

GUÍA DE
ACTIVIDADES
PARA EL
DESARROLLO DE
LAS FUNCIONES
EJECUTIVAS

NICOLE
HIDALGO



you don't need
a cape to be a
hero. you just
need to care.
KID PRESIDENT



Escrito y diseñado por:
Nicole Hidalgo Cisneros
2019

ÍNDICE

AL LECTOR.....	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
I. ¿QUÉ SON LAS FUNCIONES EJECUTIVAS?.....	2
II. FUNCIONES EJECUTIVAS BÁSICAS.....	3
III. EL JUEGO.....	5
IV. EL JUEGO SIMBÓLICO.....	6
2. ACTIVIDADES.....	7
I. ACTIVIDADES DE MEMORIA.....	7
II. ACTIVIDADES DE A. REGULACIÓN	15
III. ACTIVIDADES DE ATENCIÓN.....	23
3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
4. ANEXOS	

**"Play gives children a chance to
practice what they are learning."**

-Fred Rogers



AL LECTOR

ESTA GUÍA TIENE COMO FINALIDAD OFRECER AL LECTOR UNA SERIE DE ACTIVIDADES, LAS CUALES PUEDEN SER ÚTILES AL MOMENTO DE TRABAJAR PARA EL DESARROLLO DE FUNCIONES EJECUTIVAS POR MEDIO DE JUEGOS DE IMITACIÓN, ROLES, ETC. (JUEGO SIMBÓLICO).

TOMANDO EN CUENTA QUE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS PRINCIPALES CON LAS QUE SE TRABAJARÁ EN ESTA GUÍA, SERÁN; MEMORIA, ATENCIÓN Y AUTO-REGULACIÓN.



"It is a happy talent to know how to play."


-Ralph Waldo Emerson



1


INTRODUCCIÓN

I. ¿QUÉ SON FUNCIONES EJECUTIVAS?

Son un  constructo psicológico que responden de manera racional ante un problema.

Estas habilidades se encuentran en lóbulo frontal del cerebro .



Mediante las Funciones Ejecutivas (FE)  permiten que el ser humano sea capaz de adaptarse al contexto, planificar y organizar ideas para dar una respuesta (Rojas, 2017).

Tomando todas estas características en cuenta, es importante mencionar que en educación, las FE son una herramienta indispensable para la formación de personas capaces de resolver sus problemas y adaptarse correctamente al medio.



II. FUNCIONES EJECUTIVAS BÁSICAS



Memoria



☀ Este tipo de memoria se reconoce por la capacidad de retener información en la mente.

☀ Además se caracteriza por mantener información de manera abstracta sin necesidad de tenerla a la vista (Baddeley, 1990).

☀ También, está definida por la posibilidad de interpretar el lenguaje oral y almacenarlo.

Atención



☀ Se conoce a la atención como la destreza la cual permite omitir de entre varios estímulos al más importante o significativo, para completar una tarea.

☀ Por otra parte, esta función es la base para el cumplimiento de objetivos y metas.



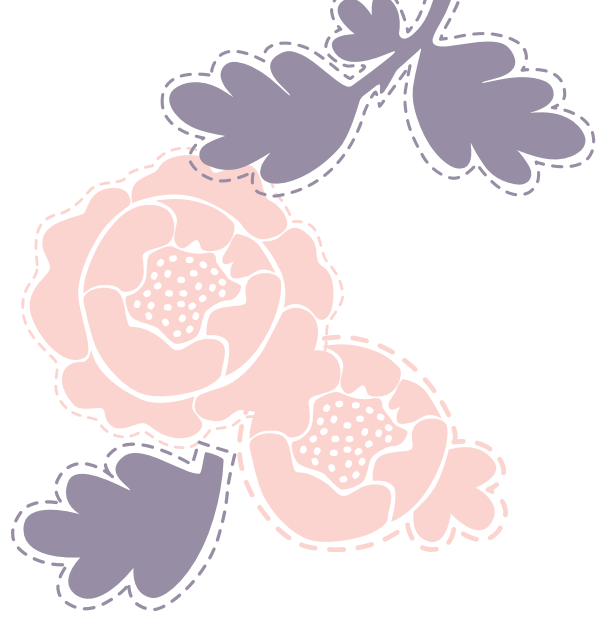


Auto-regulación

.....

- ✨ Para definir la auto-regulación es indispensable diferenciarla del auto control. La auto-regulación viene a ser la regulación que cada persona tiene la capacidad de controlar. Mientras que, el auto control es una regulación automática (Canet, Introzzi, Andrés, y Stelzer 2016).
- ✨ A su vez, la auto-regulación permite la adaptación del ser humano a los diferentes medios de tal forma que se pueda solucionar problemas y cumplir con metas.

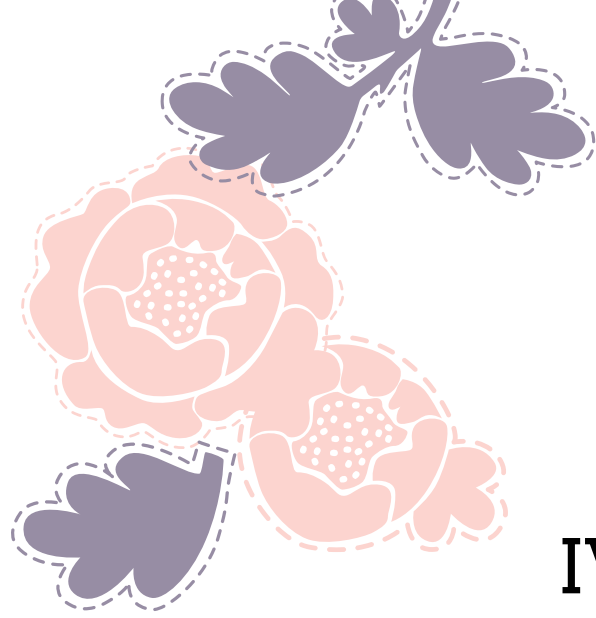




III. EL JUEGO

- ✨ Se considera al juego como la perspectiva que cada niño tiene sobre el mundo o algún tema.
- ✨ Al mismo tiempo, es una forma de comunicación entre el adulto que observa el juego y el niño.
- ✨ Además que, al momento de jugar existen varias conexiones neuronales para un mejor desarrollo cognitivo (Garvey,1985).





IV. EL JUEGO SIMBÓLICO

- ✦ Esta clasificación del juego se desarrolla a partir de los tres hasta los seis años de edad.
 - ✦ Comúnmente el infante representa situaciones que llamaron su atención o las adapta según su intereses o beneficios (Valdés, 1995).
 - ✦ También, puede darse el caso de que se den imitaciones y el niño lo represente de manera lúdica o las relaciona con situaciones que quisiera experimentar (November, 1985).
- Así mismo, este juego viene a ser una forma de
- ✦ representar su perspectiva acerca del medio dónde se desarrolla y al mismo tiempo comparar lo real de lo ficticio (Reyes, 1996).



2



ACTIVIDADES

I. ACTIVIDADES DE MEMORIA

1. Helados de colores

OBJETIVO:

Incrementar la memoria de trabajo a través del reconocimiento de colores para lograr ejecutar correctamente la actividad.

MATERIALES:

- Pelotas pequeñas.
de cuatro diferentes colores.
- Platos hondos.
- Cucharas.
- Cartillas (anexo 1).





PROCEDIMIENTO:

- ✦ Entregar un plato a cada niño.
- ✦ Se mostraran una a una las cartillas (anexo 1) durante 30 segundos; primero con dos colores, después con tres y finalmente con cuatro.
- ✦ Se simulará que las pelotas son bolas de helado y los niños deberán servirlo.
- ✦ Cada niño tendrá que elegir los mismos colores que se observaron en la cartilla.





2. Las rocas del río

OBJETIVO:

Potenciar la memoria de trabajo a través de movimientos corporales y el reconocimiento de figuras geométricas.

MATERIALES:

- Figuras geométricas medianas de fomix (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo).
- Espacio amplio.





PROCEDIMIENTO:

- ✦ Colocar las figuras de manera aleatoria en el piso del aula o el lugar donde se realice la actividad.
- ✦ Se aparentará que la maestra y los niños deberán cruzar un río saltando por las piedras.
- ✦ La profesora ira saltando por tres figuras.
- ✦ Uno a uno los niños irán saltando por el mismo patrón observado anteriormente.





3. Sentir, observar y recordar

OBJETIVO:

Recordar diferentes texturas, colores y sensaciones a través de la exploración de diferentes recursos manipulables.

MATERIALES:

- Masa suave (anexo 2).
- Rocas pintadas de un solo color.
- Hielo de colores (anexo 3).
- Recipiente amplio.

*Cada material deberá tener un color diferente del otro.





PROCEDIMIENTO:

☀ Colocar todos los materiales en el recipiente.

☀ Hacer que los niños los exploren durante 5-8 minutos.

☀ Retirar el recipiente con todos los objetos y a partir de eso preguntar los colores de cada objeto; ¿Qué color era la masa?, ¿La masa era dura o suave?

☀ Los niños deberán asociar la textura del objeto con el color para dar una respuesta.





EVALUACIÓN DEL ÁREA:

CRITERIO	LO LOGRA	NO LO LOGRA
Memoriza de dos a tres colores.		
Memoriza patrones de tres figuras.		
Reconoce y diferencia texturas.		
Repite de dos a tres colores.		
Relaciona texturas y colores.		
Retiene entre dos y cinco elementos por un tiempo.		





II. ACTIVIDADES AUTO-REGULACIÓN

1. Soy un...

OBJETIVO:

Afianzar la conciencia corporal de cada niño, a través de actividades las cuales trabajen de forma integral los movimientos del cuerpo.

MATERIALES:

- Cuento "De la cabeza a los pies", escrito por Eric Cale.
- Espacio amplio.





PROCEDIMIENTO:

- ☀ Ubicarse en un círculo para la lectura del cuento guiada por la maestra.
- ☀ A partir de los animales mencionados en el cuento, imitar sus movimientos con todo el cuerpo.
- ☀ Pensar en un animal que no se encuentre en el cuento e imitar su sonido y movimientos.
- ☀ Los niños tomarán conciencia de su cuerpo y al mismo tiempo podrán canalizar de esta manera los diferentes impulsos que presenten.





2. ¡Vamos al espacio!

OBJETIVO:
Concienciar y reconocer las diferentes emociones que el niño pueda experimentar a la vez ayudando a la relajación y auto-regulación.

MATERIALES:

- Espacio apartado (tranquilo y silencioso).
- Planetas con diferentes emociones (anexo 4).





PROCEDIMIENTO:

☀- Ubicarse en un espacio de calma y tranquilidad, de preferencia al aire libre.

☀- Sentarse o acostarse de forma cómoda y cerrar los ojos.

☀- Simular que vamos viajando en una nave espacial, observando estrellas y diferentes planetas.

Al abrir los ojos el niño podrá visualizar los planetas que representen una emoción. (anexo 4).

☀- La maestra preguntará en qué planeta desea aterrizar el niño.





PROCEDIMIENTO:

- ✦ La elección del alumno, dependerá de su estado de ánimo.
- ✦ Se realizarán preguntas de qué situaciones le permitieron elegir ese planeta.
- ✦ En caso de ser necesario, para mejorarlo o cambiarlo, se puede "viajar" a otro planeta.
- ✦ También, se pueden relacionar a los planetas con situaciones que le hagan feliz al infante.





3. ¡Monstruos a jugar!

OBJETIVO:

Identificar diferentes estados de ánimo y trabajar en la resolución de problemas para poder cambiar el mismo.

MATERIALES:

- Imágenes de monstruos con nombres de emociones (anexo 5).
- Bolsas de papel.
- Goma.
- Ojos de plástico
- Lana.
- Materiales para manualidades.





PROCEDIMIENTO:

- ✦ Se enseñaran las imágenes de cada monstruo leyendo su nombre (anexo 5).
- ✦ A partir de la observación, se entregaran las bolsas de papel y los materiales a cada niño para la fabricación de su monstruo.
- ✦ Una vez listo el monstruo, se jugará a que viajaremos por diferentes lugares, se comerán diferentes platos y realizaran actividades que al monstruo le hagan feliz.
- ✦ A lo largo del viaje, se harán preguntas como; ¿Cuál es la comida favorita de tu monstruo?





EVALUACIÓN DEL ÁREA:

CRITERIO	LO LOGRA	NO LO LOGRA
Reconoce al menos cuatro partes del cuerpo.		
Controla la mayor parte de los movimientos corporales.		
Diferencia de tres a cuatro emociones.		
Conoce las causas de sus cambios de emocionales.		
Al hablar; escucha a los demás y espera su turno.		
En la mayor parte de actividades; interactúa y defiende su postura.		





III. ACTIVIDADES DE ATENCIÓN

1. A moverse

OBJETIVO:

Afianzar la atención mediante actividades lúdicas, las cuales permitan que el niño responda de manera rápida.

MATERIALES:

- Tarjetas de movimiento (anexo 6).
- Espacio amplio.





PROCEDIMIENTO:

☀ Ubicarse en el espacio amplio.

☀ Las tarjetas de movimiento (anexo 6) indican diferentes actividades de movimiento como; saltar en un pie, levantar los brazos etc.

☀ La maestra leerá la tarjeta y los niños deberán realizar el movimiento mencionado.

☀ Para incrementar la dificultad, la maestra podrá hacer otro movimiento diferente al que leyó, de manera que los niños pongan toda su atención en lo que escuchan inicialmente.





2. Colorín colorado

OBJETIVO:

Trabajar la atención mediante la realización de preguntas acerca de un cuento leído previamente y permitir cambiar el final.

MATERIALES:

- Cuento.





PROCEDIMIENTO:

- ☀ Leer el cuento elegido de manera grupal.
- ☀ Una vez finalizado el cuento, hacer preguntas sobre el mismo (personajes, lugares, etc.).
- ☀ A partir del final, permitir que cada niño pueda contar una continuación diferente del cuento.
- ☀ Esto permitirá que el niño preste atención a detalles para la creación de un final.





3. ¡Todos a bailar!

OBJETIVO:

Incrementar la atención de los niños a través de diferentes sonidos musicales y movimientos corporales.

MATERIALES:

- Música.
- Dos a tres instrumentos musicales diferentes.
- Espacio amplio.





PROCEDIMIENTO:

- ✦ Antes de comenzar con la actividad, se establecerán instrucciones que los niños deberán seguir.
- ✦ Cuando la maestra toque los instrumentos los niños deberán hacer ciertos movimientos.
- ✦ Por ejemplo, toca las maracas y los niños deben saltar, toca el triángulo y los niños dan una vuelta, etc.





PROCEDIMIENTO:

- ☀️ Una vez explicadas las indicaciones, ubicarse en el espacio amplio y permitir que los niños bailen libremente.
- ☀️ Ir tocando los instrumentos aleatoriamente.
- ☀️ Los niños tendrán que prestar atención al sonido y realizar el movimiento mientras bailan.





EVALUACIÓN DEL ÁREA:

CRITERIO	LO LOGRA	NO LO LOGRA
Escucha atentamente las indicaciones.		
Cumple con las actividades de acuerdo a lo que se explica.		
Toma en cuenta detalles al escuchar y observar.		
Tiene en consideración sus movimientos al hacer sus actividades.		
Respeto lo que la maestra dice sin seguir al grupo.		
Espera pacientemente las indicaciones antes de iniciar.		





3

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

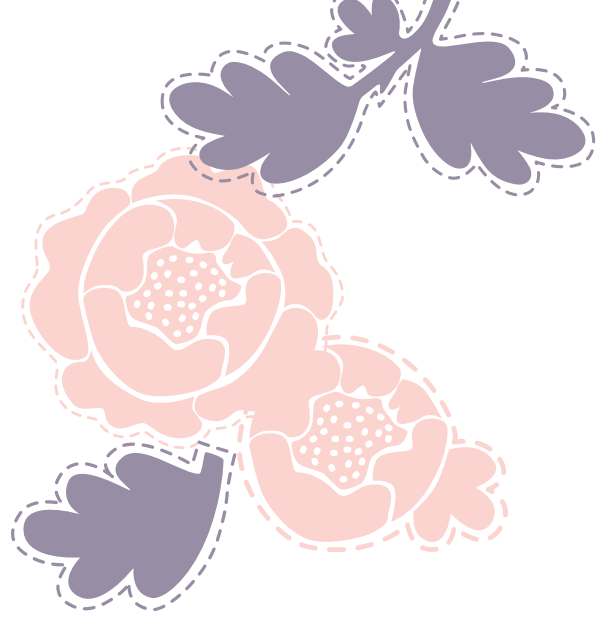
Baddeley, A. (1983). Working Memory.
London: Philos Trans R Soc.

Canet, L., Introzzi, I., Andrés, M. y Stelzer, F. (2016) La contribución de las Funciones Ejecutivas a la Autorregulación. Cuadernos de Neuropsicología. 10(2), 106-128.

Garvey, C. (1985). El Juego Infantil.
Madrid: Ediciones Morata.

November, J. (1985). Experiencias de juegos con preescolares. Madrid: Ediciones Morata.





Reyes, R. (1996). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Rojas, C. (2017). Funciones Ejecutivas y Educación: Comprendiendo habilidades clave para el aprendizaje. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.

Valdés, C. (1995). El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria. Oviedo, España: Universidad de Oviedo.

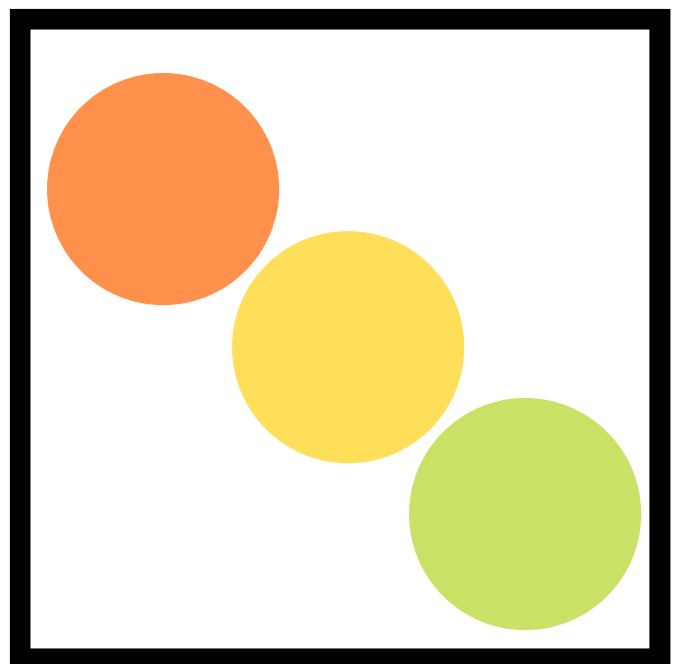
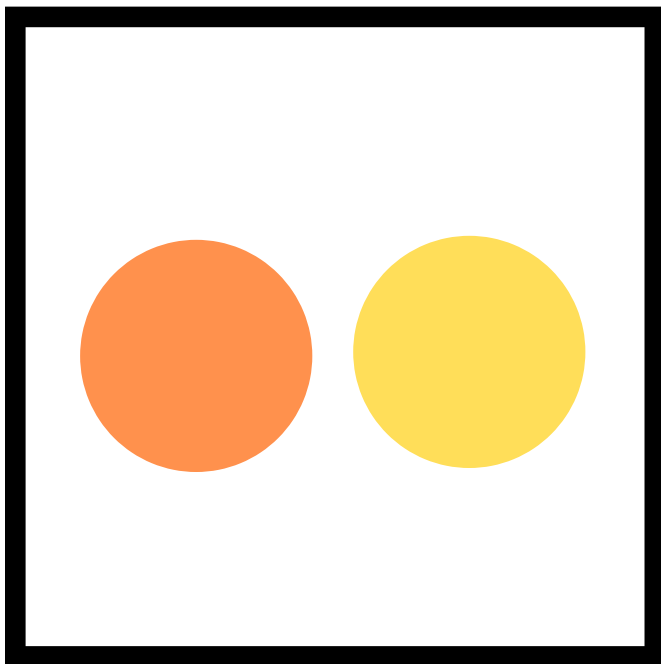


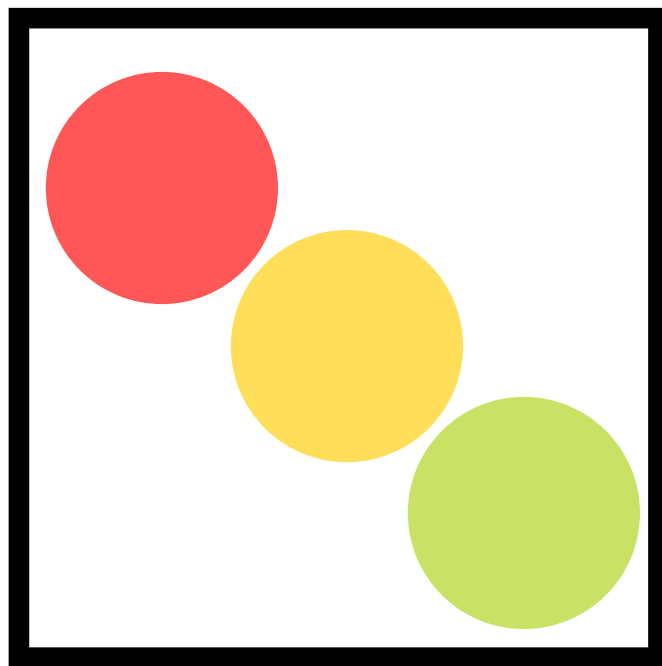
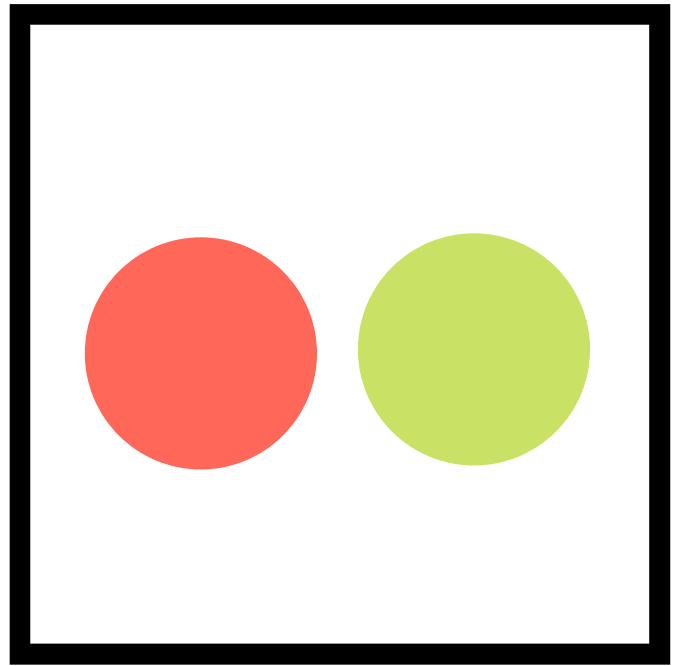
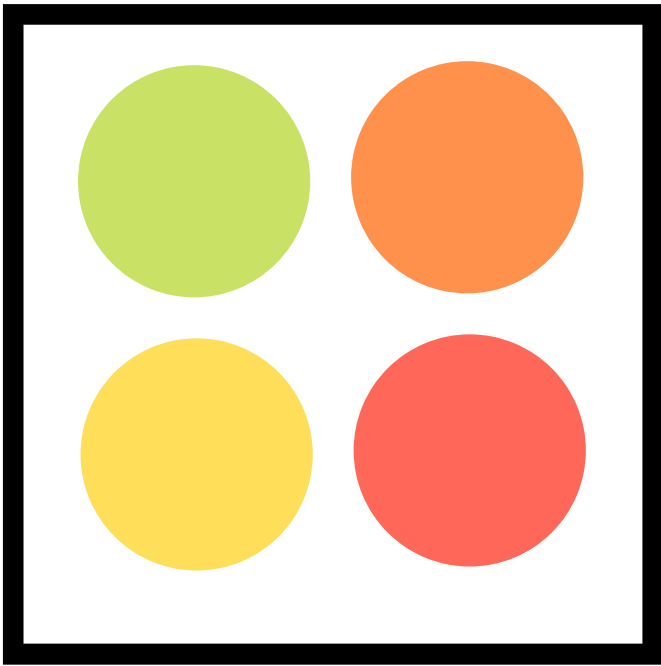
4

ANEXOS

ANEXO 1

CARTILLAS HELADOS DE COLORES





MASA SUAVE

INGREDIENTES:

- Harina.
- Agua.
- Sal.
- Recipiente.

ANEXO 2

PROCEDIMIENTO:

- Colocar en el recipiente dos tazas de harina, una taza de sal y mezclar.
 - Vertir poco a poco el agua y revolver.
- *La cantidad de agua dependerá de la consistencia de la masa deseada.

HIELO DE COLORES

INGREDIENTES:

ANEXO 3

- Agua.
- Recipiente para hacer hielos.
- Colorante vegetal de diferentes colores.
- Vasos (uno por color).

PROCEDIMIENTO:

- Poner la misma medida de agua en todos los vasos.
- Colocar de dos a tres gotas en el agua y mezclar.
- Poner en el recipiente para hielos.
- Congelar durante dos horas.

PLANETAS: ¡VAMOS AL ESPACIO!

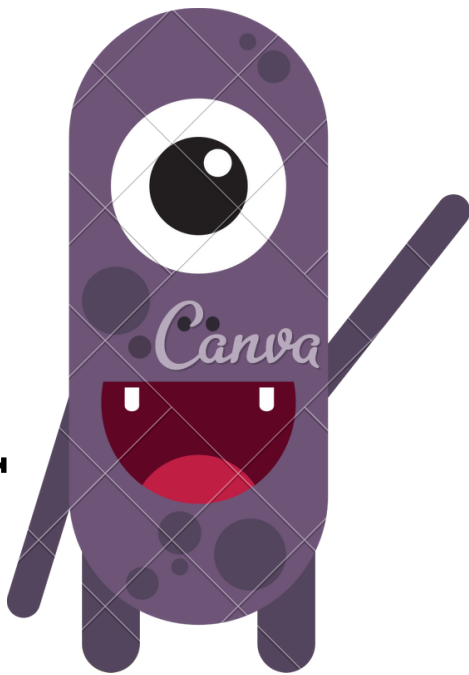
ANEXO 4



MONSTRUOS: ¡MONSTRUOS A JUGAR!

ANEXO 5

Felipe Feliz



Tony Tímido



Pepe Pereza



Alondra Asombra

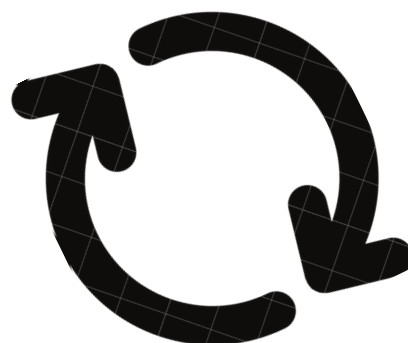


TARJETAS DE MOVIMIENTO: A MOVERSE

ANEXO 6



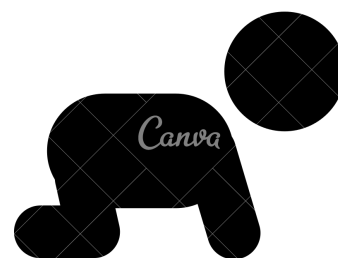
Saltar



Da una vuelta



Correr



Gatear



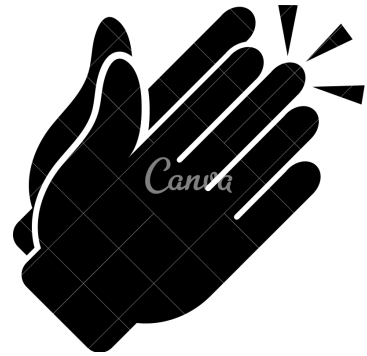
Levanta las manos



Toca tus pies



Toca tu cabeza



Aplaudir

Notas



Five horizontal black lines for writing, located in the upper right section of the page.

Eight horizontal black lines for writing, located in the lower section of the page.

Notas



Five horizontal black lines for writing, located in the upper right section of the page.

Eight horizontal black lines for writing, located in the lower section of the page.



EDUCACIÓN
INICIAL
BILINGÜE



2019

