

SUGERENCIA GENERAL DE PAI PARA ESTUDIANTES PIE DESDE LA ROBÓTICA Y ESTIMULACIÓN COGNITIVA.

El **Plan de Apoyo Individual (PAI)** sugerido en este documento contiene la planificación pedagógica y de estimulación cognitiva que guiará la intervención de los distintos profesionales que utilicen NEEBOT como herramienta de estimulación para fortalecer la funcionalidad del estudiante con NEE.

Incluye la organización de sus apoyos entrelazados a las herramientas que entrega NEEBOT. Cabe mencionar que este manual no reemplaza ningún tipo de intervención terapéutica externa, sino más bien se enfoca en desarrollar habilidades cognitivas y adaptativas con el objetivo de potenciar el bienestar del menor.

MÓDULO 1

Objetivo Pedagógico	Objetivo de Estimulación	Actividades	Página(s)
Conocer aspectos básicos de la computación y programación en la vida cotidiana.	Aumentar la Comprensión Lectora Tolerar los cambios y adaptarse a situaciones nuevas.	Actividad Inicial Ejercicios de Lateralidad	38
	Potenciar capacidades cognitivas relacionadas con vocabulario, información, comprensión.	Lectura de Mapa Conceptual ¿Qué hace una computadora? Objeto con computadora	39 40 41
		Partes del Computador	46
	Estimular la capacidad atencional	Actividad Práctica, Descubre Objetos.	42
	Reforzar positivamente el desempeño del estudiante	Actividad de Cierre	43 49

Utilizar información viso-espacial y viso constructiva.	Actividad Inicial: Copia de modelo gráfico. Creación Mapa Conceptual: Construcción de Esquema	44 48
Ejercitarse en memoria semántica y procedural. Ejercitarse en la memoria a largo plazo.	Actividad Práctica: Reconocer partes de un computador	46
Ejercitarse en praxias viso-constructivas	Creación Mapa Conceptual: Recortar	47
Comprender verbalmente y expresar verbalmente. Acceder a la inteligencia cristalizada. Razonar de forma abstracta. Utilizar información viso-espacial y viso constructiva.	Creación Mapa Conceptual Construcción de Esquema	48

MÓDULO 2:

Objetivo Pedagógico	Objetivo de Estimulación	Actividades	Página(s)
Reconocer objetos cotidianos móviles y qué necesitan para moverse.	Potenciar capacidades cognitivas relacionadas con vocabulario, información, comprensión.	Actividad Inicial: Lenguaje Nominativo Mapa Conceptual Objetos en Movimiento	51 52 53

	Activar funciones ejecutivas: la memoria de trabajo visual y auditiva. Realizar praxias construccionales y viso constructivas. Estimular coordinación visomotora.		
Ordenar y clasificar componentes del kit a utilizar para la	Acceder a la inteligencia cristalizada. Activar sistemas de memoria.	Actividad Práctica: Medios de transporte. (unir) Construcción del Esquema Trabajar con material concreto medios de transporte	54 79
	Reforzar positivamente el desempeño del estudiante	Actividad de Cierre	55 61 76 80
Conocer y memorizar función de componentes.	Entrenar Gnosias Táctiles. Comprender expresar verbalmente.	Actividad Inicial Definir características del objeto. Creación de Mapa Conceptual	56 57 79
Construir objeto móvil.	Activar funciones ejecutivas: la memoria de trabajo visual y auditiva.	Reconocer Kit de Construcción Actividades de Construcción (previa)	58 59-60

	Realizar praxias construccionales y viso constructivas. Estimular coordinación visomotora.	Construcción del Móvil Creación Mapa: Recortar	63-75 78
	Potenciar el Aprendizaje Significativo.	Actividad Inicial Relajación y Activación	62
	Activar sistemas de memoria no declarativa	Actividad Inicial	77

MÓDULO 3

Objetivo Pedagógico	Objetivo de Estimulación	Actividades	Página(s)
Reconocer la programación como un lenguaje para instrucciones dar al computador.	Organizar la percepción de estímulos sensoriales externos.	Actividad Inicial Integración Sensorial	82
	Potenciar capacidades cognitivas relacionadas con vocabulario, información, comprensión.	Mapa Conceptual sobre Programación.	83
	Potenciar capacidades cognitivas relacionadas con vocabulario, información, comprensión.	Actividad: Partes del computador	84-85
	Reforzar positivamente el desempeño del estudiante	Actividad de Cierre	86 91 98 114
	Categorizar la información verbal, trabajar razonamiento abstracto y pensamiento asociativo	Actividad Inicial	87
Familiarizarse con el ambiente Studuino.	Potenciar capacidades cognitivas con vocabulario,	Explicación del ambiente Studuino.	88

	información, comprensión.	Dinámica de Programación Preguntas sobre el tema. Actividad de Problematización e Instrucciones del Juego	89 90 94
Practicar las técnicas de encaje y dar instrucciones. Programar el movimiento del vehículo	Estimular razonamiento visoespacial de integración y síntesis de las partes.	Actividad Previa: Tangrama Actividad Inicial Discriminar Figura y fondo.	92 99
	Planificar, desarrollar y ejecutar una tarea. Trabajar la flexibilidad cognitiva.	Actividad Juego de Ensamble.	93-95-96-97
	Utilizar memoria de trabajo visual. Planificar, desarrollar y ejecutar una tarea. Trabajar la flexibilidad cognitiva. Desarrollar el razonamiento fluido, razonamiento cuantitativo e inductivo. Activar inteligencia fluida y cristalizada. Trabajar razonamiento abstracto y memoria a largo plazo.	Actividad: Vamos a programar.	100-113

MÓDULO 4

Objetivo Pedagógico	Objetivo de Estimulación	Actividades	Página(s)
Avanzar estrategias y habilidades respecto a la programación. Agregar nuevas características al movimiento del Objeto Móvil. Trabajar la resolución de problemas.	Estimular el control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo.	Actividad Inicial	116
	Potenciar la habilidad de toma de decisiones. Trabajar en la solución de problemas. Desarrollar conceptualización (¿Qué hacer?, planeamiento (¿Cómo hacerlo?) y ejecución (Llevar a cabo)).	Actividades de construcción nuevo modelo.	117-125
		Actividad de Cierre	126 135
	Estimular flexibilidad Cognitiva y Shifting (formular, mantener y pasar de una regla a otra)	Actividad Inicial	127
	Potenciar la habilidad de toma de decisiones. Trabajar en la solución de problemas. Desarrollar conceptualización (¿Qué hacer?, planeamiento (¿Cómo hacerlo?) y ejecución (Llevar a cabo)).		128-134 136-137