad:
Psicomotricidad y control 2

JUEGOS DE UNIR PUNTOS. Consiste en unir el dibujo en líneas en orden ascendente de los números y letras. Es preciso contar el tiempo de cada persona.



Entra en las siguientes páginas de juegos de uso libre.

<http://www.vedoque.com/juegos/puntospeque.html>

<http://www.sesamo.com/dot/index.html>

Ficha 524

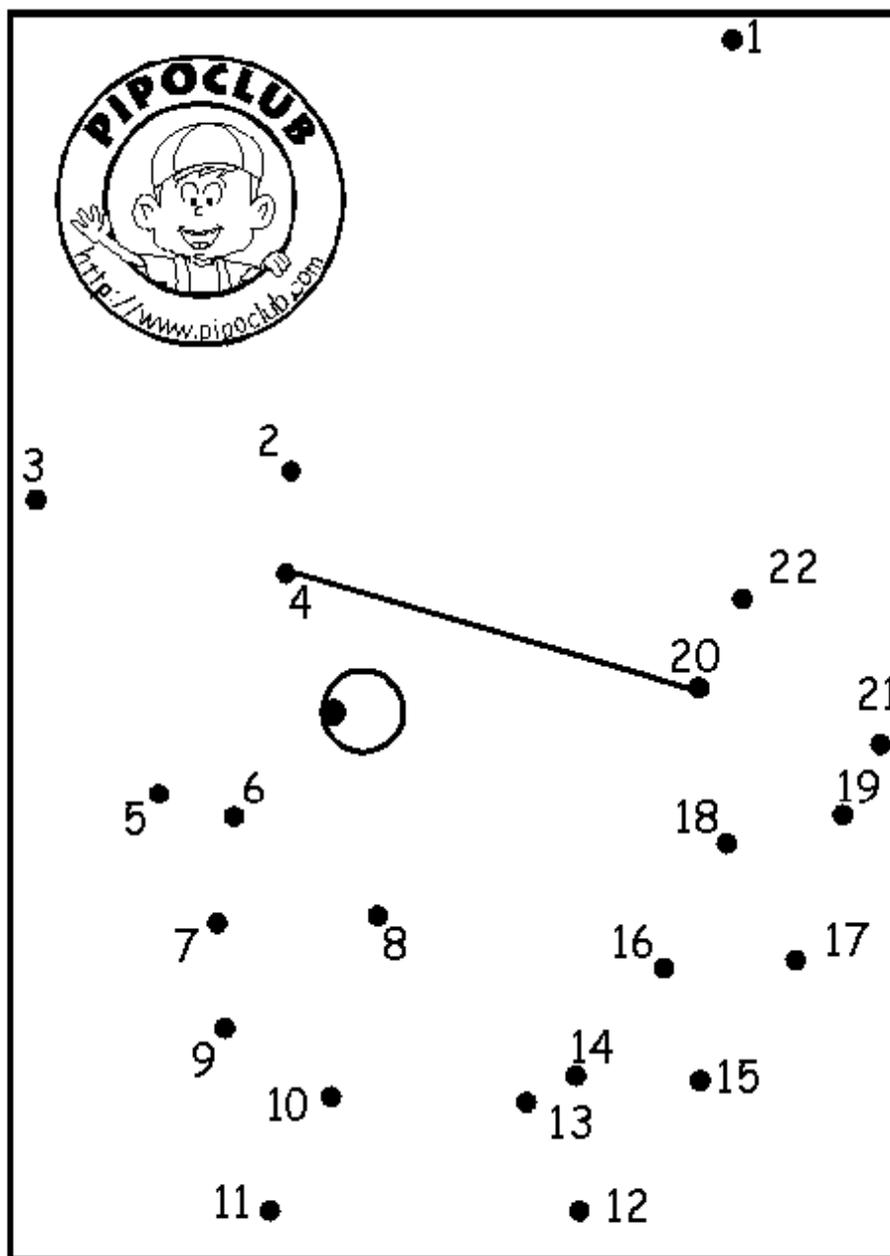


Contenido:
Control de series

Título Actividad:
Psicomotricidad y control 3

FICHA NÚMERO: 5.3.4.

TRAIL MAKING TEST. Consiste en unir el dibujo en líneas en orden ascendente de los números y letras. Es preciso contar el tiempo de cada persona. Cuando termines levanta la mano para que se contabilice.



Ficha 525



Contenido:
Control del trazo

Título Actividad:
Psicomotricidad y control 4

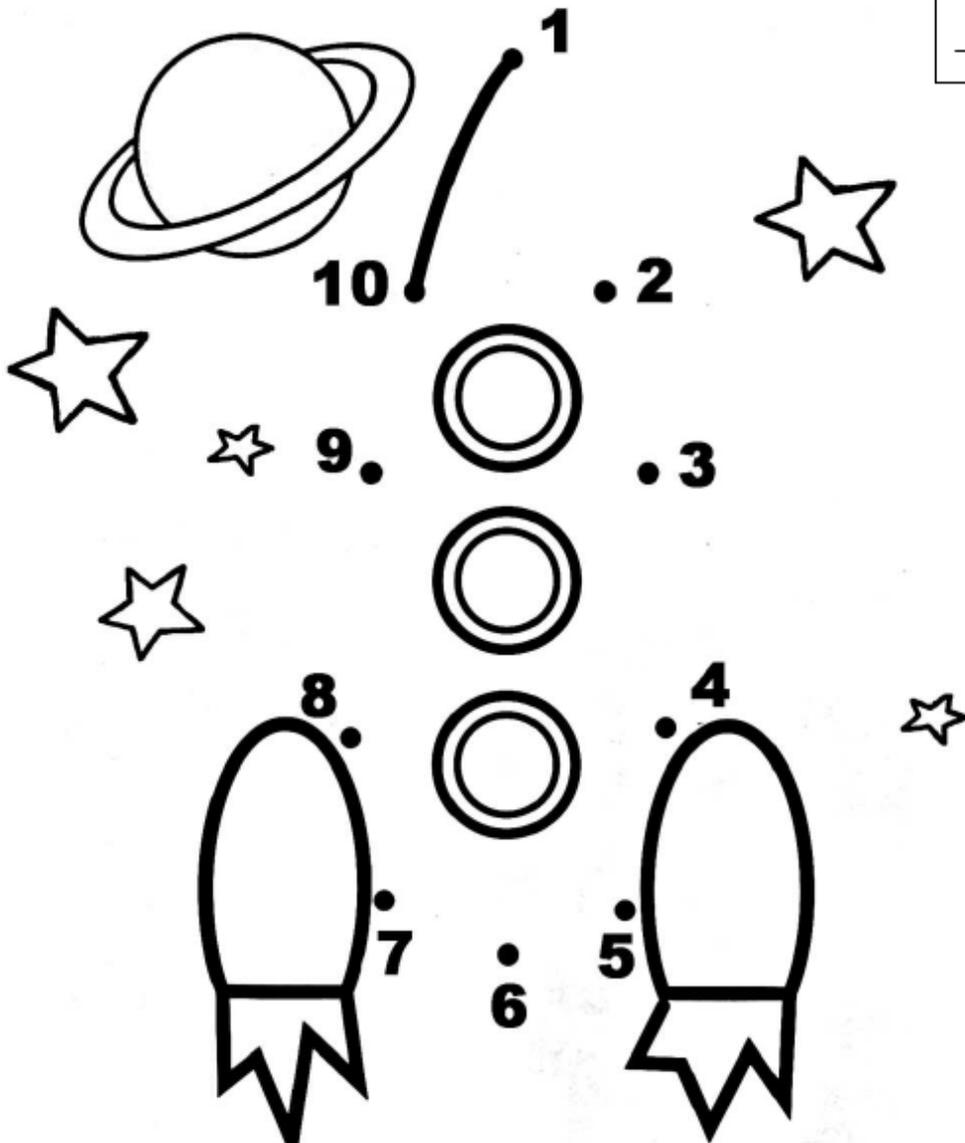
FICHA NÚMERO: 5.3.5.

TRAIL MAKING TEST. Consiste en unir el dibujo en líneas en orden ascendente de los números y letras. Es preciso contar el tiempo de cada persona. Cuando termines levanta la mano para que se contabilice.



Descubre las imágenes. Une el punto de cada número con el siguiente. ¿Qué ves?

Tiempo:



Ficha 526



Contenido:
Control del trazo

Título Actividad:
Psicomotricidad y control 5

FICHA NÚMERO: 5.3.6.

TRAIL MAKING TEST. Consiste en unir el dibujo en líneas en orden ascendente de los números y letras. Es preciso contar el tiempo de cada persona. Cuando termines levanta la mano para que se contabilice.



Time:

The Trail Making Test consists of 31 numbered dots arranged in a path that forms a drawing of a landscape. The path starts at dot 1 (top right of the tree) and ends at dot 31 (top right of the tree). The dots are numbered as follows: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31. The drawing includes a tree at the top, a pair of eyes in the middle, a path of vertical lines at the bottom left, and a wavy line at the bottom representing a river or ground.