

FUNCIONES EJECUTIVAS

Material de actividades para adicionar



Disertantes: Lic. Victoria Marcon
Lic. Emilia Urraco

Contacto:

licvictoriamarcon@gmail.com

psi.emiliaurraco@gmail.com

CONTROL INHIBITORIO

♥ Actividad 1: Momia Momia es

Materiales

- Música
- Espacio grande para correr

Consigna: La docente realizará una breve explicación en qué consiste el juego. En el cual, los/as participantes deberán bailar al ritmo de la música, cuando la docente pause la misma ellos/as tendrán que quedarse quietos. El o la que se mueva o ría sale del juego, ganará quien cumpla con la instrucción de quedarse quieto cuando la música quede pausada.

♥ Actividad 2: Simón dice ...

Consigna: La docente realizará una breve explicación de que consiste el juego. En donde alguien será Simón y dará instrucciones para que el resto las cumpla, estas se deberán realizar siempre y cuando la frase inicie con “**Simón dice...**” en el caso en que se dé una instrucción sin esas palabras antes no se deberá realizar. Quien realice la acción quedará fuera de juego.

La seño será Simón y los/as participantes se deberán reunir alrededor de ella, les irá dando instrucciones. Por ejemplo, "Simón dice que toque su nariz", "Simón dice sacudirse como una hoja". Cada niño/a debe realizar la acción. Luego deberá elegir a un/a niño/a para que sea Simón.



♥ Actividad 3: Juego, perro, cucha

Consigna: Se dividirá a los/as niños/as en dos grupos con igual cantidad de integrantes, un grupo será el de los perros y el otro será el de las cuchas. Quienes estén en el grupo de las “cucha” deberán estar parados, en ronda, con las piernas abiertas, mientras que el grupo de “perros”, tendrá que esconderse cada uno en su cucha. Al escuchar el silbato todos los perros deberán salir de sus cuchas y correr alrededor de la ronda. El que dé una vuelta completa y llegue primero a su cucha será el ganador.

♥ Actividad 4:

Consigna: Esta actividad puede variar, pueden solicitar que digan el color de la tinta o que dice la palabra

AMARILLO

ROJO

NEGRO

VIOLETA

BLANCO

MARRÓN

GRIS

ANARANJADO

ROSA

Deci el nombre de las formas con su color correcto tan rápido como puedas. Evitá leer el texto de abajo.



Estrella verde



Hexágono negro



Triángulo azul



Rectángulo Marrón



Cuadrado azul



Triángulo amarillo



Rectángulo rojo



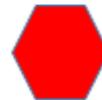
Estrella negra



Hexágono violeta



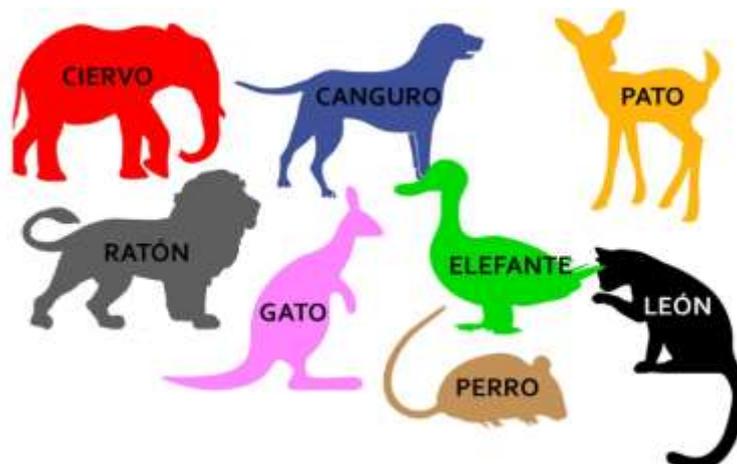
Cuadrado verde



Triángulo naranja



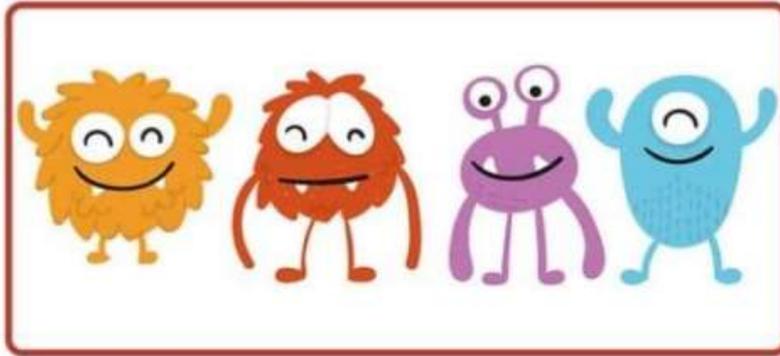
Círculo celeste



MEMORIA DE TRABAJO

♥ Actividad 1

Consigna: Para la actividad se deberá preparar una imagen en cartulina en donde se les mostrará a los/as niños/as por uno o dos minutos, en los cuales se pueden ir describiendo los personajes, luego se retirará dicho estímulo.



Paso seguido se le entregará a cada participante una hoja donde deberán marcar cuáles de los personajes vistos anteriormente aparecen en la imagen



♥ Actividad 2

Consigna: La docente irá nombrando una lista de objetos, los/as participantes deberán ir repitiendo. Luego, deberán recordarlos y repetirlos.

Por ejemplo:

- Mesa
- Silla
- Lápiz
- Pizarrón

Para dicho nivel se pueden mencionar palabras que se encuentren dentro de una categoría (por ejemplo, frutas: manzana, banana, mandarina, melón, etc), a su vez se puede tener en cuenta temáticas que se hayan trabajado en la semana. Los/as niños/as pueden ir ayudándose con dedos para contar.

♥ Actividad 3: Había una vez

Materiales:

- Cuento
- Estímulos que acompañe el relato

Consigna: Para la actividad se leerá un cuento breve, el cual deberá ser acompañado de algún tipo de estímulos los cuales pueden ser: video, fotos, títeres, etc. Luego, deberán ir armando la secuencia de los hechos de manera grupal

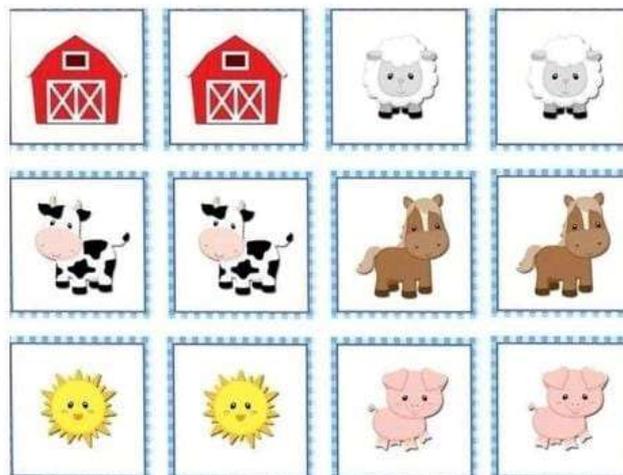


♥ Actividad 4: Memotest

Materiales:

- Fichas

Consigna: Para la actividad se deberá realizar una explicación breve del juego, el cual consiste en la búsqueda de pares, es decir, de dos imágenes iguales. Para ello, las figuras deberán estar ordenadas con las imágenes visibles, luego deberán colocarse boca abajo. Por turnos, los jugadores darán vuelta dos fichas, si coinciden deberá retirarse para continuar jugando con las fichas restantes.





Nivel de dificultad Media

Nivel de dificultad alta



FLEXIBILIDAD COGNITIVA

♥ Actividad 1

Consigna: Para la actividad se deberá realizar una ronda con el grupo de pie, la docente se colocará en el medio, ella deberá ir señalando y nombrando una fruta. De acuerdo a la fruta que le diga será lo que ellos/as deberán contestar.

Las indicaciones serán:

- Naranja: deberán decir el nombre de alguna de sus compañeras nenas
- Manzana: deberán decir su propio nombre



♥ Actividad 2: Teléfono descompuesto

Consigna: Para la actividad la docente deberá realizar una breve explicación del juego, el cual consiste en susurrar una palabra en el oído de algún participante y este deberá transmitir la palabra al compañero/a que le sigue. El mensaje tiene que pasar de un/a niño/a a otro hasta que el último revele la palabra que le dijo su compañero/a y comparan con lo que se transmitió.



♥ Actividad 3:

Materiales:

- Bloques de colores o similares
- Cartulinas o papeles de colores

Consigna: Para la actividad se les solicitará a los/as chicos/as que separen los bloques de colores, según su color y luego según su tamaño.



♥ Actividad 4: Tabú

Materiales:

- Tarjetas

Consigna: El juego consiste en que un miembro de un equipo debe conseguir que su compañero acierte una palabra antes de que se agote el tiempo marcado. Para ello, el miembro del equipo le irá dando pistas. Pero está prohibido decir las llamadas palabras tabú.

Para que tenga distintos niveles de dificultad se puede en un comienzo prohibir decir 3 palabras y luego agregar más.

<p style="text-align: center;">TABÚ</p> <p style="text-align: center;">CORAZÓN</p> <p>Palabras prohibidas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rojo2. Amor3. Pecho	<p style="text-align: center;">TABÚ</p> <p style="text-align: center;">GARGANTA</p> <p>Palabras prohibidas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cuello2. Dolor3. Cabeza	<p style="text-align: center;">CUADRO</p> <hr/> <p>Museo</p> <p>Pintor</p> <p>Óleo</p> <p>Caballote</p> <p>Tela</p>	<p style="text-align: center;">GOL</p> <hr/> <p>Pelota</p> <p>Hacer</p> <p>Puntuación</p> <p>Futbol</p> <p>Arco</p>
--	---	---	---

ATENCIÓN

♥ Actividad 1: “Pato al agua, pato a la tierra”

Materiales:

- Dibujar una línea con tiza o utilizar una soga para delimitar los espacios asignados.

Consigna: La maestra ubicará a los participantes en fila y realizará una breve explicación del juego, todos los/as alumnos/as son patos y deben de ir al agua o a la tierra según lo indique la docente a cargo. Debe quedar claro que espacio corresponde a “agua” y cual a “tierra”.

Antes de comenzar y como forma de explicación la maestra deberá realizar el movimiento que los chicos deben hacer ante una orden del juego: “pato al agua” todos hacia adelante, “pato a la tierra” todos hacia atrás.

En el caso de que surjan dificultades en la comprensión de la consigna, la docente puede explicarlo nuevamente, participando del juego.



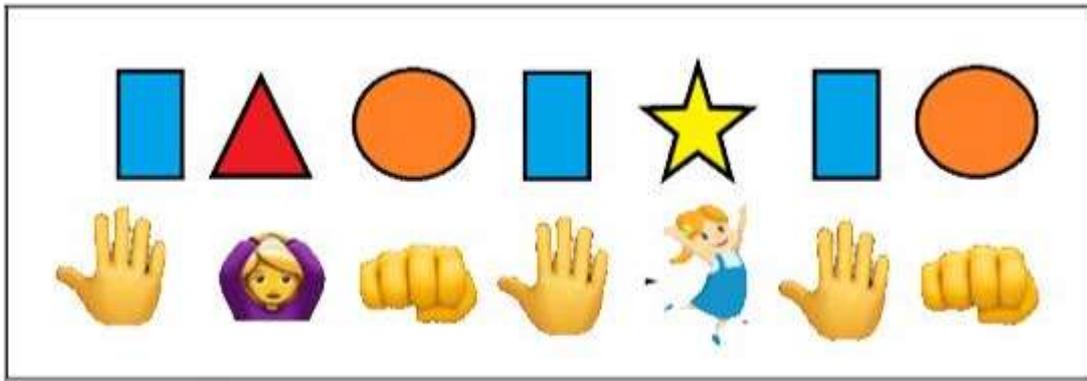
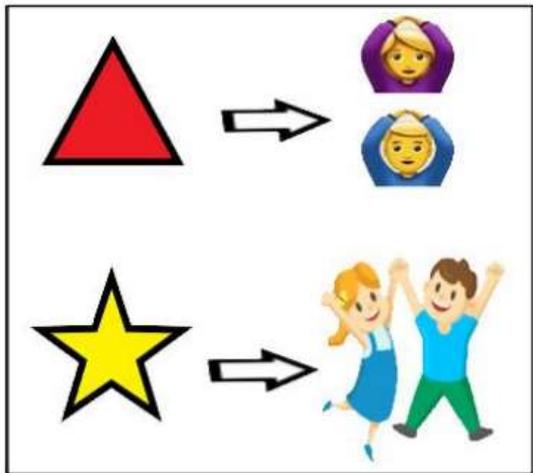
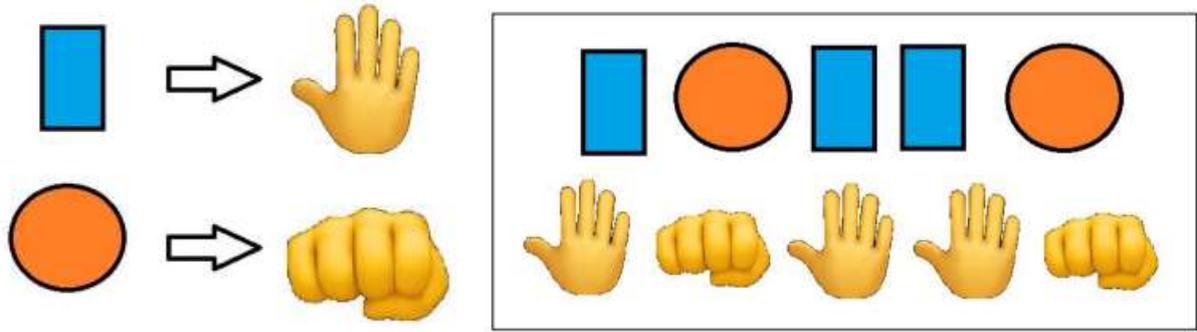
♥ Actividad 2:

Materiales:

- Dos o más formas geométricas distintas en cartulina de colores.

Consigna

Los/as participantes deberán coordinar sus manos con cada estímulo solicitado a través de la figura. Por ejemplo: se les indicará que cuando se muestre un rectángulo ellos deben levantar las manos rectas y cuando se muestre un círculo deben mostrar las manos en forma de puño.



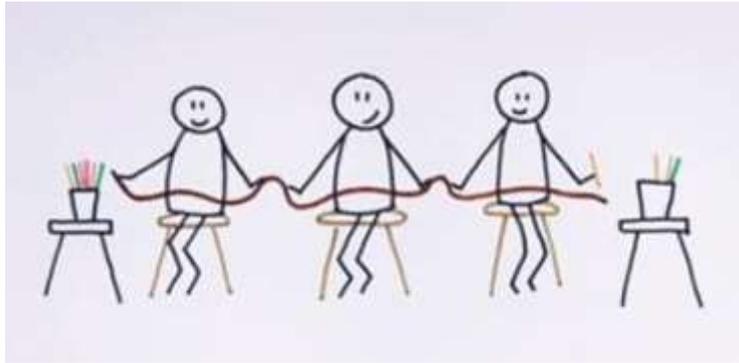
♥ Actividad 3

Materiales:

- Lana (su largo depende de la cantidad de participantes)
- Bombillas (entre 5-10)

Consigna

La actividad consiste en pasar las bombillas, de a una por vez, por la lana de un extremo al otro. Los niños van a estar en fila uno al lado del otro sosteniendo una parte de la lana.



♥ Actividad 4: "Sopa de letras"

Materiales:

- Hoja o un dispositivo con la sopa de letra.

Consigna

Las sopas de letras consisten en encontrar y marcar determinadas palabras, que se pueden componer horizontal, verticalmente o con más dificultad en diagonal y del derecho o del revés, entre una serie de letras dispuestas en columnas y filas formando un rectángulo o un cuadrado.

Existen varios sitios web donde se puede construir una sopa de letra personalizada, determinando la cantidad de palabras a usar, que concepto (colores, días de la semana, nombres compañeros, etc).

Algunos sitios son:

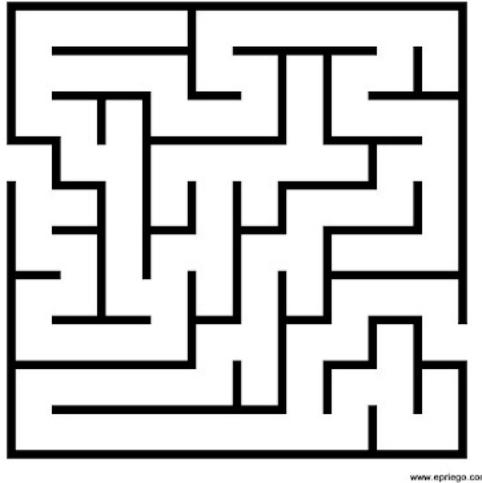
- Generar Sopa de Letras
- Generador de sopa de letras
- Word Search Maker
- Free Word Search Creator
- Word Search Generator



PLANIFICACIÓN

♥ Actividad 1: Laberintos

Requieren establecer un plan: localizar la salida, anticiparse a las calles sin salida y buscar alternativas hasta encontrar la salida.



♥ Actividad 2: Uso de planificadores en el aula

Es un plan de trabajo semanal es una herramienta de gestión de tareas que te ayuda a desglosar y organizar las tareas que debes realizar la próxima semana.

Primero se da seguimiento a las tareas pendientes en un solo lugar. Se puede asignar fechas límites a las tareas anotadas, ya que se busca priorizar las tareas de manera eficaz. Lo más importantes es que se dedique tiempo cada semana a planificar las tareas, puede ser el primer día de la semana que tengan clase con los chicos y juntos completar un afiche donde aparezca.



ORGANIZACIÓN

♥ Actividad 1: Organizador semanal

Uso: El docente de grado o de cada espacio curricular registrará las tareas pendientes: actividades, acciones, pensamientos e ideas que considere importante que el alumno/a recuerde. Las tareas deben anotarse de manera clara y detallada para que no surjan errores ni dudas: nombre del espacio curricular, tarea a realizar (por ejemplo: hacer esquema, estudiar, resolver ejercicios, leer de tal a cual página traer un mapa, entre otros), fecha en la que debe entregarse.

El docente de grado o de cada espacio curricular anotará las evaluaciones programadas con anticipación detallando fecha, aprendizajes a evaluar y espacio curricular al que corresponda. Se debe describir qué y cómo se evaluará (lección oral, conferencia, exposición, examen escrito). Es fundamental que el docente lo anote con anticipación para que el alumno pueda planificar su estudio y preparación.

ORGANIZADOR SEMANAL

Usar este organizador para planificar.

Este organizador nos ayudará a planificar nuestras tareas semanales.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES

¿QUÉ TAREAS TENEMOS PENDIENTES?			¿PARA QUÉ EVALUACIONES DEBEMOS PREPARARNOS?		
Fecha	Esp. Curricular	Tarea	Fecha	Esp. Curricular	Evaluaciones

¿QUÉ LEEREMOS ESTA SEMANA!

¿CÓMO ME FUE ESTA SEMANA CON MIS TAREAS?

Necesito ayuda para mejorar
Voy en camino
¡Lo logré!

¿CÓMO USAMOS ESTE RECURSO?
Visita: bit.ly/2W0R6Lg

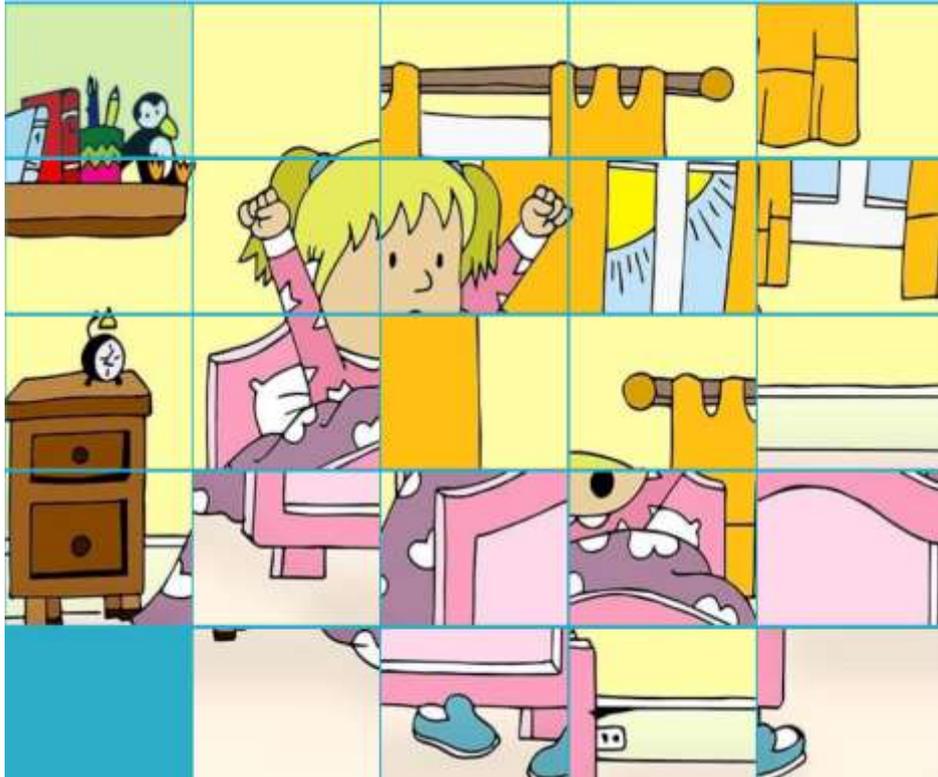
Accedemos a los recursos de la Biblioteca Digital

articulacion

DGE+ Dirección de Planeación de la Calidad Educativa

♥ Actividad 2: Imágenes revueltas

Consigna: En esta actividad deben mover los bloques de una manera ordenada hasta conseguir la imagen deseada.



FLUIDEZ VERBAL

♥ Actividad 1: Juelabras / Crea historias

Materiales:

- Tablero
- Dado

Consigna:

“Juealabras”: Deberán tirar del dado y de acuerdo a los números que le salgan es lo que deberán contestar. Cada color tiene una consigna a la cual responder; podrán trabajar tipos de palabras, estructuración de frases, vocabulario y expresión oral. (Se anexa archivo con juego)

“Crea una historia”: deberán tirar el dado tres veces para poder identificar un personaje, un escenario y una situación, con esas tres indicaciones tendrán que realizar una narración (oral o escrita). (Se anexa archivo con juego)

¡JUELABRAS!
El juego de los tipos de palabras

INSTRUCCIONES

Amarillo: ¿qué tipo de palabra es?
Azul: crea una frase con la palabra que te haya tocado
Verde: da otra palabra del mismo tipo
Rosa: crea una pequeña historia con la palabra
Naranja: crea una frase con tres palabras de esa línea
Lila: elige tú

RECUERDA

Tipos de palabras:

- Sustantivos
- Adjetivos
- Determinantes
- Verbos
- Adverbios
- Preposiciones

@maestrupalabras

CREA UNA HISTORIA

LANZA EL DADO!	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN
	Un monstruo de dos cabezas	Dentro de una cueva escondida	Se encuentra una capa mágica
	Un dragón que no lanza fuego	En una granja	Fue cazado por un tornado
	Una princesa muy valiente	En un cálido desierto	Se perdió en el espacio
	Un robot destartado	En un lago	Le separaron de su amigo
	Un oso poco feroz	En un castillo mágico	Se comió una cereza amvenenada
	Una estrella que habla	En un bosque encantado	Perdió la memoria

♥ Actividad 2: Tablero de Fluidez verbal

Materiales:

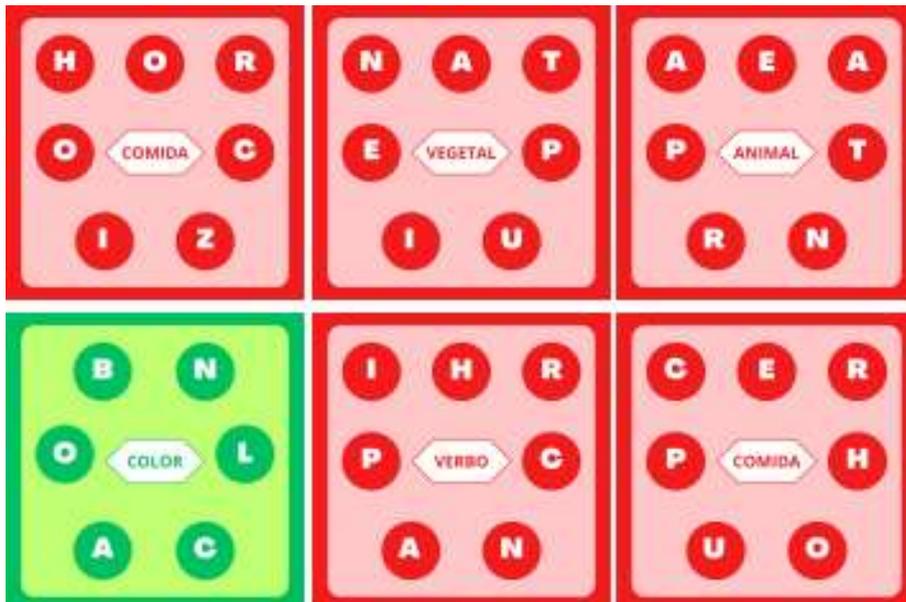
- Tablero
- Plantilla de puntaje
- Reglas de juego

El objetivo es llegar a la meta con el mayor puntaje posible (se anexa archivo con todos estos materiales)

♥ Actividad 3: Palabras ocultas

Consigna:

Teniendo en cuenta lo que nos indica la categoría descubrir que palabra se esconde.



METACOGNICIÓN

♥ Actividad 1: Acertijos

Busca en la siguiente imagen que está mal. Requiere revisar la imagen, ver si hay errores, requiere también usar muchas funciones ejecutivas.



Encuentra el Error Gramatical
Elige la palabra que está correctamente escrita.
> Creado por Clase

00/10 00/02 Haz click solo sobre las respuestas correctas e intenta no usar todos los fallos disponibles. 04:58

Produjeron Echamos Excesivamente este

Jugamos Yendo Execivamente éste

Hayado Producieron Hallado

Hechamos Dijera Digera

Descubrido Nesequito Descubierto

Imperceptibles LLendo Imperseptiles

Necesito Juguemos

Jugado 157 veces. ¡ME RINDO! ¿Has encontrado algún fallo? [Denunciar](#)

♥ Actividad 2: Afiches para usar en el aula

Después de cada actividad o al terminar el día se puede reflexionar con los alumnos sobre lo aprendido. Es importante evitar hacer preguntas cerradas para que los niños puedan expresarse.

