

# TACO, GATO, CABRA, QUESO, PIZZA

**+3** N° jugadores: 3 a 8

**+8** Nivel educativo: 1º, 2º, 3 er de Primaria y E.S.O

## FICHA PEDAGÓGICA



**FUNCIONES EJECUTIVAS**

**COMPETENCIAS**

**OTROS PROCESOS DESARROLLADOS**

**POSIBILIDADES EN EL AULA**



## 1

# FUNCIONES EJECUTIVAS

Las funciones ejecutivas son parte de las denominadas funciones cognitivas complejas, se sitúan en la corteza prefrontal (lóbulo frontal) y se activan cuando nos enfrentamos a una tarea novedosa, a un problema, o queremos alcanzar un objetivo. Son propias del ser humano porque requieren de consciencia, voluntariedad y perseverancia.

Las funciones ejecutivas no son sólo indispensables en el ámbito educativo, también son vitales en nuestro día a día para desenvolvemos en nuestro entorno con éxito debido a su implicación en el ámbito emocional y conductual.

1

## METACOGNICIÓN

Se trata de capacidad que tiene el niño/a para evaluar si su desempeño ha funcionado o no (reflexionar sobre sus procesos de pensamiento). Esta función es indispensable en la construcción del aprendizaje.

En el juego se desarrolla cuando el jugador es capaz de evaluar sus acciones (durante o al finalizar la partida), con la finalidad de saber qué ha funcionado y qué no lo ha hecho en su proceso, tanto si ha ganado como si ha perdido.

## GESTIÓN (CONTROL) EMOCIONAL

Es una función ejecutiva esencial para el desarrollo saludable del ser humano. Gracias a esta función, se desarrolla: la conciencia emocional, la expresión de la emoción de forma respetuosa, su gestión, la tolerancia a la frustración...

2

En Taco, gato, cabra, queso, pizza, se entrena esta función desde el primer momento puesto que, al ser un juego donde la velocidad es importante, es natural sentir la presión al querer ser el primero en quedarse sin cartas. También es posible que surja la frustración, el enfado, la alegría, la rabia...Es esencial recordar que todas las emociones son necesarias y constituyen una oportunidad para entrenar esta función, así como para que sean acompañadas de forma respetuosa por parte del adulto (validando, conectando y corrigiendo).



**3**

**CONTROL INHIBITORIO O INHIBICIÓN DE IMPULSOS**

Se trata de la capacidad del ser humano para inhibir o controlar las respuestas automáticas (impulsivas) y, generar así, respuestas basadas en el razonamiento. Para ello, es indispensable el control de la atención. El control inhibitorio y la atención son dos funciones principales que necesitan ser desarrolladas en la infancia.

En Taco, gato, cabra, queso, pizza esta función es una de las principales que se entrenan, puesto que el niño/a deberá estar atento para ser el más rápido en realizar la acción correcta si sale un gorila, un narval, una marmota o si la carta lanzada, coincide con la palabra de la secuencia que toca decir (para ser el primero en poner la mano en el montón de cartas). Es posible que, en ocasiones, el niño haga un gesto que no corresponda con el animal que ha salido y que, incluso, ponga la mano en el montón de cartas de forma equivocada, por falta de control inhibitorio.

**VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO COGNITIVO**

Se entiende por velocidad de procesamiento, a la rapidez con que se capta información, se entiende y se da una respuesta.

**4**

En Taco, gato, cabra, queso, pizza, esta función influye en la rapidez con la que se continúa con la secuencia y con la que se realizan las acciones (gestos) correspondientes.

La velocidad de procesamiento del jugador influirá en sus posibilidades de ganar la partida, puesto que el jugador que se quede antes sin cartas, gana (aunque tiene la posibilidad de reengancharse si no permanece atento/a o disminuye su velocidad de procesamiento en ese tiempo de estar sin cartas).





5

## MEMORIA DE TRABAJO O MEMORIA OPERATIVA

La memoria de trabajo permite almacenar y mantener temporalmente la información que recibimos por vía sensorial, para operar en décimas de segundo con ella y capacitar la toma de decisiones, incluso cuando esta información ya no está accesible a los sentidos

En Taco, gato, cabra, queso, pizza esta función se entrena durante todo el juego puesto que, aunque venga escrito en la caja y en cada carta, el niño/a tiene que recordar la secuencia de palabras para poder lanzar la carta correspondiente y no fallar.

También, debe recordar por una parte, cuál es el gesto que tiene que hacer cuando aparece un gorila, un narval o una marmota y, por otra, el gesto que tiene que hacer cuando coincide la palabra que se ha dicho con el dibujo que aparece en la carta que ha lanzado, sabiendo en ambos casos cómo continuar después con la secuencia de palabras marcada.





# 2 COMPETENCIAS

## COMPETENCIA MATEMÁTICA

Esta competencia es una de las principalmente más visibles a nivel de juego pero dentro de la misma, diferenciamos aspectos variados:

### CONOCIMIENTO NUMÉRICO

Niños y niñas harán un reconocimiento de los espacios visibles en el tablero y del número de elementos que se conforman en cada estructura según el modelo de IQ jugado.

### CÁLCULO

: trabajaremos el cálculo por la necesidad de conteo del número de piezas que conforman cada estructura y de los huecos disponibles en el tablero para su inserción.

### CONOCIMIENTO DE FORMAS Y COLORES

a lo largo del juego se hace necesario el reconocimiento de las formas de las piezas a colocar así como de los colores indicados por los dados para el correcto posicionamiento y de la orientación de las mismas.

### LÓGICA ASOCIATIVA

cuando entendemos que una pieza determinada en número cabe por su forma, por los elementos de su estructura o por su posición, estamos activando la lógica asociativa

## COMPETENCIA SOCIAL

(sólo en caso de adaptar el juego a múltiples jugadores o jugarlo simultáneamente con varios ejemplares) Relacionarnos con otros durante el juego implica mejorar nuestra habilidad para aceptar las normas y cumplir con las mismas. Este tipo de competencia está íntimamente relacionada con la competencia emocional.

El IQ adaptado para múltiples jugadores, sea en partidas secuenciales o en juego simultáneo, facilitará el trabajo de relación dentro de la comunidad para respetar las normas y aprender a gestionar la emoción vinculada al juego en sociedad, así como el aprecio por la neurodiversidad y las habilidades individuales de cada uno de los miembros de la comunidad.



## COMPETENCIA EMOCIONAL

Cuando vivimos en sociedad y con nosotros mismos, el desarrollo de la inteligencia emocional es importante para nuestro propio desarrollo. Dentro de la misma hay tres ámbitos importantes que son la identificación de mi propia emoción o de la de los otros, la expresión de esa emoción a nivel conductual y la gestión que llevamos a cabo cuando la sentimos.

En IQ se trabaja en solitario en su mecánica original pero esto puede cambiar si jugamos en grupo sea secuencial o simultáneamente. Cuando el juego se desarrolla en formato monojugador, debemos gestionar la frustración que sentimos cuando erramos para reconducir la energía cognitiva al buen desempeño de la actividad y no al abandono de la misma.

Una correcta mentalidad de crecimiento facilitará que los peques, sigan intentando realizar la tarea pese a los fracasos durante la ejecución. Esta disposición, facilitará un correcto trabajo en competencia emocional.







## COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta competencia es esencial para la comprensión y la expresión tanto verbal como no verbal. Taco, gato, cabra, queso, pizza fomenta la expresión verbal oral y el lenguaje no verbal. También desarrolla la interacción lingüística.



## COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Al tratarse de un juego de más de un jugador, potencia la participación en actividades de grupo de forma responsable y constructiva, permitiendo el desarrollo de estrategias para el bienestar físico, mental y emocional propio y del resto de personas.



Es un juego que garantiza la disposición para el desarrollo de las habilidades sociales puesto que está creado para jugar, al menos, con dos personas más. Esto permite el entrenamiento emocional de la comunicación verbal y no verbal y la oportunidad de adquirir estrategias para la resolución de conflictos.



Asimismo, promueve la tolerancia a la frustración ante errores cometidos en la ejecución del mismo y, también, ante la situación que supone que el contrincante gane la partida.

Favorece la perseverancia y la capacidad de no rendirse ante las dificultades, alimentando la capacidad de ver que hay opciones (resiliencia).



# 3 OTROS PROCESOS DESARROLLADOS



## ATENCIÓN

### ● SELECTIVA

La atención selectiva es aquella que nos permite focalizar nuestra concentración en uno o varios estímulos determinados inhibiendo la respuesta a otros también presentes en la situación.

En Taco, gato, cabra, queso, pizza se entrena este tipo de atención al focalizar en lo que al niño le toca decir en su turno y en la carta que ha lanzado el jugador anterior a él.

### ● SOSTENIDA

La atención sostenida es aquella que permite mantener (sostener) la atención durante un determinado periodo de tiempo con el fin de llevar a cabo la tarea o actividad.

En el juego este tipo de atención está presente de principio a fin, inhibiendo su capacidad de reacción ante estímulos que surjan fuera del juego. Es indispensable para no fallar en la secuencia ni en la realización de gestos cuando se requiere.



## HABILIDADES VISUALES

### MOVIMIENTOS SACÁDICOS ●

Los movimientos sacádicos son aquellos en los que nuestros ojos buscan enfocar a través de un área concreta de tan sólo 15° de amplitud. En el caso del juego, la búsqueda de los elementos y su valoración en determinadas posiciones implica movimientos sacádicos a pequeña escala que serán necesarios para futuras fases de lectura.





## SEGUIMIENTOS ●

Nuestros ojos, mediante los movimientos sacádicos buscan un objeto determinado con el fin de encontrar aquel que más posibilidades tenga de encajar con unos requerimientos cognitivos básicos que han sido aunados con la información sensorial percibida. En Taco, gato, cabra, queso, pizza estos seguimientos visuales son necesarios por el tipo de actividad que se lleva a cabo.



## PERCEPCIÓN VISUAL

### ● VISIÓN FOCAL Y PERIFÉRICA

Al jugar, se activan ambos tipos de visión. Por un lado, gracias a la visión focal, se centra el foco visual en el objeto que se está manipulando en ese momento o, valorando como posible. Por otro, gracias a la visión periférica se es capaz de ver qué elementos están presentes y cuáles hay alrededor.



## HABILIDADES VISUALES Y VISOESPACIALES

### DISCRIMINACIÓN VISUAL ●

Es la habilidad de discriminar de forma visual semejanzas y diferencias.

En Taco, gato, cabra, queso, pizza se deben discriminar las diferentes figuras que aparecen en las cartas y sus colores puesto que, en ocasiones, lleva a que el jugador se confunda y falle.

### RELACIONES VISO-ESPACIALES (OJO - MANO) ●

Permite mantener una coordinación motora entre el ojo y la mano regulada cognitivamente con un único objetivo.

En el caso de Taco, gato, cabra, queso, pizza, los ojos de los jugadores deben coordinarse entre ellos (binocularmente) y al mismo tiempo orientar la trayectoria de su mano para llevar a cabo de forma correcta el objetivo en una estrecha relación entre la mano y el ojo.



# 4 POSIBLES ADAPTACIONES

POR

EDAD

Aunque el juego marca la edad de +8, en función del desarrollo madurativo del niño/a, puede ser jugado a partir de +5.

POR

NÚMERO DE JUGADORES

La versión original del juego indica que el mínimo es 3 jugadores y el máximo 8. También se podría realizar un duelo de dos jugadores y, quien se quede antes sin cartas gana, dado que no podrían reengancharse.

POR

METODOLOGÍA: ABJ

Partiendo de que el desarrollo de las funciones ejecutivas es indispensable para el desarrollo académico y el desenvolvimiento en el entorno y en la vida cotidiana, se recomienda integrar en las aulas una metodología ABJ que fomente, además, la motivación y las habilidades socioemocionales.

Por ese motivo, Taco, gato, cabra, queso, pizza es oportunidad idónea para poder desarrollar y acompañar al niño en su desarrollo a través del juego, de forma complementaria e integrada en el currículum educativo.

Dentro del espacio y tiempo de metodología ABJ se puede contar con una breve y minuciosa selección de juegos que aseguren el desarrollo y entrenamiento de todas las funciones ejecutivas. Se recomiendan que los juegos seleccionados tengan una duración de partida similar, para poder ir pasando de grupo en grupo casi de forma simultánea. Lo ideal es que, al menos, haya de uno a dos ejemplares de Taco, gato, cabra, queso, pizza en el aula.



POR

## NEURODIVERSIDAD

Taco, gato, cabra, queso, pizza es un juego adaptable a las necesidades del alumnado.

Ante funciones ejecutivas poco desarrolladas: se recomienda detectarlas para potenciar y poner el foco en las mismas durante el juego. Por ejemplo: si se detecta dificultad en la memoria, se puede jugar dando la siguiente consigna: 'cuando una persona se lleve cartas, en lugar de empezar por 'Taco', deberá continuar la secuencia a partir de la última palabra que se dijo. Si se equivoca, volverá a llevarse la carta'.

Ante dificultades en visión o habilidades visuales: se recomienda colaboración con optometrista en función de las medidas que considere oportunas el profesional.

Alumnado TEA: en función del grado de autismo de la persona, este juego puede adaptarse. En primer lugar, se recomienda que conozca el material y, después, que pueda interiorizarlo jugando con el docente o con otro compañero. Al principio, se sugiere jugar solamente con las cartas que no tienen el gorila, la marmota y el narval y, después, se invita a ir introduciendo cada uno de ellos con sus respectivas consignas.

