



Aventura Pirata. Entrenamiento de la Atención y de las Funciones Ejecutivas mediante Auto instrucciones

Autor: A. Sardinero



Aplicación: Individual.

Tiempo: Entre 10 y 15 minutos aproximadamente cada tarea (60 tareas por nivel)

Edad: De 6 a 12 años

No. de Ítems: 4 tipos de tareas (Mapa pirata, Recuento de la tropa, Coordenadas e Inventario)

Sistema de Corrección: Manual

Mediante el entrenamiento en **autoinstrucciones** busca mejorar la **capacidad atencional de niños y niñas** diagnosticados con **TDAH**, con el objetivo de que adquieran un estilo más **reflexivo, independiente y organizado**.

La Aventura Pirata, entrenamiento de la atención y funciones ejecutivas mediante auto instrucciones, es un programa destinado a niños y niñas diagnosticados con TDAH o a aquellos que puedan beneficiarse de adquirir un estilo más reflexivo, independiente y organizado para realizar sus tareas.

El objetivo del programa es desarrollar el hábito de trabajo sistemático en niños que cometen errores en sus tareas diarias por problemas de atención. Se basa en la teoría de autoinstrucciones de Mencheinbaum, mediante la cual el niño verbaliza unas pautas durante el desarrollo de la tarea con la finalidad de obtener el resultado acorde a la tarea que está realizando sin saltarse ningún paso.



Está formando por **tres cuadernos de fichas** organizados de menor a mayor dificultad:

Nivel 1 de 1° a 2° de Primaria (de 6 a 8 años)

Nivel 2 de 3° a 4° de Primaria (de 8 a 10 años)

Nivel 3 de 5° a 6° de Primaria (de 10 a 12 años)

En cada cuaderno se pueden encontrar 4 tipos de tareas (Mapa pirata, Recuento de la tropa, Coordenadas e Inventario) compuestas por 15 fichas cada una de ellas. Además el programa incluye una lámina independiente con las auto instrucciones para que pueda estar siempre presente durante el desarrollo de las tareas.

Por su sencillez y su flexibilidad, el programa es adecuado para trabajar tanto en clínica como en contextos educativos. Es un recurso muy útil y atractivo que permite trabajar con las fichas de forma consecutiva a lo largo de una sesión o como parte de un programa de intervención intercalándolo con otras tareas enfocadas a un mismo objetivo.

EL JUEGO COMPLETO INCLUYE:

1 manual técnico

Cuadernos de fichas niveles 1, 2 y 3,

Lámina