

# Praxia y Gnosia



[Neuropsicologiagdb.com](http://Neuropsicologiagdb.com)



Este cuaderno de ejercicios es recomendable para:

- Personas con **demencia** en fase moderada o grave, las causas de la demencia pueden ser, entre otras:
  - Enfermedad de Alzheimer
  - Enfermedad por cuerpos de Lewy
  - Enfermedad de Parkinson
  - Trastorno vascular de pequeño vaso (demencia vascular)
  - Afasia progresiva primaria
  - Demencia semántica
  - Demencia frontotemporal de variante comportamental
  - Parálisis supranuclear progresiva
  - Degeneración corticobasal
  - Encefalopatía
- Personas con **daño cerebral adquirido** (DCA) con una afectación moderada o grave de memoria, atención, lenguaje, funciones ejecutivas, praxia o percepción.

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_



## ¿Qué es la praxia y gnosia?

La praxia es la habilidad cognitiva que nos permite organizar y planificar nuestros movimientos.

La gnosia es la capacidad cognitiva para percibir, nos permite reconocer la información que llega a través de los sentidos.

### Tipos de praxias y gnosias:

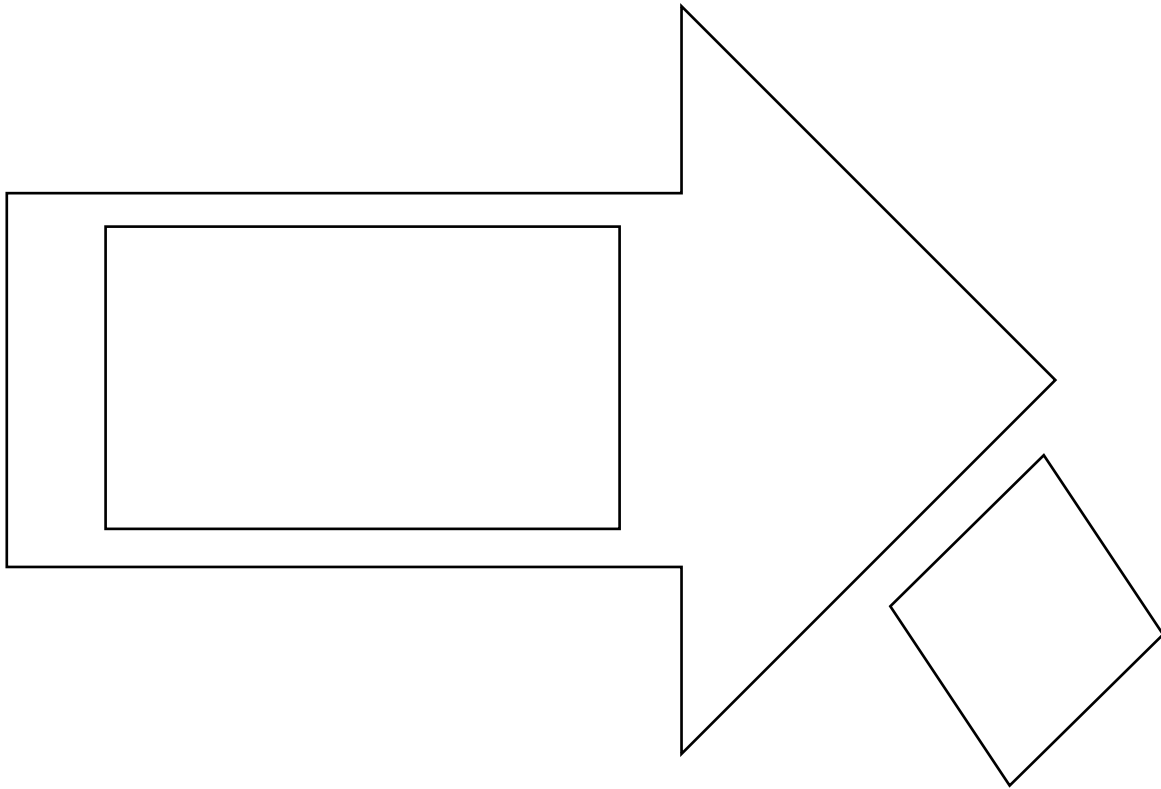
- **Praxias ideatorias:** capacidad para manipular objetos mediante una secuencia de movimientos.
- **Praxias ideomotoras:** capacidad para realizar movimientos voluntarios o gesticular.
- **Gnosias visuales:** capacidad para reconocer, mediante la vista, diversos estímulos y dotarles de significado.
- **Gnosias auditivas:** capacidad para reconocer, mediante el oído, sonidos.
- **Olfativas, gustativas y táctiles:** capacidad para reconocer la información que entra a través del olfato, gusto o tacto.

### ¿Por qué es importante entrenar la praxia?

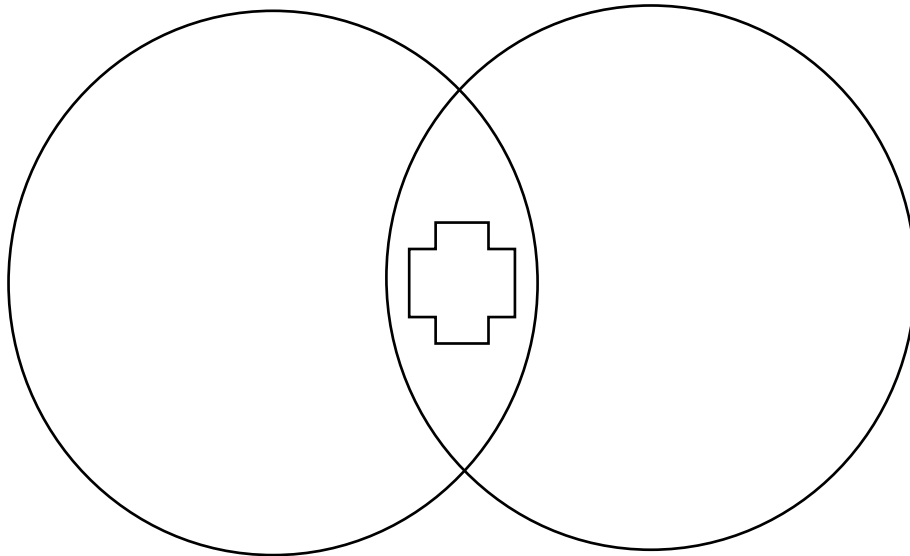
La praxia es muy importante en nuestra vida cotidiana, nos permite manipular objetos y hacer gestos. Por ejemplo, una buena praxia nos puede ayudar a coger una botella y abrirla con nuestras manos, coordinando nuestros movimientos.

En cuanto a la gnosia, es importante saber reconocer lo que nos rodea mediante los sentidos para poder elaborar respuestas antes los estímulos que nos vamos encontrando.

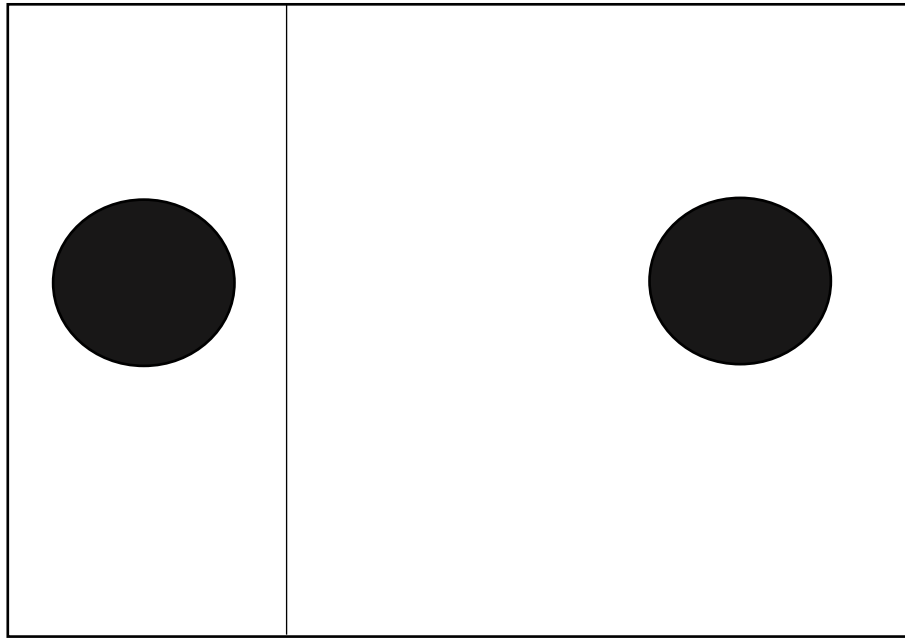
Copia el siguiente dibujo



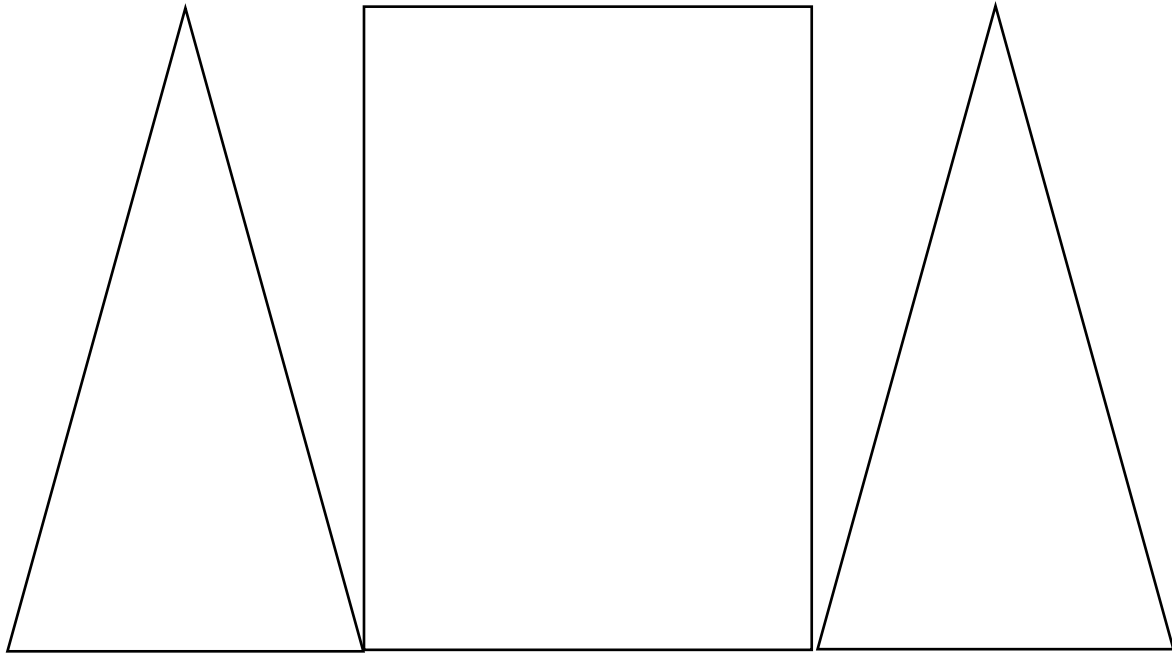
Copia el siguiente dibujo



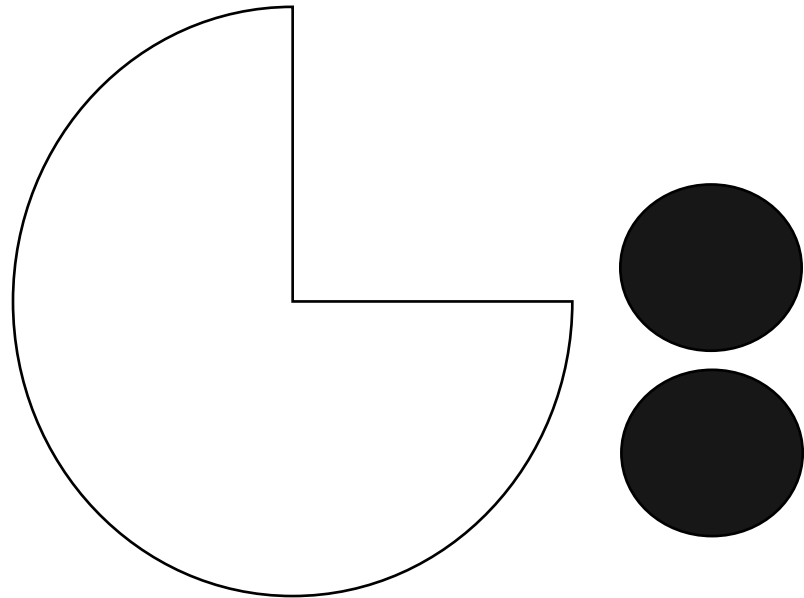
Copia el siguiente dibujo



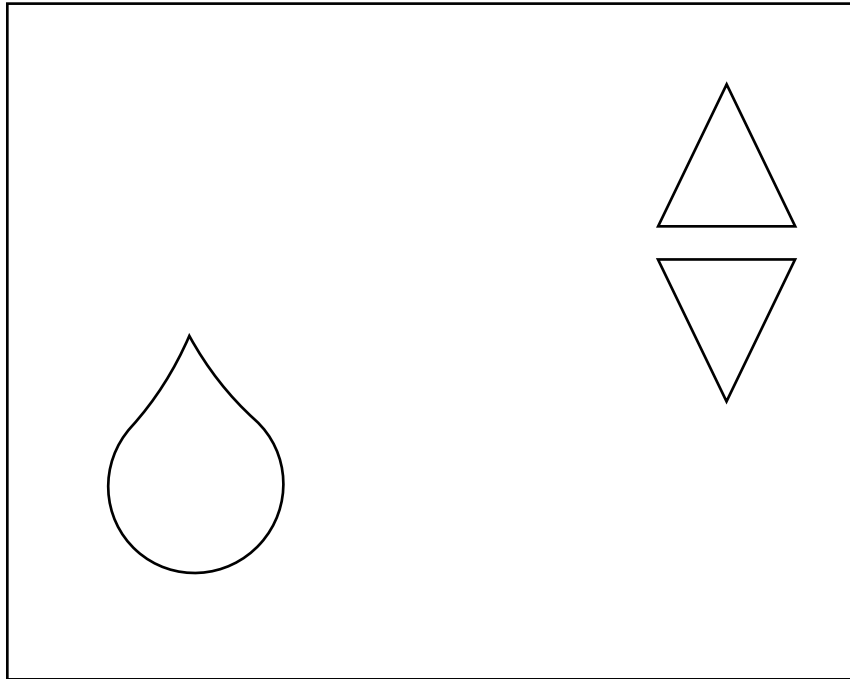
Copia el siguiente dibujo



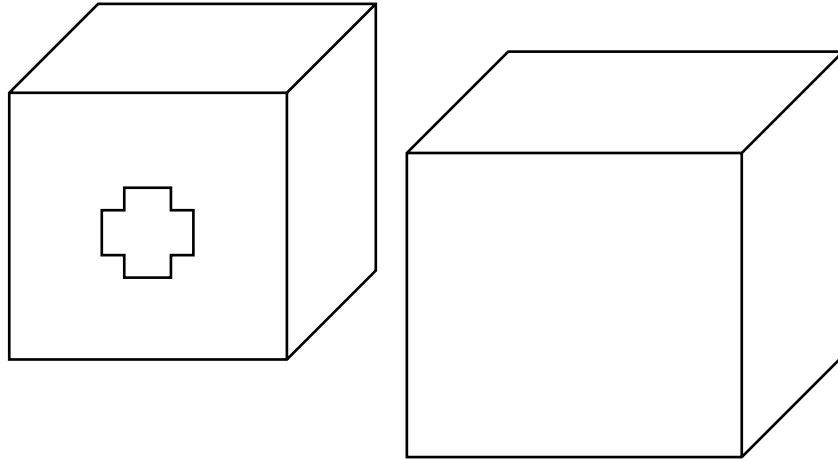
Copia el siguiente dibujo



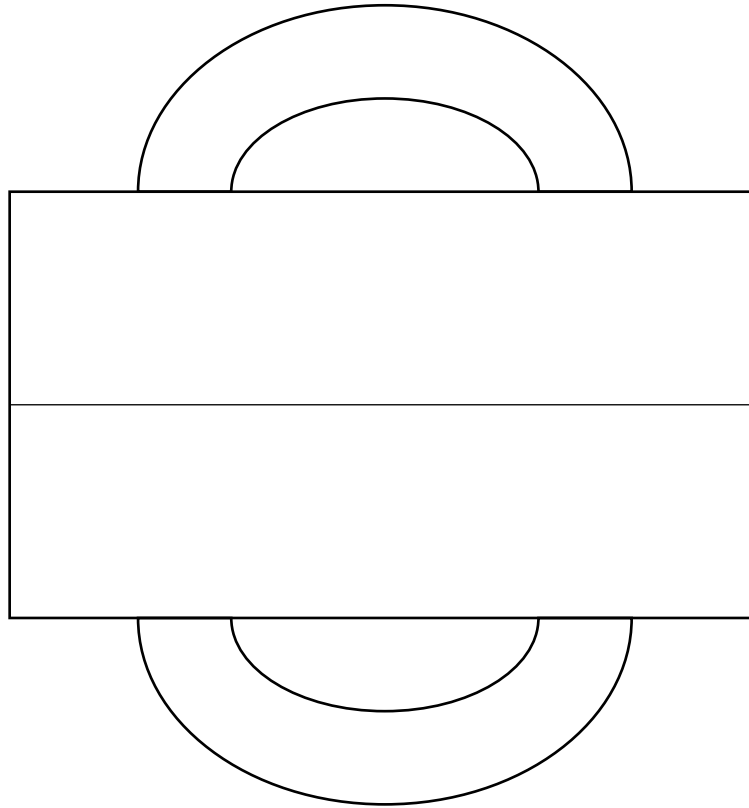
Copia el siguiente dibujo



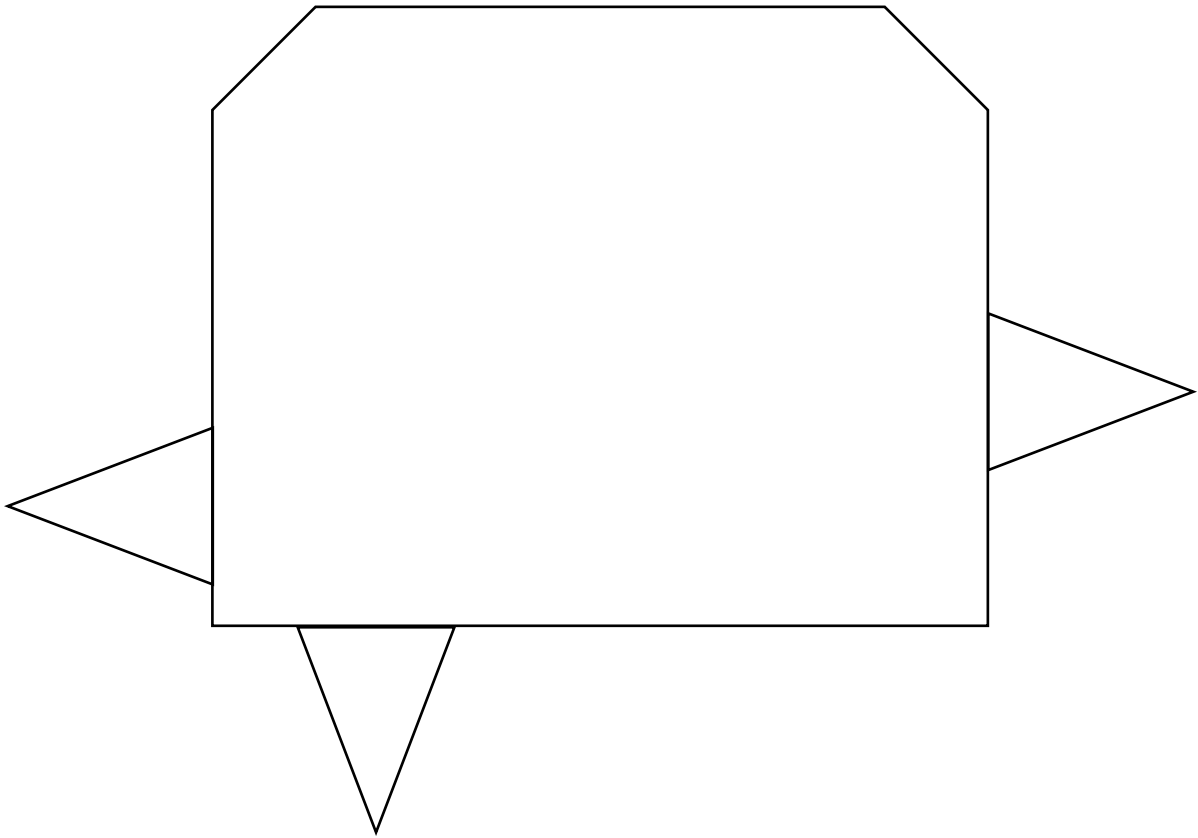
Copia el siguiente dibujo



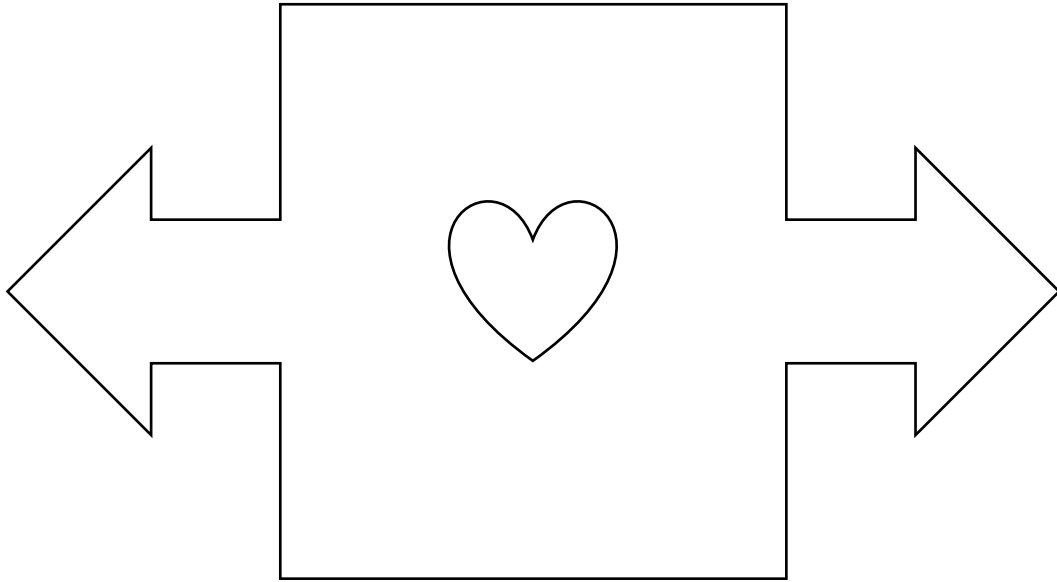
Copia el siguiente dibujo



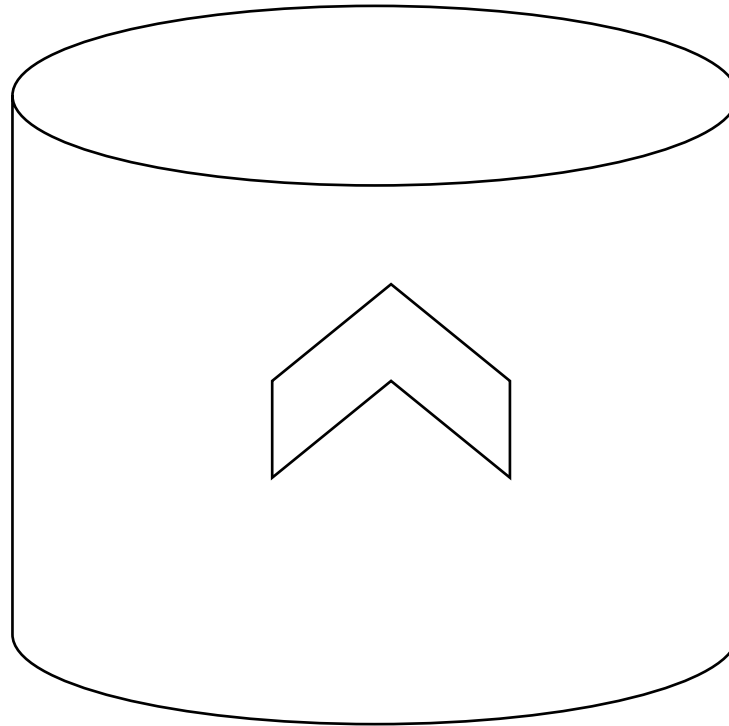
Copia el siguiente dibujo



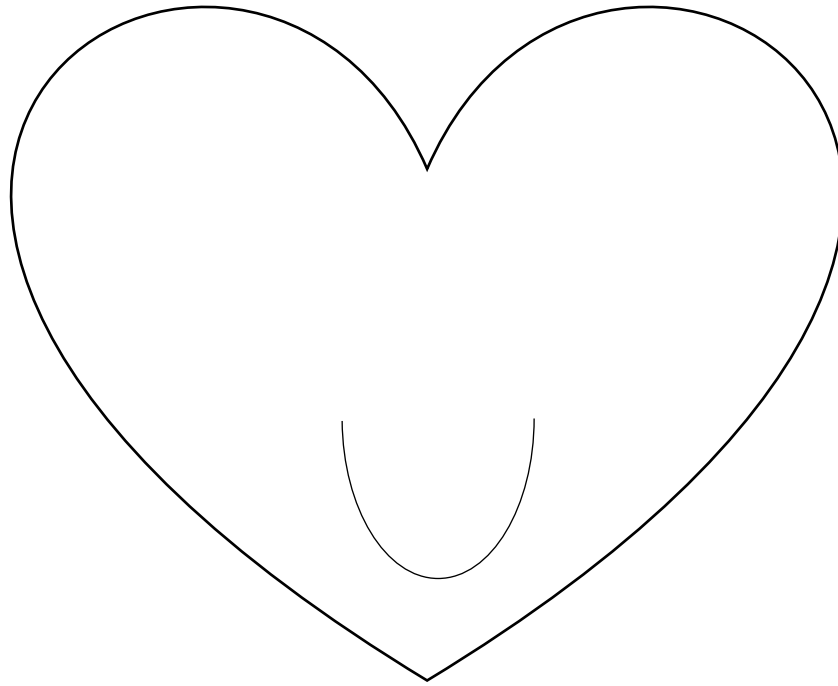
Copia el siguiente dibujo



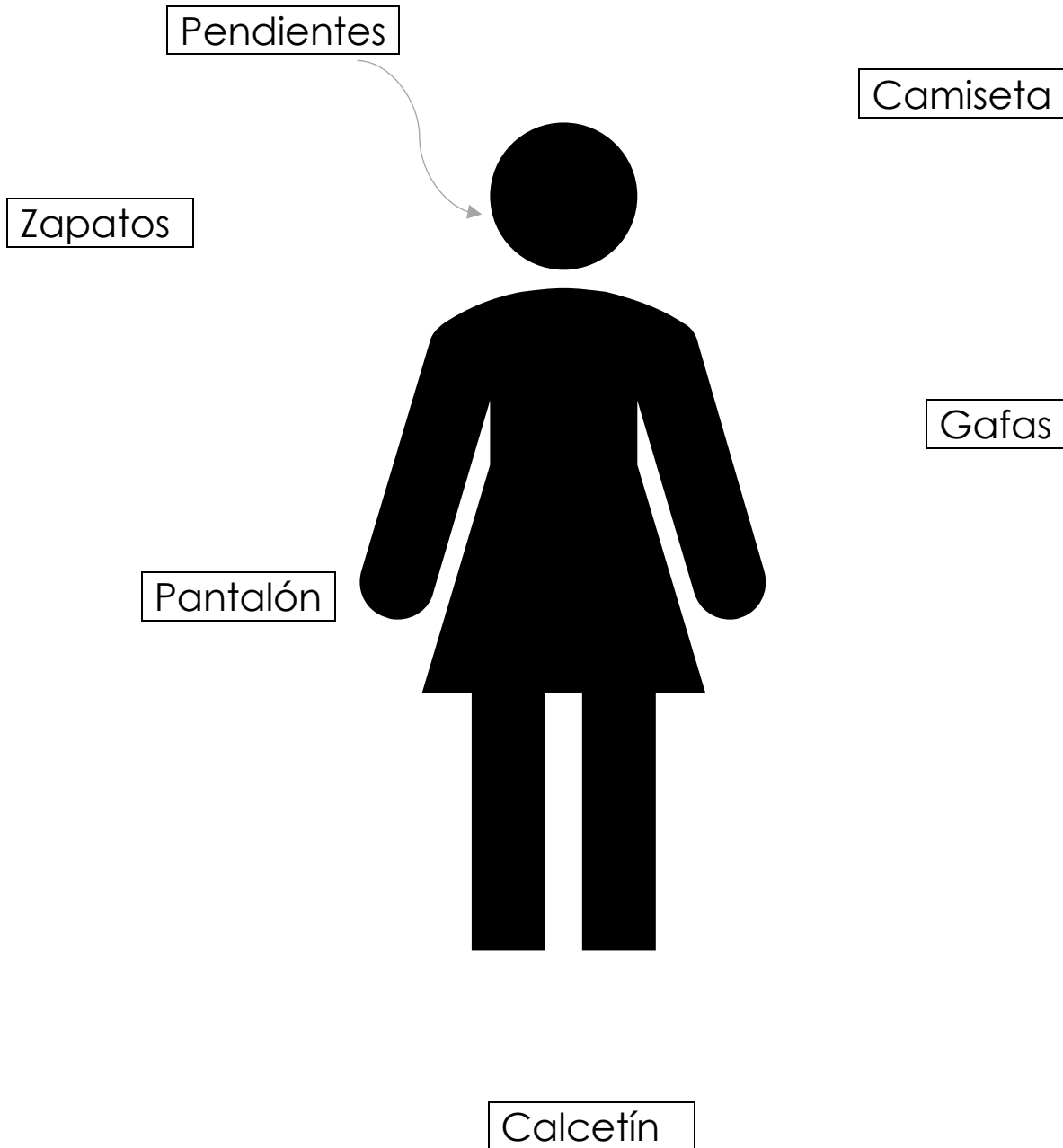
Copia el siguiente dibujo



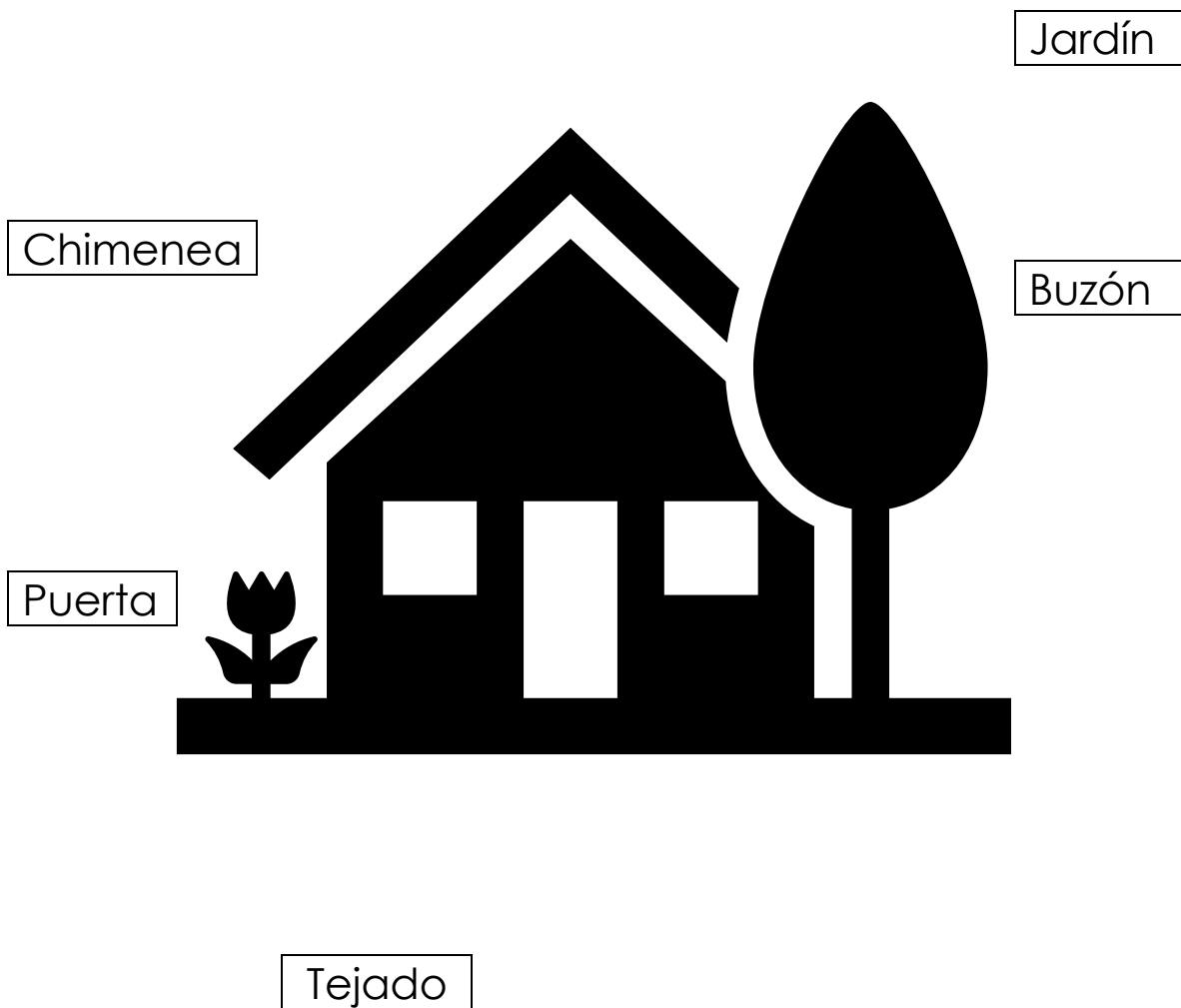
Copia el siguiente dibujo:



Une con flechas en qué parte del cuerpo debería ir  
cada prenda o complemento:



Une con flechas en qué parte de la casa debería ir  
cada objeto:



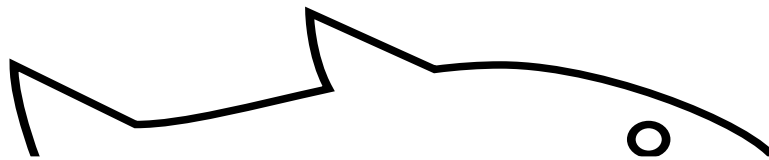


Completa estos dibujos:

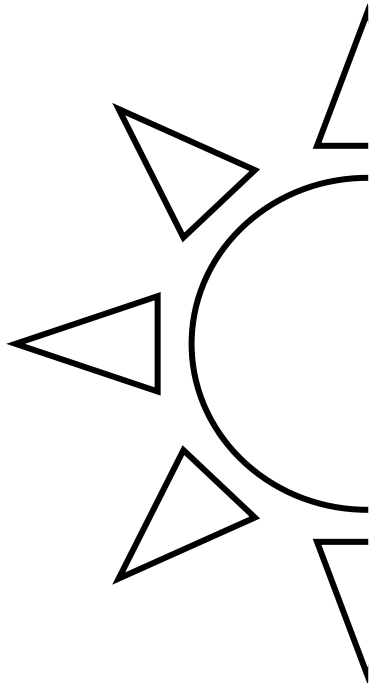




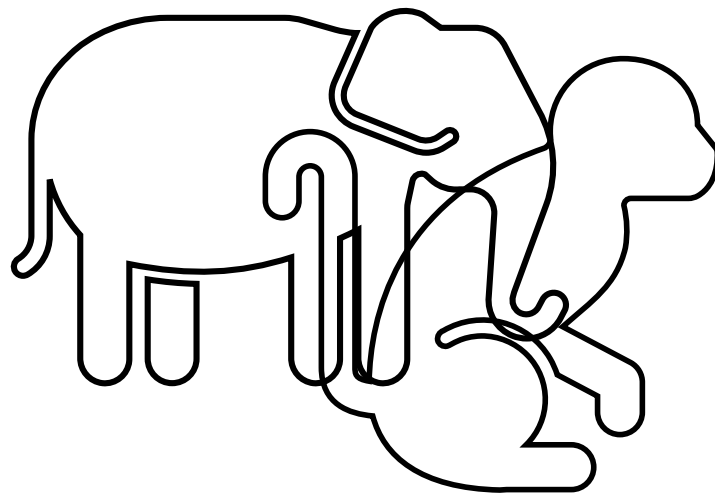
Completa estos dibujos:



Completa estos dibujos:



¿Qué 2 animales hay aquí?:

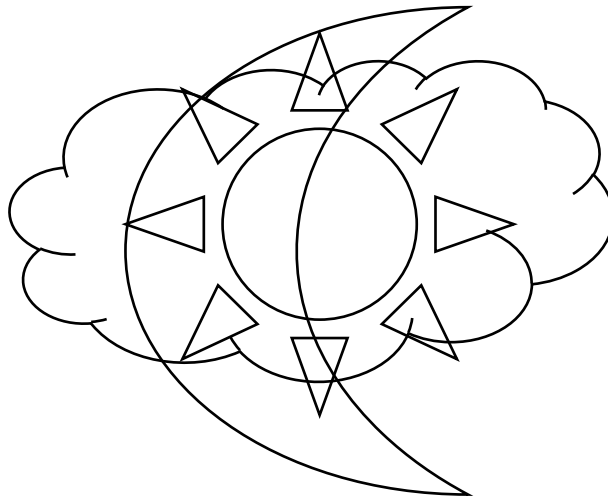


---

---

---

¿Qué 3 figuras ves aquí?:

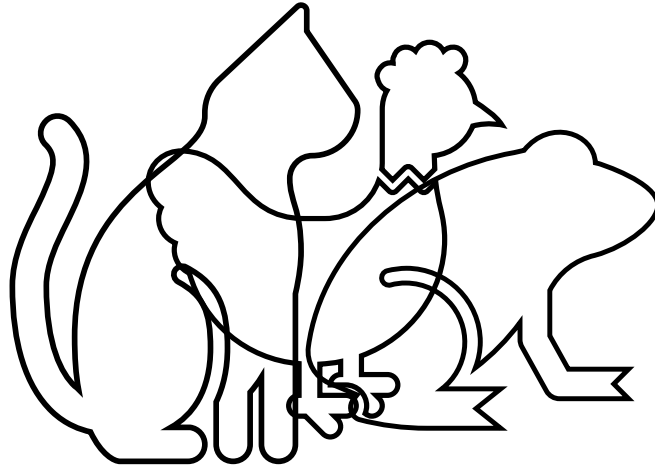


---

---

---

¿Qué 3 animales hay aquí?:



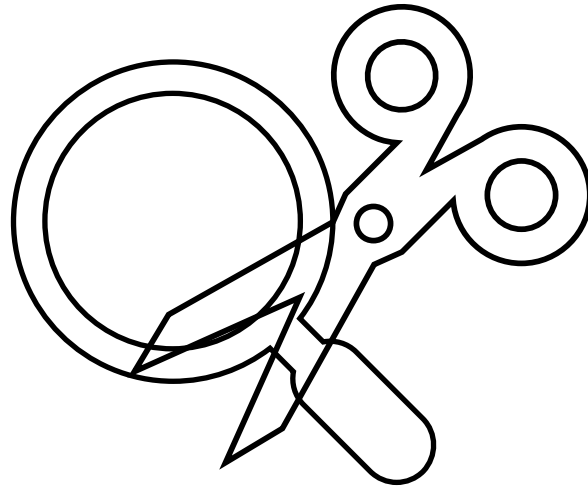
---

---

---

---

¿Qué 2 objetos hay aquí?:

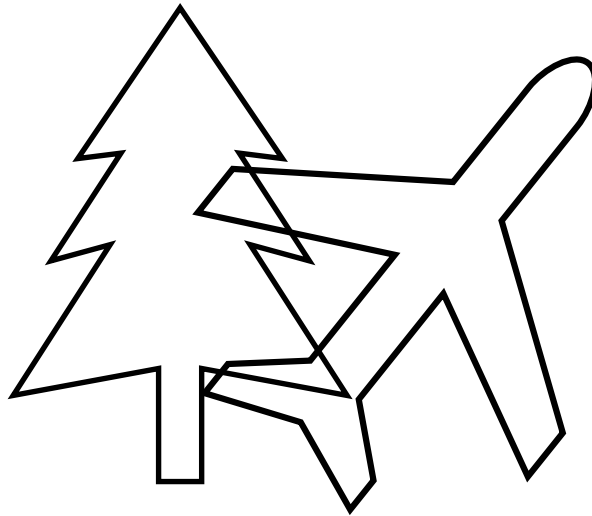


---

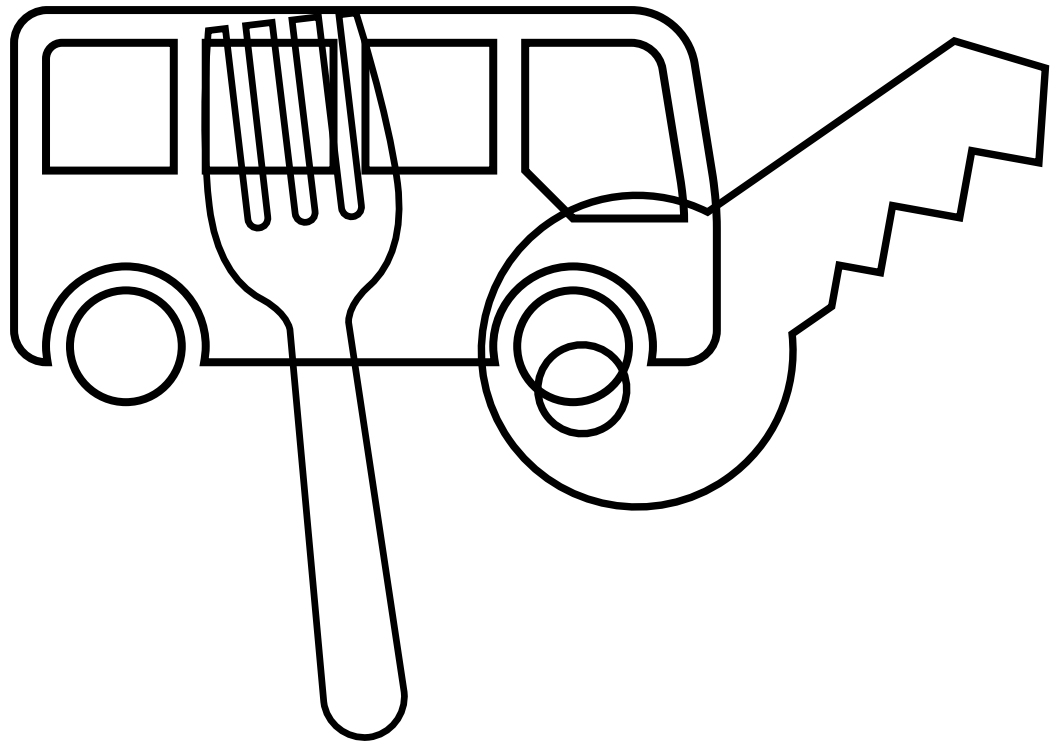
---

---

---

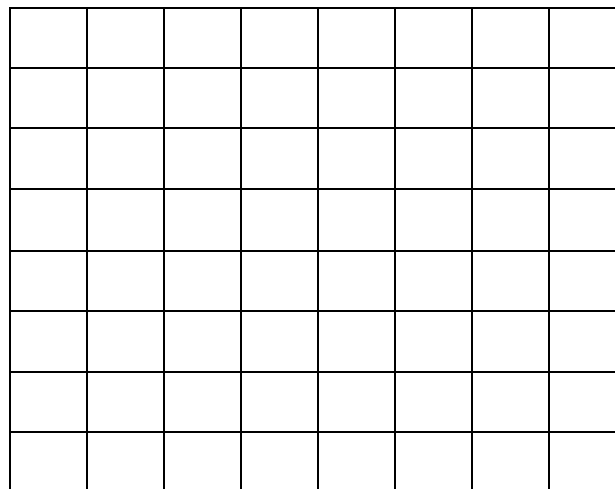
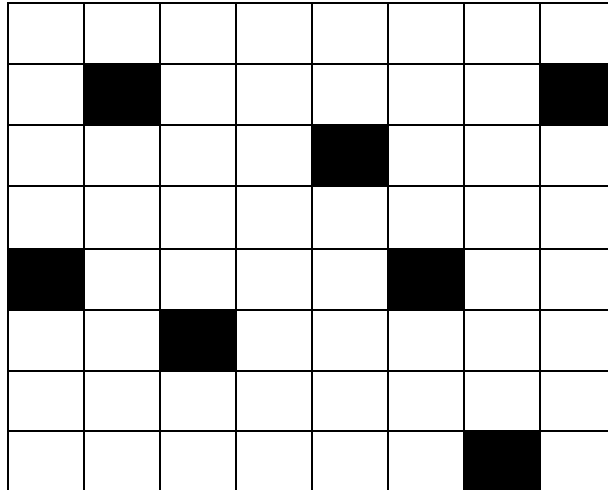


Repasa con color azul el borde del avión,  
Repasa con color verde el borde del pino,

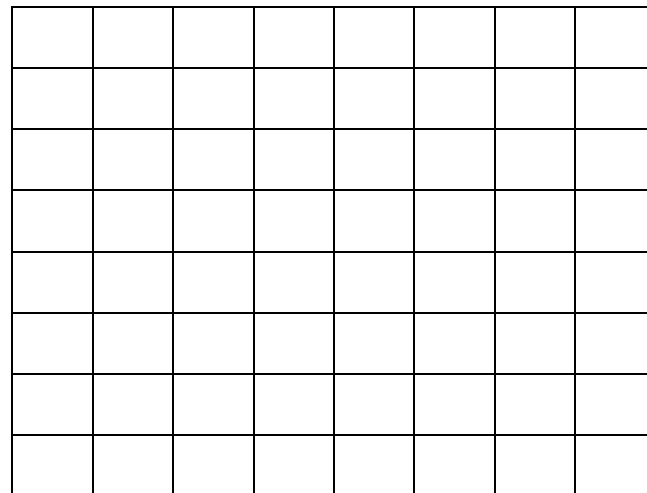
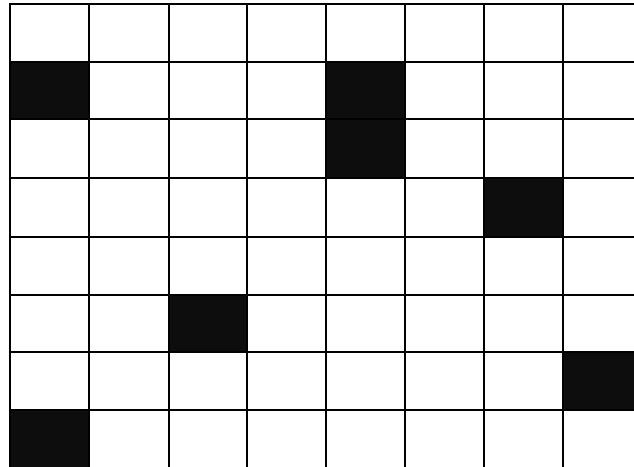


Repasa con color azul el borde de la llave,  
Repasa con color rojo el borde del autobús,  
Repasa con color verde el borde del tenedor.

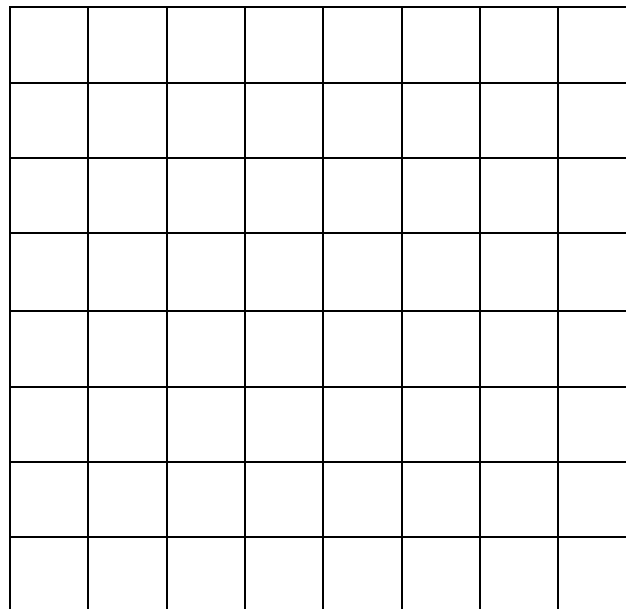
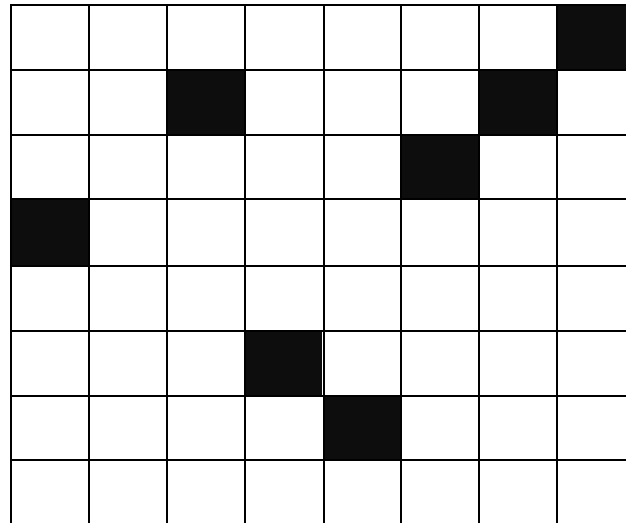
Colorea los cuadros que están en negro del dibujo de la arriba en el cuadro de abajo:



Colorea los cuadros que están en negro del dibujo de la arriba en el cuadro de abajo:



Colorea los cuadros que están en negro del dibujo de la arriba en el cuadro de abajo:





Coloca los números que hay en el cuadro de arriba en el mismo lugar del cuadro de abajo:

			8				
		3					
					4		
	7						6
					5		
	1						
				2			9


Coloca los números que hay en el cuadro de arriba en el mismo lugar del cuadro de abajo:

				6			9
	8		7				
							2
				3			
1							5
					0		
	4						


Coloca las letras que hay en el cuadro de la izquierda en el mismo lugar del cuadro de la derecha:

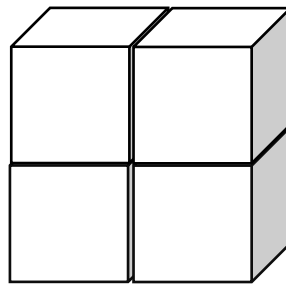
	E						
				A			
Q							S
					T		
	W						P




Coloca las letras que hay en el cuadro de la izquierda en el mismo lugar del cuadro de la derecha:

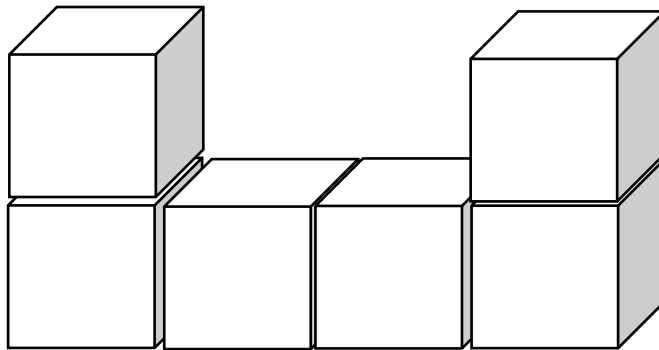
T							J
					L		
		R					
						Ñ	
				Y			G
	S	D					
							X
C				V			


¿Cuántos cubos hay en esta figura?:



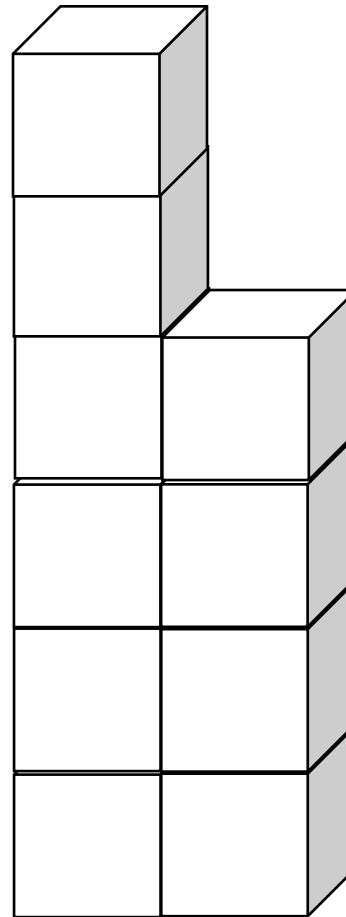
---

¿Cuántos cubos hay en esta figura?:

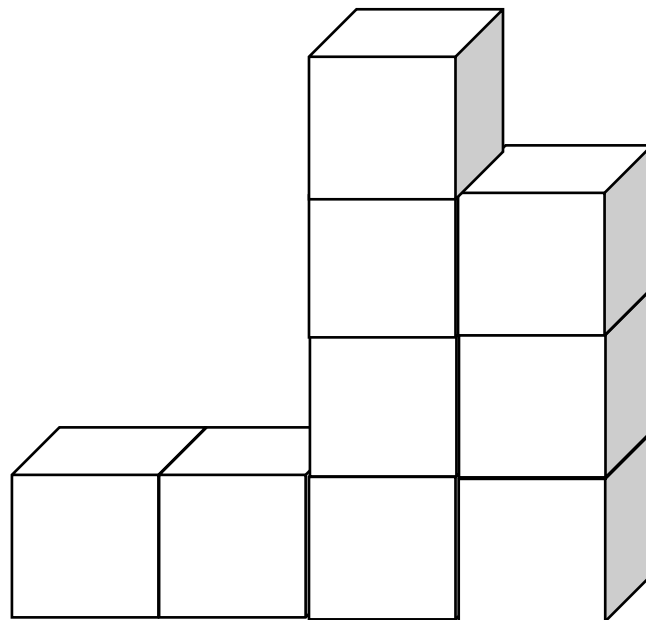


---

¿Cuántos cubos hay en esta figura?:

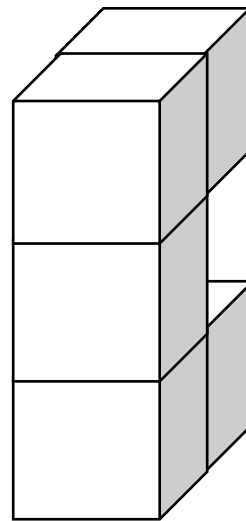


¿Cuántos cubos hay en esta figura?:

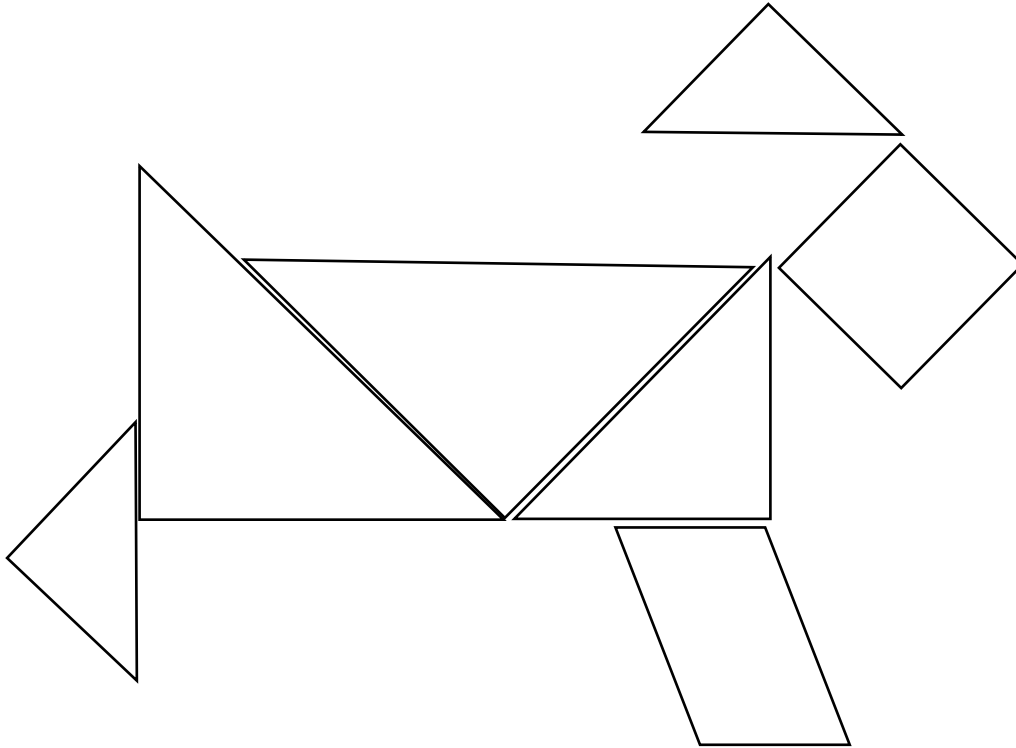


---

¿Cuántos cubos hay en esta figura?:



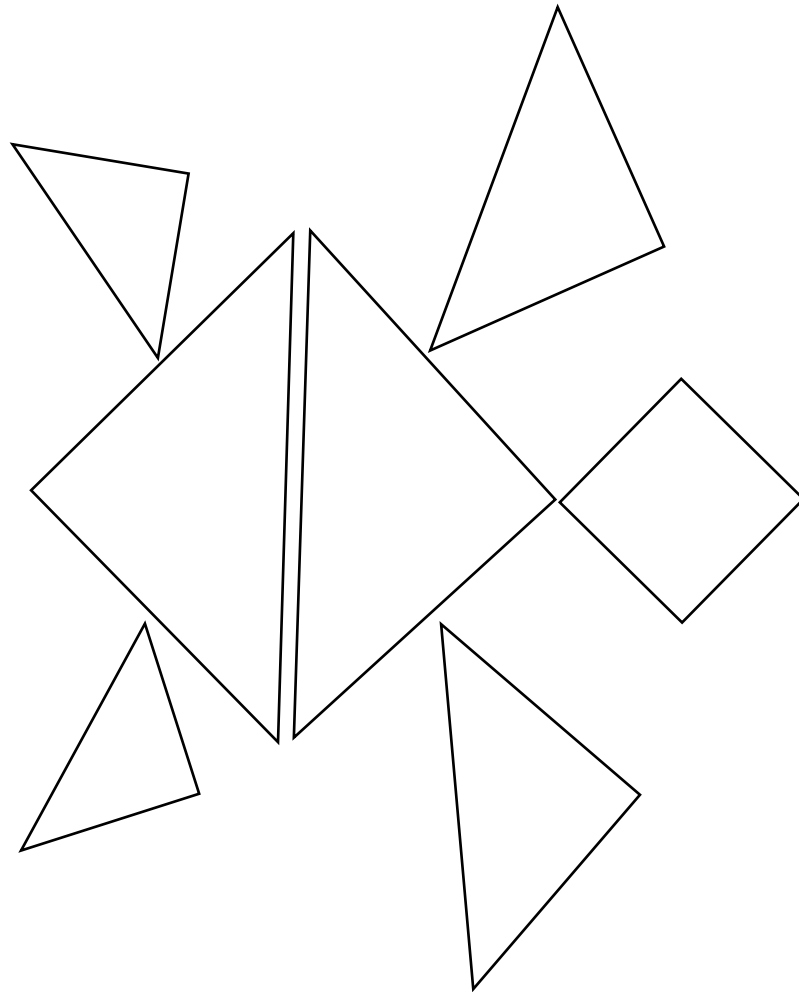
---



Colorea:

Con azul los triángulos  
Con rojo el rombo

¿Qué figura es? \_\_\_\_\_



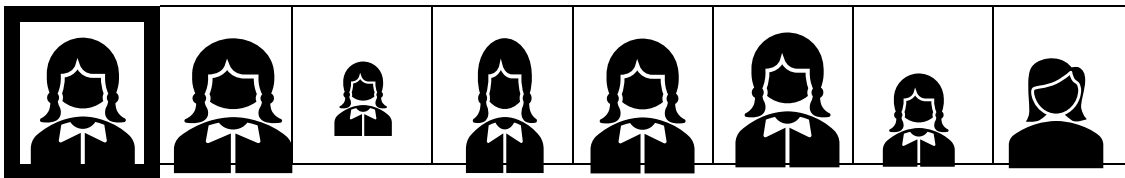
Colorea:

Con azul los triángulos  
Con verde el rombo

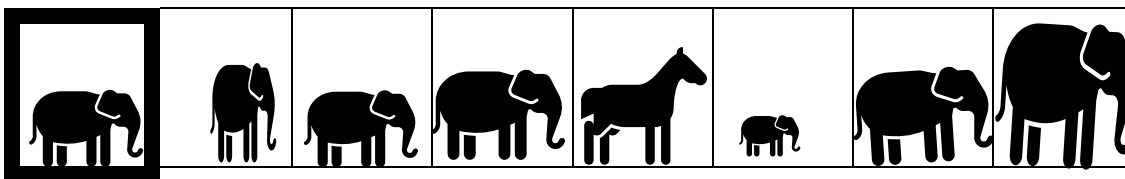
¿Qué figura es? \_\_\_\_\_

Señala en cada fila el que es igual que el modelo en tamaño y forma:

Modelo

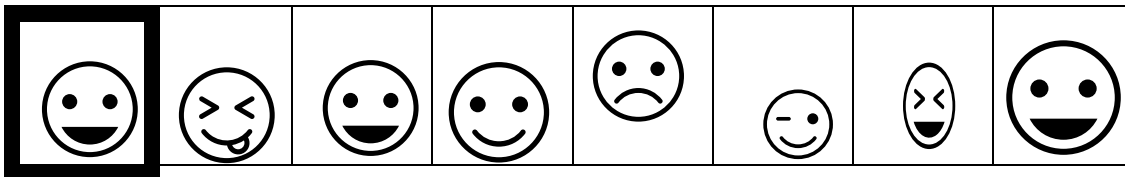


Modelo

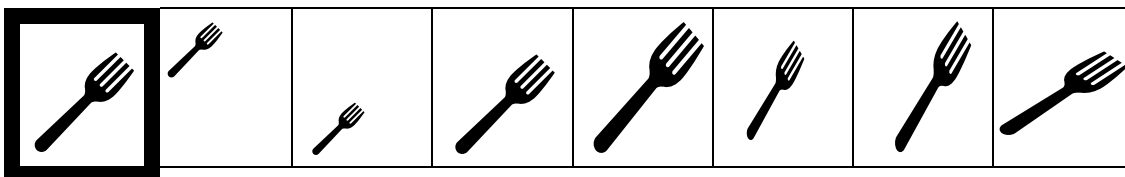


Señala en cada fila el que es igual que el modelo en tamaño y forma:

Modelo

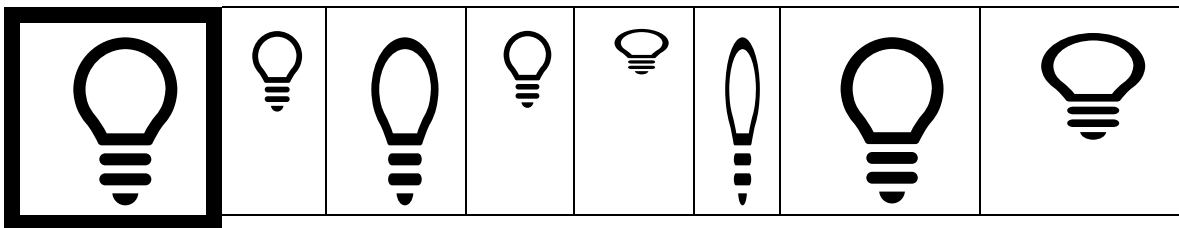


Modelo

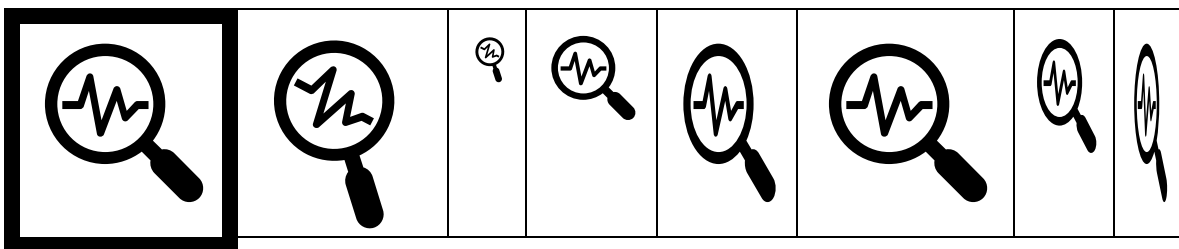


Señala en cada fila el que es igual que el modelo en tamaño y forma:

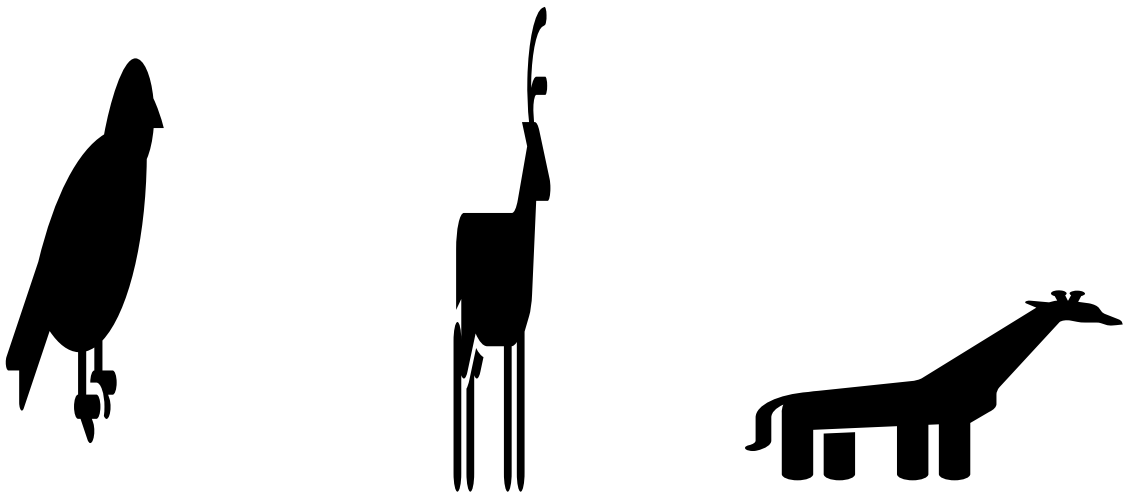
Modelo



Modelo

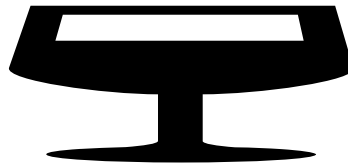
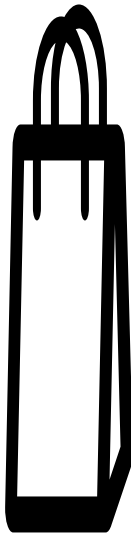


A continuación, verás la silueta distorsionada de unos animales, intenta averiguar de qué animal se trata:



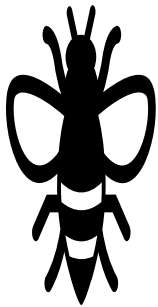
---

A continuación, verás la silueta distorsionada de unos objetos, intenta averiguar de qué objeto se trata:



\_\_\_\_\_

A continuación, verás la silueta distorsionada de unos animales, intenta averiguar de qué animal se trata:

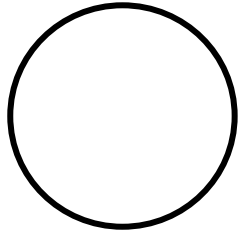
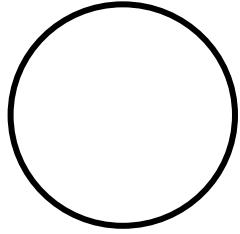
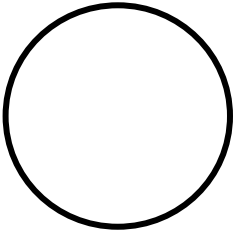
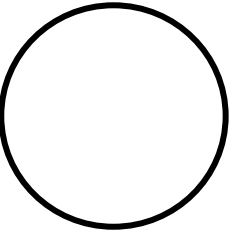


---

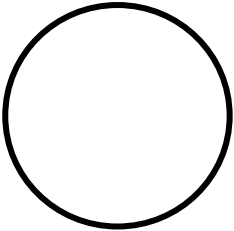
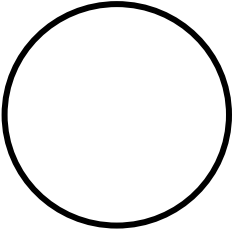
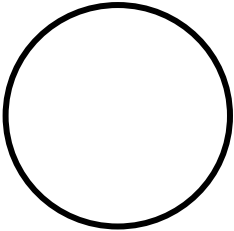
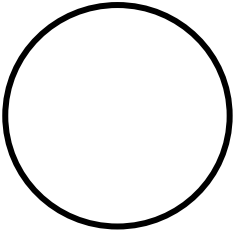
---

---

Pon la hora en el reloj dibujando los números y las manecillas:

			
12:30	14:15	18:20	16:05

Pon la hora en el reloj dibujando los números y las manecillas:

			
<p>Dos y diez</p>	<p>Diez y cuarto</p>	<p>Doce en punto</p>	<p>Siete y media</p>

¿Qué letra es?

**F**

\_\_\_\_\_

**G**

\_\_\_\_\_

**A**

\_\_\_\_\_

**R**

\_\_\_\_\_



¿Qué número es?

1

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

()

\_\_\_\_\_

9

\_\_\_\_\_

Tacha con una "X" las cuadrículas en las que el punto sea blanco y este en el centro de su recuadro:

●	○	●	○	●	●	○
●	●	○	○	●	○	●
●	○	●	○	●	●	●
●	○	●	●	●	○	●
●	●	●	○	●	●	●
●	○	●	●	○	●	●
●	●	●	○	●	●	●

Rodela las rayas que creas que están partidas  
justamente por la mitad:



Cierra mentalmente esta cuadrícula, como si fuera un libro ¿Sobre qué letra caería el punto? \_\_\_\_\_

G	H	L	O	U	L	O							
A	C	O	L	G	G	Ñ							
T	W	P	I	U	R	F							
J	C	L	E	A	S	E			●				

Cierra mentalmente esta cuadrícula, como si fuera un libro ¿Sobre qué número caería el punto?

7	1	4	8	3	2	0							
7	8	9	0	2	5	5						●	
6	9	0	3	2	8	4							
8	7	9	1	2	3	4							

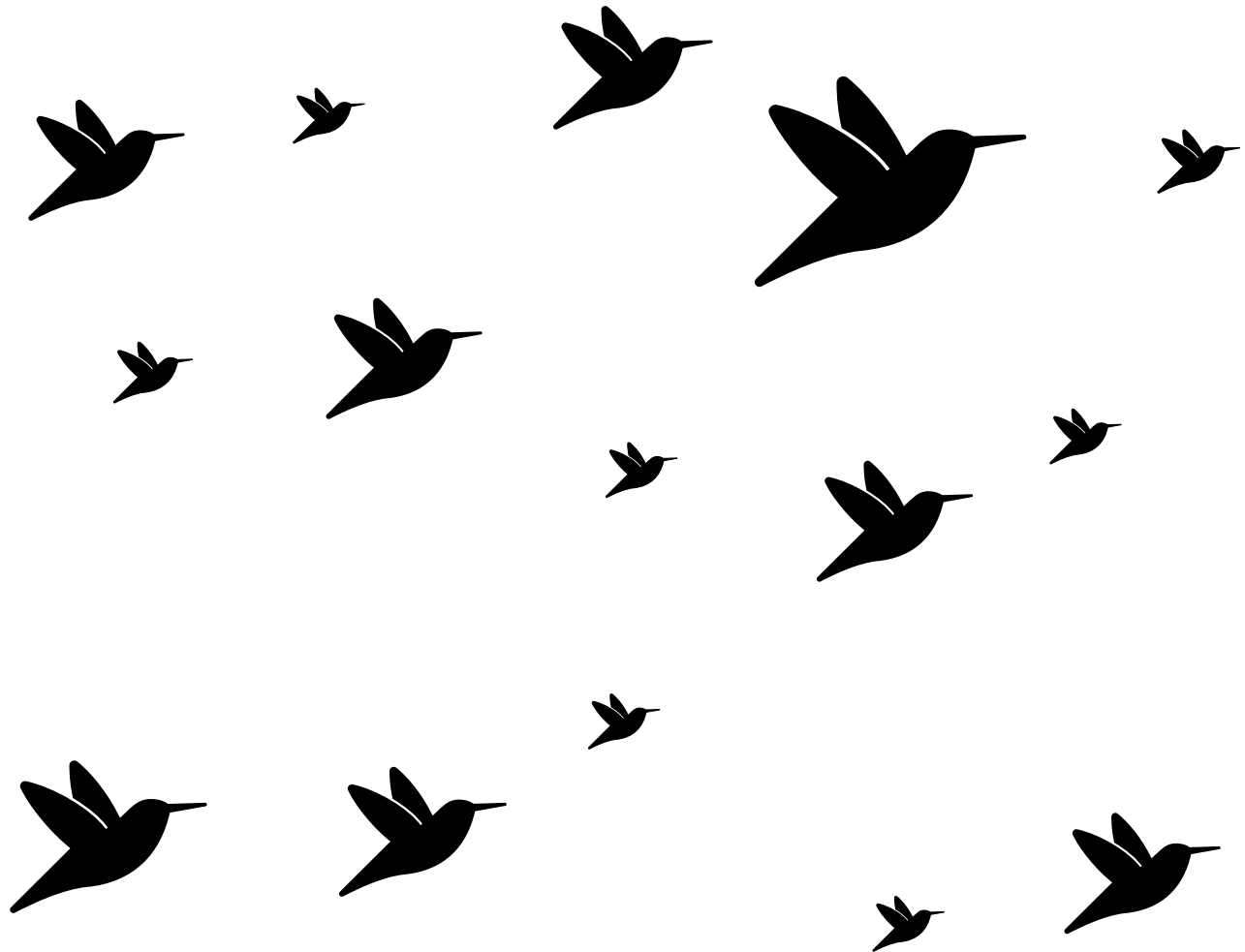


Cierra mentalmente esta cuadrícula, como si fuera un libro ¿Sobre qué número caería el punto? \_\_\_\_\_

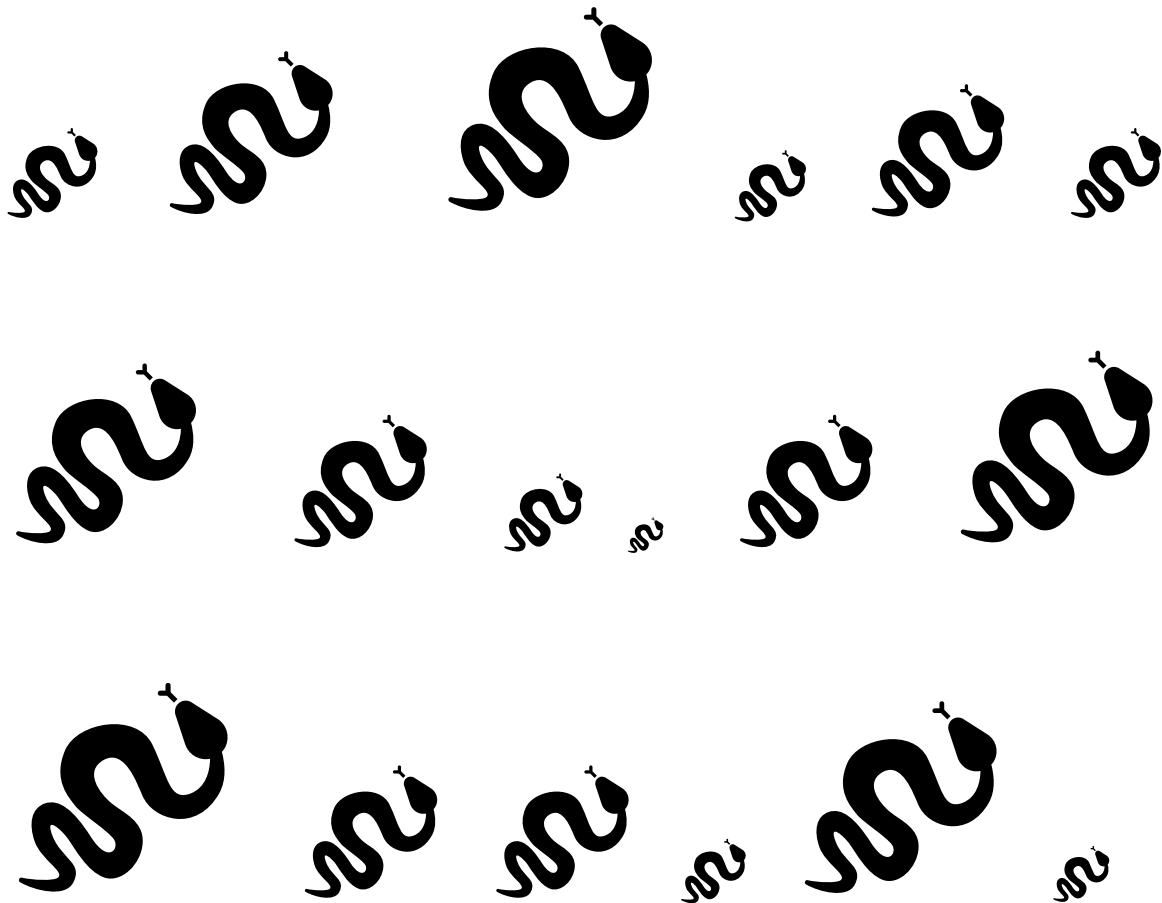
7	1	4	8	3	2	0							
7	8	9	0	2	5	5				●			
6	9	0	3	2	8	4							
8	7	9	1	2	3	4							

Marca las aves que son del mismo tamaño que el modelo

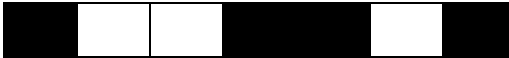
**Modelo:** 



Marca las serpientes que son del mismo tamaño que el modelo



Responde Si o No a si las siguientes series son iguales al modelo:

**Modelo:** 



Si / No



Si / No



Si / No



Si / No



Responde Si o No a si las siguientes series son iguales al modelo:

**Modelo:**



Si / No



Si / No



Si / No



Responde Si o No a si las siguientes series son iguales al modelo:

**Modelo:**



Si / No



Si / No



Si / No



Si / No

No importa si no  
sale perfecto, tu  
mejora estará en el  
intento

[WWW.NEUROPSICOLOGIAGDB.COM](http://WWW.NEUROPSICOLOGIAGDB.COM)

