

# FLAHS CARDS: MIS PRIMEROS 100 ANIMALES

1 N° jugadores: 1

+1 Nivel educativo: infantil y 1º Ciclo de Primaria

## 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, voluntad y perseverancia.

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

**1**

## 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 el juego, esta función se desarrolla desde el inicio hasta el final del juego o de su uso, puesto que el niño/a puede realizar diferentes estimaciones y cálculos para contar, comparar y clasificar, por ejemplo.

Esta función también se lleva a cabo en el momento de recordar qué cartas pueden estar relacionadas (animales que viven en la selva, en el campo...) y/o en qué lugar estaban colocadas.

## 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.

**2**

En el juego se desarrolla cuando el niño/a es capaz de evaluar sus acciones, durante o tras tomar la decisión de escoger una tarjeta, por ejemplo, con la finalidad de saber qué ha funcionado y qué no lo ha hecho en su proceso.



**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.

Con las Flash Cards, esta función también se entrena durante todo el juego. Las cartas pueden utilizarse como un medio que da forma a un juego creado e inventado por el docente, o como un medio para satisfacer necesidades e intereses del niño/a, en solitario.

Según el tipo de juego marcado por el docente, el niño/a, empleando el razonamiento, deberá realizar una acción con la carta en lugar de hacerlo de forma impulsiva como, por ejemplo: escoger, emparejar, clasificar....

En el caso de utilizar las Flash Cards en solitario, sin indicación previa del docente, el niño/a puede emplear las cartas de diferentes formas: realizando acciones cuyo origen parte de su interés, de su imaginación, de su necesidad de descubrimiento y profundización sobre un concepto o imitando juegos llevados a cabo previamente con el docente.

**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...

**4**

Con las Flash Cards es posible que surja, por ejemplo, la frustración (al no encontrar una carta, al equivocarse..) y, también, otras como: 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).



5

## RAZONAMIENTO

El razonamiento es la actividad mental que permite resolver tareas y problemas de forma consciente, mediante la valoración lógica de la información percibida y procesada de forma cognitiva.

En el juego, esta función se manifiesta desde que se realiza una acción (de las mencionadas en el apartado anterior) con una carta. En ese momento, el niño/a inicia un proceso de razonamiento relacionado, por ejemplo, con el cálculo, las asociaciones, las clasificaciones...o, incluso, emplea el razonamiento para contar una historia o vivencias propias.

El razonamiento está ligado a la reflexión de las consecuencias y es clave en la planificación y toma de decisiones.

## 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.

6

Con las Flash Cards, esta función también se entrena durante todo el juego o uso de material.

Si la velocidad de procesamiento es mayor, su razonamiento y toma de decisiones también serán más rápidos.

7

## TOMA DE DECISIONES

Es la función que permite realizar una elección, teniendo en cuenta la información recibida, las alternativas y las consecuencias de las opciones

En el juego, la toma de decisiones se lleva a cabo en el momento de elegir una carta y no otra, con el objetivo de realizar una acción intencionada con la misma: emparejar, clasificar, calcular, contar una historia...



# 2 COMPETENCIAS

## COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Es una de las más visibles en el juego. Esta competencia es esencial para la comprensión y la expresión tanto verbal como no verbal. Las Flash Cards fomentan la expresión verbal oral (realización de onomatopeyas, expresión de palabras, construcción de frases) y la comprensión. También desarrollan la interacción lingüística. Destacan:

Conciencia fonológica: es la capacidad que posibilita a los niños/as reconocer, identificar y manipular los sonidos (fonemas) que componen a las palabras. Gracias a ella, los niños/as adquieren la capacidad de relacionar los sonidos con las letras y de decodificar palabras escritas. Además, potencia la habilidad de reconocer patrones fonéticos y mejora la fluidez y comprensión lectora.

Campo ortográfica: tiene que ver con la importancia de escribir y pronunciar correctamente. Se entrenan normas de gramática: si se escribe con 'b o v', 'g o j'...etc. La conciencia ortográfica se entrenaría con niños/as a partir de los 6-7 años como una variante en el uso de las Flash Cards.

Campo semántico: al tener que pensar en una palabra que comparte algún rasgo con su significado. Por ejemplo: animales que viven en la selva: león, jirafa, elefante...



## COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

Esta competencia es esencial para el desarrollo y aplicación del razonamiento. Además, permite percibir, describir e interpretar.



# 2 COMPETENCIAS

El uso y empleo de este material, requiere de conocimientos numéricos (cuántas patas tiene), de conocimientos sobre operaciones matemáticas (conteo y suma: cuántos animales has escogido que viven en la selva) y comprensión y aplicación de procesos, como: comparar, clasificar...

## COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER.

Al tratarse de un juego de un jugador, promueve la tolerancia a la frustración ante errores cometidos en la ejecución del mismo.

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.

Con las Flash Cards se entrena este tipo de atención al focalizar en las cartas a escoger de entre el resto que se presentan.

### ● 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.



## HERRAMIENTAS 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.

Con las Flash Cards estos seguimientos visuales son necesarios por el tipo de actividad que se lleva a cabo.



# HABILIDADES VISUALES Y VISOESPACIALES

## ● DISCRIMINACIÓN VISUAL

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

En las Flash Cards se deben discriminar las diferentes figuras que aparecen en las cartas y sus colores.

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

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

En el empleo de este material, 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.



# PERCEPCIÓN VISUAL

## VISION 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 central. Por otro, gracias a la visión periférica se es capaz de ver qué elementos están alrededor.





# 5 POSIBLES ADAPTACIONES

POR

EDAD

Aunque el juego marca la edad de +1, es probable que haya niños a esa edad que no conozcan determinados conceptos. Por ello, se recomienda que el material sea previamente analizado por el docente, para ajustarlo al máximo a las necesidades del grupo-aula en función del nivel educativo en el que se encuentra y del desarrollo madurativo del alumnado.

POR

NÚMERO DE JUGADORES

Aunque se indica que el número de jugadores es 1, con este material se pueden diseñar juegos para más de un jugador.

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, el empleo de Flash Cards es oportunidad idónea para poder desarrollar y acompañar al niño/a 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 haya, al menos, uno o dos ejemplares en el aula.



POR

## NEURODIVERSIDAD

Flash Cards es un material 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. En este proceso, se puede observar que un niño/a se equivoque de forma repetitiva porque escoja una carta de forma muy rápida en el juego propuesto por el docente sin pararse a pensar. En este sentido, no solamente será preciso observar y entrenar la inhibición de impulsos, sino también si existe alguna dificultad en cuanto a la comprensión de un concepto.

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

Alumnado TEA: este material favorece la memorización por medio de la repetición y la asociación, fomentando la construcción de vocabulario visual, la expresión verbal, el razonamiento...

