



Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa
la educación da vida!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Psicopedagogía

HABILIDADES EJECUTIVAS BÁSICAS

OBJETIVO

Proporcionar al docente actividades para que los alumnos identifiquen y ejecuten procesos que reforzarán su capacidad para aprender y tener éxito en la escuela.



TEMAS

- **Tema 1. Aprendiendo ¿Qué son las habilidades ejecutivas básicas?**

¡Para Iniciar!



A lo largo de nuestra vida requerimos de habilidades que nos permitan enfrentar de la mejor manera las exigencias que se nos presentan. Para ello, aprendemos una serie de habilidades conocidas como funciones ejecutivas.

¿Qué son las habilidades ejecutivas?

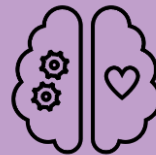
Algunos autores como Bauermeister, (2008), definen las funciones ejecutivas como aquellas actividades mentales complejas, necesarias para organizar, planificar, guiar, revisar, regularizar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse eficazmente al entorno y para alcanzar metas.

¡Para Iniciar!



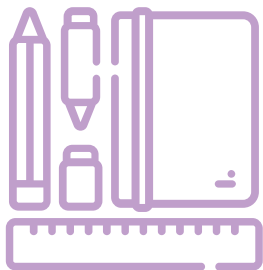
Nos ayudan a aprender y a tener éxito en la escuela, resolver problemas matemáticos, leer, seguir instrucciones, hacer deportes y en la resolución de conflictos. Son para toda la vida y se utiliza todos los días.

Por tal motivo, las funciones ejecutivas, en estos tiempos, se convierten en una herramienta importante para que los alumnos refuercen sus habilidades y mejoren su aprovechamiento académico.



¿Qué queremos lograr?

Que los alumnos refuercen sus habilidades ejecutivas básicas. Lo les permitirá una base para la autorregulación y desarrollo de habilidades socioemocionales. Lo que les permitirá mejorar su capacidad de aprendizaje.

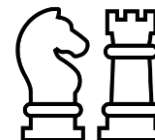


¿Qué temas conoceremos?

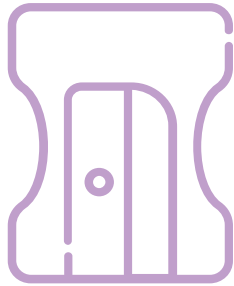
- **Tema 1. ¿Qué son las habilidades ejecutivas básicas?**



- **Tema 2. Actividades para reforzar las habilidades ejecutivas básicas**



¿Qué necesitamos?



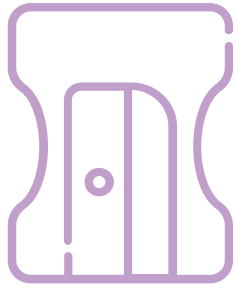
Disponibilidad:

Es importante que el docente promueva una participación efectiva y que en todo momento enfatice el aspecto lúdico de las actividades.

Moderador (docente)

Se ocupará de promover la participación ordenada y respetuosa de los alumnos, guiarles durante la actividad y hacer el proceso de recuperación de la experiencia.

¿Qué necesitamos?



Materiales:

Cuaderno

Hojas preferentemente recicladas

Lápiz o pluma

Para el caso de que el docente proponga que la actividad la desarrolle el alumno en un tiempo distinto, se sugiere que sea apoyado por un familiar.

¿Cómo lo queremos lograr?

- Mediante las actividades que realizará el alumno con el acompañamiento del docente



¡A Trabajar!



PUNTOS A CONSIDERAR.

1. **Se sugiere establecer tiempos para su realización.**
2. **Las actividades pueden realizarse de manera presencial o a través de videollamada, “meet” o “zoom”.**
3. **Si considera que la actividad puede realizarse de manera asincrónica, será recomendable incluir preguntas para reforzar lo aprendido.**

Por último y no menos importante, recuerda disfrutar cada una de las actividades.

¡A Trabajar!



Tema 1. ¿Qué son las habilidades ejecutivas básicas?

Se reconoce como funciones ejecutivas básicas, en esta ficha trabajaremos las siguientes:

- **Atención flexible:** Nos permite realizar cambios en algo que ya estaba previamente planeado, adaptándonos así a las circunstancias de nuestro entorno.
- **Memoria operativa:** Capacidad de recordar y utilizar información importante para utilizarla cuando sea necesario.
- **Control inhibitorio:** Capacidad de parar y pensar antes de actuar. Nos mantiene en la tarea y nos ayuda a establecer prioridades.

¡A Jugar!



Tema 2. Actividades para reforzar la habilidades ejecutivas básicas.

¡Juguemos “BASTA”!

Este juego es muy famoso y es recomendable para grupos en edad escolar. En el caso de pequeños que no sepan escribir, será conveniente que alguien mayor le apoye.

¿En qué consiste el juego?

Se trata de que los participantes escriban la mayor cantidad de palabras, con la misma letra inicial para completar una serie de categorías, antes que el resto de los participantes y obtener la mayor puntuación.

Para ello, será conveniente formar equipos de hasta cinco personas

¡Juguemos “BASTA”!



Descripción del juego:

Cada participante, en su cuaderno o en una hoja, dibujará una tabla, que contendrá las categorías que el docente indique. La primera columna será para la letra, las siguientes para las categorías establecidas y una última columna para anotar los puntos obtenidos.

Los puntajes, por cada palabra válida, son los siguientes:

- 100 puntos, por cada palabra que ningún otro participante haya escrito.
- 50 puntos si dos escribieron lo mismo.
- 25 puntos si tres o más escribieron lo mismo.
- 0 puntos por palabras no válidas o espacios vacíos.

¡Juguemos “BASTA”!



Desarrollo

Se realizan rondas en donde se elige una letra para escribir las palabras.

¡Se inicia el juego!

- Uno de los participantes comienza diciendo en voz alta la letra “A” y continuará en su mente con las demás letras y otro dice **¡ya!** o **¡basta!** La letra que estaba diciendo en ese momento será la elegida.

¡Juguemos: “BASTA”!



- Luego de elegir la letra todos los jugadores al mismo tiempo comenzarán a escribir palabras que comiencen con la letra elegida. El primer jugador en terminar sus palabras deberá decir ¡basta! y todos dejarán de escribir.
- Por turnos dirán lo que escribieron, suman los puntos y hacen el registro del total en el espacio correspondiente.
- Al final del juego se suman esos puntos y el que mayor puntaje obtenga es el ganador.

Veamos un ejemplo:

EJEMPLOS



Se anota las puntuaciones según de acuerdo a las reglas establecidas.

Paso # 4

Letra	Nombre propio	Nombre común	Verbo	Adjetivo	Adverbio	Total
A	Arturo 100	Ancla 100	Amar 50	Alto 25	0	275

En este caso, ningún otro participante escribió estas palabras

Aquí, dos escribieron lo mismo

Más de dos participantes escribieron lo mismo

El participante no escribió.

**¡Juguemos:
CADENAS DE
PALABRAS!**



CADENAS DE PALABRAS

Maestro, antes de comenzar será conveniente establecer la temporalidad de la actividad y los turnos en que cada alumno participará.

Para ello, será conveniente formar equipos de hasta cinco personas.

Este juego resulta un excelente apoyo en casos de dislexia.

**¡Juguemos:
CADENAS DE
PALABRAS!**



¿En qué consiste el juego?

Esta dinámica grupal tiene como objetivo principal la discriminación fonológica, sobre todo en las letras iniciales de palabras, además de ayudar al niño a pensar al buscar opciones que le den la respuesta cuando sea su turno de participar.

¡Juguemos:
CADENAS DE
PALABRAS!



Desarrollo

El docente empieza con una palabra, y quien siga, deberá escribir en su libreta otra palabra que inicie con la última sílaba de la palabra mencionada.

Si el docente ha mencionado la palabra **cianuro**, el primer niño en participar deberá escribir otra palabra que empiece con **“ro”**, por ejemplo, robot, y el siguiente en participar deberá escribir una palabra que inicie con la sílaba **“bot”** (con la que terminó robot), sucesivamente se continua hasta que el último de los alumnos haya participado.

Observe en el ejemplo que siempre la última sílaba fue resaltada en diferente color, esto puede usarse como apoyo para desarrollar la actividad.

¡Juguemos:
CADENAS DE
PALABRAS!



Veamos un ejemplo:

Independencia-Cianuro-Robot-
Bota-Tabla..., así sucesivamente,
hasta que todos participen.

Cadena de palabras.

1. Cianuro
2. Robot
3. Bota
4. Tabla
5. Blanco
6. Cobre
7. Brenda
8. David
9. Vida
- 10....

**¡Juguemos:
CADENAS DE
PALABRAS!**



¿Listos?



¡A DIVERTIRNOS!

¡A Jugar!



OTROS JUEGOS Y ACTIVIDADES QUE SE SUGIEREN

A distancia y para casa:

- La lotería (se pueden encontrar loterías didácticas en los enlaces que mencionamos en anexos)
- Adivínalo con señas (películas, canciones, caricaturas, etc.)
- Adivina el personaje (Mencionar características de algún personaje famoso o de la Historia para que por medio de estas puedan adivinar de quien se trata.)

¡A Jugar!



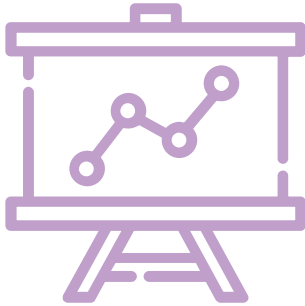
OTROS JUEGOS Y ACTIVIDADES QUE SE SUGIEREN

Para casa:

- **Matatena**
- **Rompecabezas**
- **Jenga**
- **Crucigramas**
- **Sopa de letras**
- **Sudoku**
- **Dominó**

- **Cualquier otro juego de mesa que tengan a la mano.**

Productos/ Retroalimentación

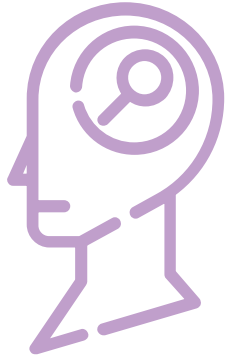


¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Es importante que después de cada juego y/o actividad se realicen una actividad de recuperación, anotando en la libreta las respuestas a las siguientes preguntas.

- ¿Cómo me sentí durante el juego o actividad?
- ¿Cómo me sentí al finalizar?
- ¿Considero que no siempre se gana?
¿Por qué?
- ¿Qué aprendí en esta actividad, qué pueda aplicar en otras actividades que realizo?

¿Para saber más?



La importancia de las funciones ejecutivas

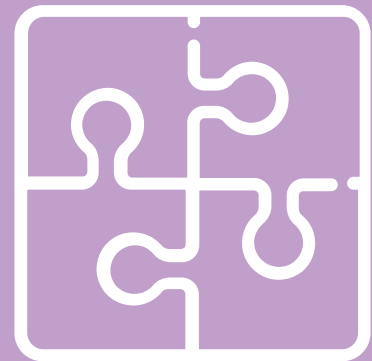
Las funciones ejecutivas ayudan a los niños a tener un mejor rendimiento en sus actividades diarias, ya que éstas desarrollan una mejor concentración, memoria, manejo del tiempo, organización, planificación, auto regulación y a establecer metas.

Sabemos que como Docente cada vez los retos de enseñanza-aprendizaje son mayores, pero el realizar estas actividades de cuando en cuando, te ayudarán a que el alumno tenga un mejor aprovechamiento, aparte de un momento de diversión y relajación.



ANEXOS

- **Para más actividades relacionadas puedes consultar en internet la página: Lotería de Letras «animales y frutas». Formatos grande y pequeño. Listas para imprimir.**



DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Díaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Juan Chávez Ocegueda

Director de Formación Integral

Gabriela María del Rosario Hernández Arthur

Directora de Psicopedagogía

Autores:

Pedagogo: Pedro Gonzáles Castro

Psicóloga: Erika Marina Ponce Monreal

Diseño gráfico

Josué Gómez González





Educación

