

SESIÓN SEMANA 16-20 MARZO

FUNCIONES EJECUTIVAS

Eje temático: "Aprender a Aprender"

Las **funciones ejecutivas** son el conjunto de habilidades cognitivas superiores indispensables para afrontar con garantías cualquier proceso de aprendizaje. Son como el director de la orquesta que dirige y supervisa al resto del cerebro.



Te dejamos unos juegos para que esta semana practiques algunas de ellas. Según tu curso y pericia, juega más a unos u otros, elige niveles de dificultad mayores o menores, complícalos más o menos (los juegos propuestos sin uso de internet):

1º. JUEGOS ON-LINE

http://www.uterra.com/juegos/torre_hanoi.php

<http://www.avlisad.com.ar/test/>

<https://ci-training.com/test-efecto-stroop.php>

<https://www.juegosarea.com/canibales-vs-monjes.html>

<http://www.pepeluweb.com/juegos/jlbarca.html>

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2011/razonamiento_logico/actividades/rl.html

<https://www.thepcmanwebsite.com/media/simon/>

<http://juegosfriv3.com/riobalsa.html>

<http://madridsalud.es/memoria-inmediata/>

<https://www.thepcmanwebsite.com/media/simon/>

<http://www.playkidsgames.com/games/turtle/turtleView.htm>

<https://www.epasatiempos.es/sudokus.php>

<https://www.cokitos.com/jugar-tangram-educativo/play/>

2º. JUEGOS OFF-LINE

Si no tienes acceso a internet o alguna no te funciona, y también para jugar de una manera diferente, puedes jugar con tu familia para trabajar estas funciones a los siguientes juegos o retos:

- **DESORDEN DE NÚMEROS Y LETRAS:** Que nos digan números y letras (primero pocos y aumentando) y los digamos inmediatamente (primero números ordenados y luego letras ordenadas). Por ejemplo si digo 4, R, A, 1 = 1 – 4 – 1 – R.
- **SUCESIÓN DE GESTOS:** Un familiar comienza haciendo un gesto o movimiento; el siguiente hace el anterior y uno suyo y así sucesivamente hasta que alguien falle. Por ejemplo:
 - Carlos: Palmada
 - Teresa: Palmada + pulgar arriba
 - Alonso: Palmada + pulgar arriba + silbar
 - Carlos: Palmada + pulgar arriba + silbar + etc.
- **JUGAR A SIMÓN DICE:** Un familiar va diciendo lo que hay que hacer y los demás tienen que hacer lo contrario. El que quede el último será el nuevo director. Por ejemplo:
 - Director del juego: Simón dice que os sentéis (de pie), que corráis (andar), que os tumbéis boca abajo (boca arriba), etc.
- **DETECTIVE ATENTO:** Un familiar pone un conjunto de cosas en la mesa (también se puede hacer de una habitación o con otras situaciones), deja un tiempo para observar... y luego, sin que lo vean los jugadores/ as, retira o cambia de lugar una cosa (hace algún cambio). El primero que lo adivine gana un punto. Se debe ir de situaciones con pocas cosas a con muchas y de pocos cambios a varios cambios.
- **10 EN 1:** en un folio alguien propone una categoría y hay que escribir 10 palabras de la categoría en 1 minuto. Gana quién lo haga antes, revisando que

TUTORÍA
**1º - 2º - 3º - 4º
E.S.O.**

las respuestas sean válidas. Cuando uno termina dirá "¡10 en 1!" y levantará las dos manos. Por ejemplo, categoría: instrumentos musicales o delanteros de la liga española, marcas de ropa...

- **EUREKA:** En un folio el organizador/ a establece una serie de categorías en una tabla (entre 9-15) con mayor o menor dificultad. Gana el primero que rellene toda la tabla con un ejemplo de palabra que responda a la categoría. Al rellenar todo deberá gritar: ¡EUREKA!

Color	Número	País
Marca coche	Marca ropa	Pico (montaña)
Personaje cómic	Deportista español	Grupo musical

- **GUERRA DE BARCOS:** En un folio hacemos unas cuadrículas y dibujamos 3 barcos que ocupen por ejemplo: uno 3 cuadrillos, otro 5 y otro 2. Por turnos se van diciendo coordenadas para tratar de hundir los barcos del contrario. El primero que hunde todos, gana.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									