

**PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL
DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE 5 Y 6 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NÚMERO NUEVE - SEDE MANUEL ROSADO
IGUARÁN DE MAICAO**

ELIZABETH GÓMEZ ARBOLEDA

OLARIS NARVÁEZ LAMAR

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DESARROLLO INFANTIL

EXTENSIÓN LA GUAJIRA

2021

**PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL
DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE 5 Y 6 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NÚMERO NUEVE - SEDE MANUEL ROSADO
IGUARÁN DE MAICAO**

ELIZABETH GÓMEZ ARBOLEDA

OLARIS NARVÁEZ LAMAR

Trabajo de grado para optar el título en Maestría en Desarrollo Infantil

Directoras

GLORIA AMPARO ACERO NIÑO

JOHANNA EMPERATRIZ CHOCONTÁ BEJARANO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DESARROLLO INFANTIL

EXTENSIÓN LA GUAJIRA

2021

Contenido

	pág.
1. Antecedentes y Definición del Problema	8
1.1 Análisis de Contexto	8
1.2 Planteamiento del Problema	12
1.3 Antecedentes Investigativos	19
1.4 Justificación	28
1.5 Pregunta de Investigación	33
1.6 Objetivos	33
1.6.1 Objetivo General	33
1.6.2 Objetivos Específicos	33
2. Marco Teórico	34
2.1 El juego	34
2.1.1 Características del juego	36
2.1.2 Dimensiones sociales del juego	38
2.1.3 Contribuciones del juego al desarrollo	38
2.1.4 Funciones del juego	39
2.1.5 Tipos de juegos	40
2.2 Juegos Cooperativos	41
2.1.1 Conceptualización	41

	4
2.1.2 Importancia de los juegos cooperativos	44
2.1.3 Características de los juegos cooperativos	45
2.1.4 Valores y actitudes de los juegos cooperativos	47
2.1.5 Diferencia entre juegos competitivos & cooperativos	48
2.3 Funciones ejecutivas en niños	48
2.3.1 Clasificación de las funciones ejecutivas	51
2.3.2 Funciones ejecutivas en el Desarrollo Infantil	53
2.3.2.1 Función ejecutiva Control inhibitorio	53
2.3.2.2 Función ejecutiva Memoria de trabajo	55
3. Propuesta Pedagógica/Plan de Intervención	57
3.2 Población a la que va dirigida la propuesta	57
3.3 Metodología	57
3.4 Descripción de la propuesta	58
3.5 Técnicas e instrumentos que se utilizarán para la recolección de información	62
3.6 Identificar los juegos cooperativos que permitan fortalecer las funciones ejecutivas de los niños y niñas de 5 y 6 años	67
3.7 Recomendaciones para la implementación de la propuesta	84
4. Reflexión Pedagógica	86
Referencias	87

Resumen

La presente es una propuesta pedagógica que busca fortalecer el desarrollo infantil a través del juego, reconociéndolo como un derecho que hace parte de la identidad de los niños y las niñas. Está pensada para desarrollarse en los entornos escolares y específicamente en la Institución Educativa Número Nueve, ubicada en la zona urbana del municipio de Maicao, departamento de La Guajira Colombia. El objetivo de esta estrategia consiste en realizar juegos cooperativos en el entorno escolar para fortalecer el desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños y niñas de 5 y 6 años; de esta forma, tratar de mejorar las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo entre los estudiantes, permitiendo que a largo plazo se pueda obtener un mejor rendimiento académico.

Inicialmente, se planteó como una investigación para implementar con los estudiantes en el contexto escolar, pero debido al confinamiento social surgido por el virus del Covid 19, no se pudo llevar a cabo. Razón por la cual se elabora esta propuesta pedagógica y se espera que cuando mejoren las condiciones y se vuelva a la presencialidad, se puedan aplicar los ocho juegos cooperativos seleccionados en el transcurso de las once semanas planificadas, involucrándolos diariamente en las actividades escolares y finalmente, al analizar los resultados de la propuesta poder determinar la incidencia que tuvieron los juegos cooperativos en el desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños y las niñas de 5 y 6 años.

Palabras Claves: Desarrollo infantil, juego cooperativo, funciones ejecutivas, Memoria de trabajo, Control Inhibitorio.

Abstract

This is a pedagogical proposal that seeks to strengthen child development through play, recognizing it as a right that is part of the identity of children. It is designed to be developed in school environments and specifically in Educational Institution Number Nine, located in the urban area of the municipality of Maicao, department of La Guajira Colombia. The objective of this strategy is to play cooperative games in the school environment to strengthen the development of executive functions of boys and girls aged 5 and 6; In this way, try to improve interpersonal relationships and teamwork among students, allowing for better academic performance in the long term.

However, in this pedagogical proposal only two executive functions will be treated, which are: inhibitory control and working memory.

Initially, it was proposed as an investigation to be implemented with students in the school context, but due to the social confinement arising from the Covid 19 virus, it could not be carried out. Reason why this pedagogical proposal is developed and it is expected that when conditions improve and face-to-face returns, the eight cooperative games.

selected can be applied in the course of the planned eleven weeks, involving them daily in school activities and finally, By analyzing the results of the proposal, to be able to determine the impact that cooperative games had on the development of executive functions of boys and girls aged 5 and 6.

Key Words: Child development, cooperative play, executive functions, working

memory, Inhibitory control.

Introducción

El juego, además de ser un derecho, también es parte de la identidad de ser niño; es a través del juego que el niño explora, llegando a conocer el mundo que le rodea, el juego le permite hacer catarsis de todas aquellas experiencias adversas que puede sufrir, además es una fuente inagotable de aprendizaje para el niño. Es por ello, que en la siguiente propuesta pedagógica el juego es la estrategia fundamental, a través del cual se tratará de obtener un resultado a largo plazo, en este caso, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Número Nueve sede Manuel Rosado Iguarán, en las competencias de matemáticas, lenguaje y ciudadanas fortaleciendo las funciones ejecutivas de control inhibitorio y memoria de trabajo.

Esta propuesta pedagógica contiene antecedentes bibliográficos de: Desarrollo infantil, juego, juego cooperativo, funciones ejecutivas de memoria de trabajo y control inhibitorio, igualmente, los juegos cooperativos seleccionados y la metodología diseñada para la implementación de la misma.

Algunos de los términos desarrollados en la propuesta pedagógica como los son: Juegos cooperativos y funciones ejecutivas, son relativamente nuevos en la institución educativa, y surgen a través de la formación recibida en la maestría en Desarrollo Infantil que al parecer de las maestrantes podrían ser muy útiles para resolver parte de las necesidades que en ella se presentan relacionados al rendimiento académico.

De acuerdo a lo anterior, Diamond (2013) predice: “Que el mejoramiento de la función ejecutiva en niños de corta edad: mejorará su adquisición de destrezas académicas a largo plazo, su éxito escolar y tasa de graduación, y puede reducir la disparidad en logros entre ricos y

pobres” (p.36).

1. Antecedentes y Definición del Problema

1.1 Análisis del Contexto

La Institución Educativa Número Nueve Técnica Industrial sede Manuel Rosado Iguarán está ubicada en la parte sur oriental de la zona urbana del municipio de Maicao, departamento de la Guajira- Colombia. Es de carácter mixta, con jornada única. También atiende población diversa, entre ellas: Wayuu, afrodescendientes, Zenuanos, negritudes, migrantes venezolanos y estudiantes con diferentes discapacidades. Las familias son de escasos recursos y pertenecen al estrato 1. Su sustento proviene generalmente del comercio informal, algunas madres son empleadas domésticas y un número considerado de padres se dedica al mototaxismo.

El grupo de estudiantes está conformado por dos grados: transición 02: con 13 niñas y 13 niños; transición 03, con 13 niños y 12 niñas para un total de 51 estudiantes, sus edades oscilan entre los 5 a 6 años. El nivel de estudios en la mayoría de los padres es básico (lo que se refleja en el bajo rendimiento escolar de sus hijos) pocos culminaron bachillerato, y algunas madres están haciendo estudios técnicos y universitarios. Las madres amas de casa tienen interés y deseo de atender y hacer acompañamiento a sus hijos en las tareas escolares, pero, necesitan recibir orientaciones para tener una mejor articulación entre el trabajo que se hace en el colegio y el hogar.

Teniendo en cuenta este contexto se pueden observar en las familias sus interacciones, condiciones socioeconómicas y limitaciones en torno al ambiente ecológico mencionado por Monreal y Guitart (2012), citando a Bronfenbrenner, (1987), por lo que se entiende este sistema

como “un conjunto de estructuras seriadas, cada una de las cuales cabe dentro de las subsiguientes” (p.23).

Ahora bien, a partir del microsistema que es el primer contexto donde el niño inicia su desarrollo, surgen las relaciones entre padres y hermanos. En este orden de ideas, se encontraron diferentes tipos de familias, pero las más comunes son las extensas y monoparentales tanto de madres como de padres; el resto son nucleares. Se presume que todas ellas mantienen buenas relaciones con sus hijos, sin embargo, en el informe realizado en el periodo de adaptación escolar entregado a coordinación después del primer mes de ingresar a clases, se hallaron debilidades en cuanto a la falta de rutinas, acatamiento de normas y el entrenamiento de las funciones ejecutivas como control inhibitorio y memoria de trabajo, las cuales son las que se plantean mejorar en la presente propuesta pedagógica para que los estudiantes tengan mayores competencias cognitivas, comunicativas y socio afectivas que les favorezcan a lo largo de su vida.

Mustard (2008) citando a Mostaza (2007) según la investigación en Neurobiología del Desarrollo dice que ésta “proporciona conocimientos sobre cómo el desarrollo temprano puede establecer trayectorias socioeconómicas para la vida, en salud, aprendizaje y comportamiento” (p.839). En consecuencia, estos tres aspectos hacen parte de su existencia y es necesario que tanto padres y demás cuidadores sean conscientes de reconocer los derechos de salud, educación e igualmente la importancia del entrenamiento de las funciones ejecutivas como control inhibitorio y memoria de trabajo.

El siguiente nivel dentro del contexto del desarrollo infantil es el mesosistema sobre el cual Monreal (2012), argumenta que “son relaciones bidireccionales que se dan entre dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente. Por ejemplo, para un adulto, entre la familia, el trabajo y la vida social” (p.83). En esta propuesta pedagógica los elementos

que intervienen y se relacionan son los niños, la familia, la institución educativa y la comunidad que lo rodea (vecinos, amigos, trabajo de los padres etc.). Por tanto, esta relación que se da entre la familia-escuela es igual de importante en esta propuesta pedagógica debido a que los niños y niñas son el objeto de estudio.

Adicional a lo anterior, el apoyo y participación de la familia tanto en los procesos de formación que se llevarán a cabo en la institución como parte de esta propuesta pedagógica se hace prioritario, ya que de esta forma se lograrían mejores resultados en la calidad educativa. Esta formación en cuidado debe extenderse hacia todas las personas que estén a cargo de los niños en sus primeros 6 años, las cuales deben ser informadas constantemente para que les brinden una mejor atención y cuidado al desarrollo y arquitectura cerebral de los niños y así éstos tengan transformaciones propositivas a lo largo de la vida tal como lo menciona Mustard (2008).

En cuanto a la relación bidireccional niño- vecino, se entiende que en la medida en que los infantes se apropien de los juegos cooperativos ellos en su cotidianidad lo socializarán con los pares, fomentando así la cooperación y fortaleciendo las funciones ejecutivas de sus amigos para hacer de ellos sujetos más cooperantes. En consecuencia, se dará una proyección en la comunidad que se ve directamente beneficiada de forma propositiva y significativa debido a que los niños que logren un mejor entrenamiento de sus funciones ejecutivas serán ciudadanos más competentes tanto cognitiva, social y emocionalmente, reflejándose en la generación de relevo.

Vale la pena resaltar, que adicional a lo ya mencionado se tendrá como referente *el* exosistema como punto referente dentro de la presente propuesta pedagógica, tal como lo argumenta Monreal y Guitart (2012) citando a Bronfenbrenner, quien entiende por exosistema: “uno o más entornos que no incluyen a la persona en desarrollo como participante activo, pero en los que se producen hechos que afectan, o se ven afectados, por lo que ocurre en ese entorno”

(p.96).

Continuando con los argumentos de Monreal y Guitart (2012) citando a Bronfenbrenner, el “macrosistema” lo define de la siguiente manera:

El macrosistema se refiere a las correspondencias, en forma y contenido, de los sistemas de menor orden (micro, meso y exosistema) que existen o podrían existir, al nivel de la subcultura o de la cultura en su totalidad, junto con cualquier sistema de creencias o ideología que sustente estas correspondencias (p.83).

En este sentido, la presente propuesta pedagógica tendrá en cuenta el sistema social, económico, político y cultural en el que se encuentran inmersos los estudiantes para poder ser asertivos. En cuanto a lo cultural, se tiene en cuenta que los actores viven en la región donde predomina la etnia Wayuu, por lo cual se tendrá en cuenta agregando algunos juegos tradicionales de esta etnia, los cuales se implementarán en la sede y se adaptarán para que, en vez de ser competitivos, como lo son originalmente, sean cooperativos. Cabe mencionar que los juegos que predominan en el entorno generalmente crean rivalidad como: el escondido, el lobo, el fútbol, la lleva, entre otros que bien pueden adaptarse teniendo en cuenta las ideas de los mismos niños.

Ahora bien, desde la postura de las autoras de la presente propuesta pedagógica como maestras, es conveniente para los niños a través del presente ejercicio académico fomentarles un sentido de igualdad, solidaridad y cooperativismo hacia los otros; de pensar en el bien de todos y no de forma individual; de crear experiencias a través de los juegos cooperativos para fortalecer sus funciones ejecutivas y que puedan desarrollar experiencias de vida donde reconozcan las diferencias de sus pares y puedan trabajar en equipo, reconociendo a los otros como seres iguales y con las mismas oportunidades para salir adelante y desarrollarse como

ciudadanos de bien en la familia y la sociedad.

1.2 Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Número Nueve del municipio de Maicao de acuerdo al Reporte de la Excelencia 2018, que resume el cuatrienio (2014- 2017) en el Índice Sintético de Calidad (ISCE) del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2018) donde se revelan los niveles de rendimiento académico por debajo del promedio nacional y municipal de los estudiantes de primaria, secundaria y media vocacional en las áreas de: matemáticas y lenguaje, se evidencia que los estudiantes no han alcanzado las competencias suficientes para superarlo. A continuación, se realiza la descripción del progreso del cuatrienio de los estudiantes en el ISCE por grados, años y áreas:

Grado tercero. En el área de lenguaje para el año 2014 el 35 % fue insuficiente y en estado mínimo el 43%; en el 2015 el 42% insuficiente y el 42% en estado mínimo; en el 2016 insuficiente el 39% y en estado mínimo 36% y en el 2017 el 38% insuficiente y en estado mínimo 44%. En matemáticas lo resultados fueron los siguientes: en el 2014 el 33% insuficiente y el 41% en estado mínimo; en 2015 el 41% insuficiente y en estado mínimo 47%; en el 2016 el 31% insuficiente y 31% en estado mínimo y en el 2017 el 34% insuficiente y en estado mínimo el 49%. (MEN, 2018)

Grado quinto. En el área de lenguaje para el año 2014 el 27 % es insuficiente y en estado mínimo el 52%; en el 2015 el 43% insuficiente y el 43% en estado mínimo; en el 2016 el 21% insuficiente y en estado mínimo 54% y en el 2017 el 16% insuficiente y en estado mínimo 52%. En matemáticas lo resultados fueron los siguientes: En el 2014 el 55% insuficiente y el 32% en

estado mínimo; en 2015 el 68% insuficiente y en estado mínimo 24%; en el 2016 el 67% insuficiente y 22% en estado mínimo y en el 2017 el 55% insuficiente y en estado mínimo el 31% (MEN, 2018).

Grado Noveno. En el área de lenguaje para el año 2014 el 26% insuficiente y en estado mínimo el 48%; en el 2015 el 41% insuficiente y el 53% en estado mínimo; en el 2016 insuficiente el 24% y en estado mínimo 60% y en el 2017 el 21% lo insuficiente y en estado mínimo 53%. En matemáticas los resultados fueron los siguientes: En el 2014 el 36% insuficiente y el 51% en estado mínimo; en 2015 el 50% insuficiente y en estado mínimo 47%; en el 2016 el 35% insuficiente y 62% en estado mínimo y en el 2017 el 47% insuficiente y en estado mínimo el 47% (MEN, 2018)

Grado Once. Los niveles de desempeño de los estudiantes en la Prueba Saber 11° en las áreas de lenguaje y matemáticas según los Quintiles del Puntaje global fueron: para el año 2014 el quintil 1 con el 29% y quintil 2 con el 19%; en el 2015 el quintil 1 el 42% y el quintil 2 el 28%; en el 2016 el quintil 1 con el 43% y el quintil 2 con el 25% y en el 2017 el quintil 1 con 33% y en el quintil 2 con el 33% (MEN, 2018)

En el análisis de desempeño 2015–2018 del ISCE se pueden observar los siguientes resultados de la Institución educativa Número Nueve comparándolos con la entidad territorial certificada, la entidad rural oficial, entidad urbana oficial, entidad territorial privada y el país de la siguiente manera:

En el año 2015, la Institución obtuvo un desempeño de 2.1; la entidad territorial certificada 2.03; la entidad rural oficial 1.73; entidad urbano oficial 2.14; entidad territorial privada 2.6 y país 2.38; según estos datos el desempeño de la Institución está por debajo del urbano oficial, del privado y del país.

En el año 2016, la Institución obtuvo un desempeño de 1.97; la entidad territorial certificada 2.06; la entidad rural oficial 1.84; entidad urbano oficial 2.17; entidad territorial privada 2.74 y país 2.46; según estos datos el desempeño de la institución está por debajo de la entidad territorial, del urbano oficial, del privado y del país.

En el año 2017, la Institución obtuvo un desempeño de 2.22; la entidad territorial certificada 2.31; la entidad rural oficial 2.06; entidad urbano oficial 2.36; entidad territorial privada 2.76 y país 2.52; según estos datos el desempeño de la institución está por debajo de la entidad territorial, del urbano oficial, del privado y del país.

En el año 2018, la Institución obtuvo un desempeño de 2.22; la entidad territorial certificada 2.29; la entidad rural oficial 2.12; entidad urbano oficial 2.31; entidad territorial privada 2.8 y país 2.49; según estos datos el desempeño de la institución está por debajo de la entidad territorial, del urbano oficial, del privado y del país. (MEN, 2018)

Analizando el resultado de este antecedente que evidencian un bajo rendimiento en lenguaje y matemáticas de los estudiantes de esta institución educativa y a su vez da luces para que esta propuesta pedagógica se pueda seguir trabajando en los diferentes niveles de primaria, básica y media en el entrenamiento de las funciones ejecutivas.

En la Institución Educativa Número Nueve, sede Manuel Rosado Iguarán según información que se obtuvo del diagnóstico general de los estudiantes del nivel Preescolar del año 2020 que se realiza durante el primer mes de clases y donde las docentes observan el desarrollo de éstos en las dimensiones: cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva, espiritual, ética y estética, dentro del grupo algunos niños y niñas presentaron las siguientes dificultades: mantener la atención en la realización de tareas escolares; hacer planeación de sus propias actividades como juegos y tareas; seguir instrucciones en las actividades académicas; tener organización para

cuidar sus pertenencias y saber dónde va cada cosa y autorregulación para controlar sus propios impulsos y necesidades. Con este diagnóstico se hizo un registro de las fortalezas y dificultades que ellos mostraron mientras realizaban sus actividades en la jornada escolar.

En relación con lo anterior se presume que a los estudiantes de preescolar es necesario fortalecerles las funciones ejecutivas de atención, planeación, organización, seguimiento de órdenes y autorregulación para mejorar su conducta y rendimiento académico. En este sentido, González (2015), “Constata parcialmente que a menor rendimiento de las funciones ejecutivas: memoria de trabajo y atención, se presenta un rendimiento académico bajo, por tanto, resulta relevante el diseño de programas de intervención para mejorar estas funciones ejecutivas” (p.3).

Además, Korzeniowski, citando a Diamond, (2013) menciona:

En la actualidad numerosas investigaciones señalan a la inhibición, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva como funciones básicas o esenciales del funcionamiento ejecutivo, sobre las cuales se edifican otras más complejas como la planificación y la resolución de problemas (p.10).

Sin embargo, en esta propuesta pedagógica sólo se tratarán dos funciones ejecutivas que son: Control inhibitorio y memoria de trabajo.

De acuerdo con lo mencionado en el proceso de enseñanza, las funciones ejecutivas deben ser fortalecidas para lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes y que éstos puedan tener un mejor desarrollo en su proceso escolar. En este sentido, se halló que en la Institución Educativa Número Nueve no existe una estrategia, propuesta o programa pedagógico que trabaje las funciones ejecutivas mediante el juego, por lo que se hace necesario potenciar dichas funciones que son relevantes en la vida de cada ser humano, en especial los niños, usando como medio experiencias nuevas que los motiven como por ejemplo los juegos.

Dentro de la estrategia pedagógica que se lleva a cabo en el preescolar se encuentran las actividades rectoras (arte, juego, literatura y exploración del medio). En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional, (MEN, 2014a) presenta la definición y desarrollo de las actividades rectoras como referentes técnicos para la educación inicial, los cuales fueron pasos importantes para otorgarle identidad a la primera infancia, ya que a partir de ellas se comprenden cuáles son las formas de relacionarse con los niños de proponerles experiencias, de hacerles preguntas y sobre todo de escucharlos, observarlos y dejarlos hacer y ser.

Teniendo en cuenta que el juego es una actividad rectora que permite el aprendizaje y hace parte de la vida cotidiana de los niños y niñas y que a través de ellos reflejan la realidad del entorno en que viven, razón por la cual en el preescolar existe una rutina de juegos que permite acercarse a cada uno de ellos de la siguiente manera: primero, al llegar al colegio todos los niños y niñas tienen treinta minutos para jugar libremente, es un momento que se les brinda para que socialicen e interactúen con sus compañeros o jueguen espontáneamente con: muñecas, carros, balones, libros, entre otros. Después, se inicia el ABC (Actividades Básicas Cotidianas) o la bienvenida divertida, que es el momento para cantar, orar a Dios, observar el estado del tiempo, el calendario, leer un cuento. Este espacio tiene una duración de cuarenta a sesenta minutos y se vivencia a través de la lúdica, pero a pesar de ello, hay niños y niñas a los que se les dificulta atender y acatar los llamados al encuentro grupal; no es fácil para ellos recibir instrucciones y cumplir con las normas de convivencia establecidas.

De igual forma, algunos estudiantes quieren estar jugando todo el tiempo con material concreto o juguetes que encuentran en el entorno, sin prestar atención a las actividades que se están desarrollando. Cuando se les pide el material distractor se les guarda diciéndoles que lo pueden utilizar luego en el tiempo libre, porque es el momento de juego grupal, pero a veces no

tienen autocontrol de sus emociones lo que demuestran cuando se tiran al suelo a llorar o gritar porque no los dejan hacer lo que en el momento quieren, algunos muestran agresividad y tratan de dar golpes a otros niños o a sus maestras o también optan por esconderse para no obedecer las instrucciones.

Los niños y niñas que manifiestan estas conductas mencionadas anteriormente, según las observaciones de las maestras son en su mayoría los mismos que tienen dificultad para realizar las actividades escolares asignadas y en ocasiones entorpecen las actividades planeadas dentro del aula o en las salidas educativas que se hacen dentro del plantel.

Lo anterior lo plantea una publicación de la Universidad de Harvard (2021) la cual argumenta que:

La función ejecutiva y las habilidades de autorregulación son los procesos mentales que permiten planificar, enfocar la atención, recordar instrucciones y hacer malabares con múltiples tareas con éxito. Así como un sistema de control de tráfico aéreo en un aeropuerto concurrido gestiona de forma segura las llegadas y salidas de muchas aeronaves en múltiples pistas, el cerebro necesita este conjunto de habilidades para filtrar distracciones, priorizar tareas, establecer y alcanzar metas y controlar impulsos (p.1)

Adicional a lo anterior, estando en el juego libre (recreo) los niños y niñas toman su merienda, la comparten con sus compañeros que no tienen y otras veces la intercambian. De igual forma algunos niños y niñas van a jugar al parque de llantas, otros juegan fútbol, o juegan con carros, muñecas o cajas de cartón, pero se observa que no todos cuidan los juguetes. Con

esta propuesta pedagógica también se pretende fortalecer el valor de compartir y de trabajar cooperativamente para cuidar los juguetes, los útiles escolares, el entorno, mejorando con ello los procesos de aprendizaje con los estudiantes incluyendo en este proceso a los padres de familia y otros cuidadores.

En este sentido, al trabajar en equipo con los padres de familia para informarles sobre la necesidad que los niños y niñas tienen de jugar y que puedan comprender lo importante que es el juego para el desarrollo y aprendizaje de sus hijos y éstos, además, le den la relevancia y reconozcan el juego como un derecho, ya que las docentes maestras observan que, con frecuencia, muestran enfado cuando ven a sus hijos con el uniforme sucio. Esta conducta es semejante a lo que refiere Silva (1999) citado por Silva (2004) “Para un buen porcentaje de padres y madres el juego es “una pérdida de tiempo” que se halla desarticulado del aprendizaje formal y puede interferir con este” (p.195).

Por su parte Lansdown (2013) manifiesta que “El juego es una actividad universal y también un derecho universal de todos los niños, pero no siempre es sencillo asegurarlo y salvaguardarlo” (p.34). En consecuencia, las voces de estos niños y niñas no están siendo escuchadas vulnerando esta necesidad básica en su desarrollo infantil.

Finalmente, se ha observado que algunos estudiantes en su hogar enfrentan diversas dificultades: padres separados, maltrato físico, verbal o emocional, falta de alimentos, descuido o abandono físico y emocional, que por lo regular reciben de alguno de sus cuidadores. Estas circunstancias pueden afectar directamente el desarrollo de sus funciones ejecutivas, esto en concordancia con la investigación de Stelzer, et al., (2011) la cual menciona que los posibles factores moduladores a las características de la crianza -estimulación proporcionada por los progenitores, el modo de disciplina que los mismos ejercen sobre el niño, la sensibilidad y

capacidad de respuesta de éstos, el estado de salud y nutricional del niño, el temperamento del mismo, el nivel socio - económico de este y el estado de la salud de los progenitores.

Es entonces, cuando se presume que los padres y otros cuidadores pueden estar incurriendo en la negligencia de atención y cuidado de sus hijos por lo que se hace relevante trabajar en equipo y realizar talleres de formación en este sentido mejorando estas conductas.

1.3 Antecedentes Investigativos

Para la presente propuesta pedagógica se hizo un análisis minucioso de los campos a considerar donde se delimitaron los temas relevantes como: desarrollo infantil, el juego, juego cooperativo y funciones ejecutivas. A partir de la revisión bibliográfica se realizó una búsqueda y elección de diferentes estudios en algunas fuentes como bases de datos: Scopus, Eureka (que es el buscador de la biblioteca de la Universidad de La Sabana) y otras páginas web en la internet. Esto con el propósito de conocer los estudios y hallazgos de otras investigaciones que hayan tratado la misma temática.

En este sentido, el orden de los antecedentes de esta propuesta pedagógica es el siguiente:

Se dará una mirada desde la perspectiva internacional y nacional, primero al desarrollo infantil, luego se presentan estudios sobre el juego individual y los juegos cooperativos, también, se mencionarán algunos autores que han realizado investigaciones en el campo de las funciones ejecutivas como control inhibitorio y memoria de trabajo.

Se iniciará referenciando lo que el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2015), a través de su publicación *Desarrollo en las Américas, los primeros años. El bienestar infantil y el papel de las políticas públicas*, plantea:

Los niños de América Latina y el Caribe siguen sufriendo retrasos en áreas críticas como el lenguaje y las capacidades cognitivas. El problema comienza en los primeros cinco años de vida porque muchos de esos niños no reciben la estimulación requerida para asegurar el desarrollo adecuado (p.18).

En este sentido el BID, también sugiere que los Estados avancen en la calidad de los servicios de la política pública para ofrecer mayor bienestar a la población infantil. Esto es importante, tanto por razones éticas como económicas porque los niños que prosperan en los primeros años tienen más probabilidad de volverse ciudadanos productivos y saludables en el futuro.

En Colombia, se han dado pasos significativos promoviendo el desarrollo infantil y reconociendo los derechos de los niños y las niñas decretados en el año 1989 por la ONU. Estos derechos se confirman a través de la Ley 12 de 1991 y en el Artículo 44 de la Constitución Nacional de ese mismo año (Constitución Política de Colombia, 1991).

Por otra parte, en el año 2006 se crea el Código de Infancia y adolescencia mediante la Ley 1098; en el año 2007 se publica el documento Conpes 109 que es el resultado de un proceso de movilización social generado a partir de la necesidad de retomar y dar un nuevo significado a la temática de oportunidades efectivas dando como resultado la Ley de la Política de la Primera Infancia 1804 de 2016. Esta Ley en el artículo 1 establece lo siguiente:

La presente iniciativa legislativa tiene el propósito de establecer la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre, la cual sienta las bases conceptuales, técnicas y de gestión para garantizar el desarrollo integral, en el marco de la Doctrina de la Protección Integral (Ley 1804, 2016,p.2).

Además, establece en su artículo 2 la corresponsabilidad que tienen de igual manera las

familias y la sociedad en el desarrollo integral de los niños y niñas desde su concepción hasta los seis años de edad. En consecuencia, con la presente propuesta pedagógica se pretende contribuir al desarrollo infantil teniendo en cuenta toda esta normatividad desde el entorno escolar y familiar.

Por otro lado, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia desde el año 2009, con la creación de la Política de Primera Infancia, promueve el desarrollo infantil a partir de garantizar el derecho a la educación de forma gratuita orientando el trabajo de la primera infancia a través de una serie de referentes técnicos en los que se encuentra el juego, el arte, la literatura, la exploración del medio, el seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños y el sentido de la educación inicial.

Por otra parte, el documento No. 25 (MEN, 2014a) sobre seguimiento al desarrollo integral de las niñas y niños en la educación inicial brinda para esta propuesta pedagógica los mecanismos para realizar dicho seguimiento en el desarrollo de las funciones ejecutivas: memoria de trabajo y control inhibitorio a través de la observación selectiva, la escucha pedagógica como fuente para tomar decisiones sobre la acción pedagógica y compartir esta información con padres de familias y otros cuidadores.

Para finalizar el tema del desarrollo infantil en este contexto, se tendrá en cuenta el enfoque pedagógico Social Constructivista de la Institución Educativa Número Nueve, que dentro de sus metas busca promover el desarrollo infantil en conjunto con los padres de familia. (Institución Educativa Número Nueve, 2020)

Este aporte es relevante ya que los niños y niñas sujetos de esta propuesta pedagógica, a los cuales se pretende fortalecer las funciones ejecutivas: memoria de trabajo y control inhibitorio, tienen edades que oscilan entre los 5 y 6 años, por lo tanto, están en la etapa plena de

su desarrollo infantil, es por lo anterior que a través del juego cooperativo, involucrando a los padres de familia y otros cuidadores se favorece este desarrollo en los niños desde su microsistema, mejorando así la calidad educativa.

Ahora bien, en el presente apartado se verá desde la perspectiva de algunos autores del Reino Unido el concepto de juego desde el enfoque de derechos, en este sentido, Lansdown (2013) en el libro “El Derecho al Juego” menciona “El juego es valioso de por sí, pero también contribuye a la realización de otros derechos como el derecho a la salud, la educación, la identidad y la participación” (p. 2). Con relación a ello, a través del documento del autor se reconoce el juego como parte de la identidad y resalta que mediante éste el niño adquiere los aprendizajes en sus entornos. De igual forma, se pretende escuchar la voz del niño en todos los momentos que sean necesarios, llevando esta relevancia del juego a las familias y otros cuidadores que se relacionan con él.

En el contexto de Suramérica, el Ministerio de Educación de la Nación de Argentina, reconoce en la investigación de Laffranconi y Sarle (2011) en el libro titulado “Juego y educación inicial”, la importancia de que todo el personal que labora con los niños y niñas en esta etapa de educación inicial reconozcan el juego como un derecho desde el contexto histórico, político y pedagógico con el objetivo de que puedan entender la importancia del juego en los menores. En este sentido, la presente propuesta pedagógica busca extender la conceptualización de lo importante que es el juego a las docentes de la institución tanto del nivel preescolar como de primaria con el fin que el juego sea parte del proceso de enseñanza -aprendizaje de los niños y niñas.

En Colombia, desde el Ministerio de Educación Nacional, en el libro titulado el Juego en la Educación Inicial, (MEN, 2014b) presenta una serie de orientaciones pedagógicas para la

educación inicial y reconoce el juego como parte vital del niño, también expresa que éste fortalece y desarrolla la parte motora, cognitiva, comunicativa y social, donde el niño juega con su cuerpo, explorando, imitando y simbolizando, construyendo desde la tradición y las reglas. Desde la presente propuesta pedagógica es importante reconocer los juegos tradicionales de la región teniendo en cuenta aquellos de la cultura wayuu que predomina en el territorio del municipio de Maicao.

Como menciona el MEN, (2014) “El juego tiene una intencionalidad que busca encauzar las propuestas de las niñas y los niños. Dicha intencionalidad tiene que ver con la observación, la exploración, la construcción de estrategias y la transformación de objetos y espacios” (p.34). Teniendo en cuenta la intencionalidad de esta propuesta pedagógica se propone como estrategia la intervención en el aula a través del juego cooperativo ya que algunos estudios como el realizado en Yucatán - México han demostrado su importancia en el desarrollo humano y sus efectos positivos en las relaciones interpersonales dentro del contexto escolar (Osés, et al 2016 citando a Garaigordobil, 2003).

En esta misma línea Osés et al (2016) citando a Street, Hoppe, Kingsbury y Ma, 2004; Beltrán, 2007; Garaigordobil, 2008 y 2010, “han confirmado los efectos positivos de las intervenciones en la mejora de la conducta prosocial” (p.157) lo que quiere decir que se podrían mejorar las conductas observadas en los estudiantes sujetos de esta propuesta pedagógica plasmadas en el planteamiento del problema.

Estos estudios del juego cooperativo son relevantes porque “tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir” (Osés et al, 2016, p.152). Los mismos autores definen: “En síntesis, la acción de cooperar parece estar vinculada a los estilos de comunicación asertiva, pasiva o agresiva” (p.

177). Dentro de la presente propuesta pedagógica se busca que los estudiantes puedan percibir al otro no como competencia, sino como apoyo a la solución de situaciones diarias tanto en el entorno escolar como su vida cotidiana, de igual forma ser apoyo para los demás, evitar el individualismo, la indiferencia y cooperar más.

Ahora bien, el juego cooperativo también tiene una intencionalidad, en Colombia según la investigación de Vargas (2019): “Incidencia del juego cooperativo intencionado en el vínculo afectivo de padres e hijos en la primera infancia” concluye que “El juego cooperativo ayuda a fortalecer los vínculos afectivos de manera motivadora, de exploración, libre, donde se expresan sentimientos y emociones, sin limitaciones”. (p.67). Esta propuesta pedagógica respalda el sentir de los maestrantes de generar mejores vínculos entre padres e hijos a través de los juegos cooperativos.

Este autor, además presenta el tema del juego cooperativo como la forma efectiva de propiciar el vínculo afectivo del niño hacia el adulto. Los padres deben atender a sus hijos es a través del juego, que es la actividad propia de la infancia. “Se considera que el juego es cooperativo donde todos ganan, nadie pierde, enseñan a compartir, aceptar a todo tipo de persona, a participar con los otros y se divierten” (Vargas, 2019, p.38).

Por su parte, Botina y León (2016) en su investigación realizada en Colombia: “Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado” citando a Orlick, (1997) afirman que los juegos cooperativos permiten “fomentar actitudes solidarias y conseguir los objetivos de forma común sin tener que superar a los demás” (p.47). Lo anterior es un aporte importante para la presente propuesta pedagógica pues los juegos cooperativos le dan validez teórica a la aplicación de esta propuesta, con lo cual se puede mejorar el desarrollo de los

estudiantes en su dimensión socio afectiva, cognitiva y física del nivel preescolar.

Adicional a lo anterior, es importante resaltar el estudio realizado en Argentina por Korzeniowski (2018) titulado “Las funciones ejecutivas en el estudiante: su comprensión e implementación desde el salón de clases” en el cual menciona que “los estudiantes puedan tener un comportamiento social propositivo y tengan una menor incidencia en conductas disruptivas deben contar con mayores capacidades ejecutivas y de esta forma mejorarían también su rendimiento escolar” (p.38).

Relacionado a lo anterior, se deben promover las conductas asertivas en los entornos de los niños y las niñas ya que fortalecen ampliamente las funciones ejecutivas en el sentido que les ayuda autorregularse llevando a cabo estrategias como la aplicación de los juegos cooperativos.

Ahora bien, desde Canadá, la investigación realizada por Diamond y Lee (2011) titulada “Intervenciones que se muestran para ayudar al desarrollo de la función ejecutiva en niños de 4 a 12 años” evidencia que las conductas asertivas se obtienen de un buen desarrollo de las emociones:

Las necesidades emocionales, sociales o físicas insatisfechas van en contra de mostrar buenas FE. Por el contrario, cuando las personas están menos estresadas, más felices, en mejor forma física y socialmente apoyadas, pueden pensar con mayor claridad y creatividad y ejercer un mejor autocontrol y disciplina (es decir, mostrar mejores FE)” (p. 335).

La anterior definición es importante para esta propuesta pedagógica, porque se pretende con los padres y otros cuidadores crear mejores ambientes libres de estrés tóxico y más afectivo para los niños y niñas y de esta forma ayudar a fortalecer sus funciones ejecutivas.

Es importante enfatizar que este concepto de funciones ejecutivas es relativamente nuevo

en el campo de la Neuroeducación; es así que Diamond y Lee (2011) citando a Miyake (2000) define “Las FE dependen de un circuito neural en el que la corteza pre frontal es central. Las FE principales son la flexibilidad cognitiva, la inhibición (autocontrol, autorregulación) y la memoria de trabajo” (p. 337). Este antecedente aporta base teórica relevante para la organización de la presente propuesta pedagógica.

En esta misma línea, desde España, Marina (2015) en su investigación titulada ¿Qué son las funciones ejecutivas? Afirma:

La teoría ejecutiva es el modelo de inteligencia actualmente más poderoso desde el punto de vista teórico, y más útil desde el punto de vista educativo. Se basa en la arquitectura cerebral, se clarifica con los análisis psicológicos, se corrobora con su aplicación didáctica, y nos sirve para enfrentarnos a los problemas y las patologías del aprendizaje (p.11).

Esta propuesta pedagógica aporta fundamentos para la aplicabilidad y la didáctica de estos nuevos conceptos en los entornos de los estudiantes. Además, brinda herramientas para identificar posibles problemas o patologías de aprendizaje que éstos podrían presentar y tratarlos mediante los juegos cooperativos para que de algún modo vayan superándose. Al respecto Korzeniowski (2018), argumenta:

Promover el desarrollo de las Funciones Ejecutivas en los estudiantes en las instituciones educativas tiene alta validez ecológica, en la medida en que se despliega su uso en situaciones reales de aprendizaje y en acciones sociales, dentro del marco de relaciones interpersonales afectivas con compañeros y docentes (p.38).

En tal sentido, a partir de la ejecución de la propuesta pedagógica que se plantea realizar con toda la comunidad educativa a partir de la aplicación de los juegos cooperativos permitiría

fortalecer las funciones ejecutivas en los entornos escolares, estimulando de esta manera a los estudiantes para que sean partícipes en una serie de actividades sociales como estos juegos, lo que tendría gran relevancia debido a que mejoraría su desarrollo cognitivo, comunicativo y socio afectivo.

Korzeniowski (2018) confirma en otro apartado de su investigación que: “Las intervenciones resultan exitosas cuando se tiene un especial cuidado en su implementación, cuando son sistemáticas, incluyen el juego, la creatividad, son motivantes para los alumnos y ofrecen soporte con mira a la autorregulación” (p.38.).

Igualmente, Diamond y Lee (2011) complementan lo anterior cuando mencionan:

Las FE son más importantes para la preparación escolar que el coeficiente intelectual. Continúan prediciendo la competencia en matemáticas y lectura durante todos los años escolares. Claramente, para mejorar la preparación escolar y el éxito académico, enfocarse en las FE es crucial (p.45).

De acuerdo a lo anterior, el rendimiento escolar tiene mucha relación con el desarrollo de las funciones ejecutivas y éstas a su vez si son fortalecidas a través de los juegos, en este caso los juegos cooperativos, podrían ayudar a superar uno de los problemas de la Institución Educativa Número Nueve.

Korzeniowski (2018) citando Arroyo et al., 2014; Best et al., 2011; Welsh et al., 2010; Willoughby et al., 2012, menciona que “Desde la neuropsicología, la adquisición y dominio de conceptos matemáticos se ha relacionado estrechamente con las FE”. (p.38). Además, dice:

Parecería que las FE básicas (memoria de trabajo, control inhibitorio y atencional) juegan un papel significativo en la adquisición de las capacidades aritméticas, como la adición y la sustracción, al posibilitar su automatización en los grados primarios. Así, la

memoria de trabajo y el control inhibitorio resultan más importantes para la ejecución de procedimientos matemáticos más aprendidos sostiene, que las FE desempeñarían un papel significativo en el período de adquisición de la lectura, en el cual los niños deben realizar esfuerzos para establecer relaciones entre grafema y fonema (p.39).

De acuerdo a esta publicación relacionada a la conexión que tienen las funciones ejecutivas con el rendimiento académico en estas áreas de aprendizaje y visionando el beneficio que puede brindarle a los estudiantes de la institución educativa se proponen hacer la siguiente propuesta pedagógica como una forma de contribuir al mejoramiento de las competencias de lenguaje, matemáticas y ciudadanas de los estudiantes de básica primaria y secundaria a largo plazo, partiendo desde el nivel preescolar entrenando las funciones ejecutivas a través del juego cooperativo.

1.4 Justificación

Este documento basado en el diseño y posterior aplicación de una propuesta pedagógica que consiste en la implementación de los juegos cooperativos para potencializar el desarrollo de las funciones ejecutivas hace énfasis en una estrategia que es parte de la identidad de los niños y niñas: El Juego. Como lo plantea Lansdown (2013) “Es indispensable que se tomen medidas para garantizar las condiciones en las que el juego de los niños sea reconocido, valorado y fomentado” (p.2). Esta referencia hace parte de uno de los objetivos que se plantean en esta propuesta pedagógica: informar a los padres que el juego es importante en esta etapa del desarrollo de sus hijos, así como el trabajo lo es para ellos.

Lansdown (2013) también refiere que: “El juego es valioso de por sí, pero también

contribuye a la realización de otros derechos como el derecho a la salud, la educación, la identidad y la participación” (p. 2). A través del juego los niños y las niñas se muestran como son, se identifican y se diferencian de otros, cuando un niño juega favorece su salud, autoestima y autonomía.

De igual forma, el Documento No. 22 del Ministerio de Educación Nacional, (MEN, 2014b) menciona: “El juego le permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones” (p.14). Es decir, que donde hay niño, hay juego y éste no debe excluirse de ninguna actividad que tenga que ver con él. Por esta razón, el juego se convierte en el eje fundamental de esta propuesta pedagógica y en este caso, el juego cooperativo, se propone como una estrategia pedagógica para fortalecer las funciones ejecutivas en los niños y niñas.

En este sentido, Orlick, (1997) citado por Botina y León (2016) dice que los juegos cooperativos:

Se basan en el fomento de actitudes solidarias y cooperativas con el otro, se tratan de una NO competición, tener la capacidad para jugar con otros y no de enfrentarse a otros, de conseguir los objetivos de forma común sin tener que superar a los demás. (p.47).

Teniendo en cuenta lo anterior y lo señalado en el planteamiento del problema, el juego cooperativo sería útil para mejorar ciertas actitudes como, por ejemplo: A los niños y niñas les gusta compartir merienda con los compañeros, pero no comparten ni cuidan los juguetes y útiles escolares que hay en el aula, lo que afecta en buena medida sus relaciones interpersonales.

Para implementar estos juegos se debe mirar al niño como ese ser social que hace parte de un contexto o entorno particular y que se desarrolla en medio de creencias culturales, religiosas o políticas que influyen directamente en su proceso de desarrollo. Es por ello, que en esta

propuesta pedagógica también se tendrá en cuenta los juegos espontáneos y tradicionales de la cultura wayuu.

Al respecto Brooker y Woodhead (2013) argumentan que: “Muchas definiciones describen el juego como una fuente de diversión y placer para los niños, con sus propias reglas y guiones” (p.4). Es por esta razón que los niños y las niñas que juegan son felices, ellos mismos escogen a qué jugar y ponen sus propias reglas, se sienten libres y autónomos.

El juego es una herramienta favorable porque a través de él los estudiantes expresan sus ideas, sentimientos y realidad. Según el Documento No. 22, (MEN, 2014b) “El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto” (p.10). Por lo cual, es mediante el juego que los niños y niñas aprenden, interactúan con los demás y conocen su entorno.

Con relación al aprendizaje de los estudiantes sujetos de esta propuesta pedagógica, en el planteamiento del problema se mencionaron las dificultades observadas en cuanto a: Memoria de trabajo, atención, flexibilidad cognitiva, control inhibitorio, seguimiento de órdenes y planificación, que se relacionan con las funciones ejecutivas.

En relación a esto, Röthlisberger et al., (2012) citado por Bernal y Rodríguez (2014) menciona “Las FE en la infancia predicen el desarrollo del rendimiento académico, por ejemplo, en matemáticas y lectoescritura, proporcionando una ventaja adicional a los niños que han sido estimulados tempranamente” (p.16). Igualmente, Diamond y Lee (2011) mencionan: “Claramente, para mejorar la preparación escolar y el éxito académico, se debe apuntar al desarrollo de las FE que en esta etapa es crucial” (p.959). Fortalecer las funciones ejecutivas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Número Nueve garantizaría el

éxito escolar a futuro para que éstos tengan un mejor desempeño tanto cognitivo, comunicativo y socio afectivo.

En este sentido, también es importante fortalecer las funciones ejecutivas teniendo en cuenta el microsistema del entorno familiar donde se desarrollan los niños y las niñas.

Relacionado con esto, la perspectiva de desarrollo de Amar (2015) refiere: “Quienes cuidan los niños carecen muchas veces de estrategias y de modelos adecuados para aprovechar todas las oportunidades que existen gracias a los conocimientos científicos” (p.5). De ahí, que es importante informar a los padres y otros cuidadores sobre algunos conceptos alusivos al desarrollo infantil y especialmente, en este caso, de la importancia del cuidado y la atención para el fortalecimiento de las funciones ejecutivas.

Lipina et al., (2004) citado en Stelzer et al., (2011) mencionan que “El nivel de la crianza, progenitores con menores capacidades de atención y cuidado de su descendencia, estos factores impactarían en el desarrollo de los procesos de atención, control inhibitorio, planificación y memoria de trabajo” (p.98). Por lo tanto, es fundamental dar esta información a las familias y cuidadores de la importancia de fortalecer el desarrollo de las funciones ejecutivas para mejorar el desempeño de las competencias cognitivas, comunicativas y socio afectivas.

En esta propuesta pedagógica, se tendrá en cuenta fortalecer específicamente las funciones ejecutivas: control inhibitorio y memoria de trabajo, a través de la estrategia pedagógica del juego cooperativo, estableciendo para ello, una rutina diaria donde los niños y niñas interactúen con sus compañeros y de esta forma, ellos puedan tener mejores relaciones interpersonales y obtener mejores resultados académicos.

A largo plazo, si este proceso de investigación que se iniciará en el nivel preescolar continúa, dando los resultados esperados para el mejoramiento de las funciones ejecutivas a

través de los juegos cooperativos y se llegara a implementar en el nivel de primaria y secundaria se estaría aportando a mejorar los resultados del Índice Sintético de Calidad (ISCE), ya que, en 2018, se publicó el progreso del cuatrienio (2014-2017) en las áreas de matemáticas y lenguaje, también el Análisis Comparativo realizado (2015 – 2018) donde se pudo advertir el bajo rendimiento de los estudiantes de la institución en comparación con la entidad territorial certificada y los sectores educativos rural y urbano oficial, privada y el promedio nacional.

Se espera que al terminar la propuesta pedagógica los niños tendrán unas fortalezas en sus funciones ejecutivas, en su aprendizaje y rendimiento académico, en su comportamiento, en las interacciones con otros, etc. Las familias y otros cuidadores darán un mejor reconocimiento al juego en la vida de sus hijos e hijas, igualmente podrán tener una mejor comprensión de la relevancia de las funciones ejecutivas en el desarrollo infantil. Los docentes participantes de esta propuesta encontrarán una experiencia que les aportará a un trabajo similar en sus aulas. La institución a futuro tendrá unos mejores resultados académicos en sus alumnos, las relaciones interpersonales de estos serán empáticas. Finalmente, la comunidad se verá beneficiada porque los niños, las niñas y padres participantes aprendieron a trabajar en equipo, fortalecieron su empatía para tener unas relaciones interpersonales saludables.

1.5 Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los juegos cooperativos que pueden aportar al desarrollo de las funciones ejecutivas de control inhibitorio y memoria de trabajo en niños y niñas de 5 y 6 años?

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica basada en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las funciones ejecutivas control inhibitorio y memoria de trabajo.

1.6.2 Objetivo Específico

- Identificar algunos juegos cooperativos que potencien las FE de control inhibitorio y memoria de trabajo en los niños y niñas de 5 y 6 años.
- Analizar cada uno de los juegos cooperativos e implementarlos de manera pedagógica en el aula para desarrollar las FE en los niños y niñas de 5 y 6 años.

2. Marco Teórico

El juego es considerado una herramienta pedagógica fundamental en el desarrollo infantil y en el proceso de aprendizaje es un insumo importante para los docentes, pues gracias a éste se generan ambientes de trabajo en equipo y de allí la importancia del juego cooperativo. A partir de lo anterior y a fin de contextualizar desde el punto de vista teórico las particularidades del tema de la presente propuesta pedagógica, se toman algunos referentes investigativos importantes para profundizar sobre la importancia del juego cooperativo en el desarrollo de las funciones ejecutivas.

2.1 El juego

Uno de los primeros estudiosos sobre el tema del juego fue el historiador holandés Huizinga que en el año 1938 identificó la primera definición sistemática en donde define el juego como:

Una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (Huizinga citado en Cañeque, 1993, p.1).

Por su parte, Freud (citado por Aberastury, 2002), manifiesta que un niño juega no solo para refrendar situaciones satisfactorias sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas. En esta misma línea Freud (citado por Cañeque, 1993) argumenta que cada niño realmente es un juego que se comporta como un poeta, pues crea un mundo para sí mismo ya que reordena las vivencias de su propio entorno a una visión que a él le agrada; es por

ello por lo que se considera que lo opuesto a juego no es lo “serio”, sino lo real.

Ahora bien, a pesar de la emoción que caracteriza el mundo lúdico, el infante establece muy bien la diferencia y advierte placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real, es a partir de esta unión que se establece la diferencia entre el juego y la fantasía. Es importante señalar que la actividad lúdica se determina por un deseo en particular, el deseo de ser grande y es por ello que los niños tienden a imitar el comportamiento de los adultos.

En este sentido, Piaget (Citado por Cañeque, 1991), argumenta:

El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En este sentido el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón (p.14).

Por su parte, Jares (1992) resalta la importancia del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas. Manifiesta que el juego es un fin en sí mismo, pues genera una proyección de una necesidad que debe ser cubierta. De igual manera es considerado un mecanismo fundamental para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen; en ese sentido, considera que los juguetes no son neutrales, pues estos transmiten y desarrollan un explícito código de valores a través del cual se estructura un concluyente tipo de persona- jugador, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores y la forma de entender la diversión.

En esta misma línea Orlick (2002) enuncia que el universo del juego es el medio natural

de los niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo, pues se considera a los infantes los maestros del reino mágico siendo ellos los que más juegan y los que más inmersos están en la actividad. Adicional a lo anterior, el autor señala que el juego corresponde a un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

2.1.1 Características del juego

En el libro “Juego y Vida”, Cañeque, (1991) subraya la importancia que presenta el proceso lúdico cuando se presenta en su modelo original, es decir cuando se ejecuta con el mayor grado de libertad en su desarrollo.

A partir de lo anterior, se han definido ciertas características del juego, de acuerdo con los postulados de Caillois (2001):

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es fingida, es por ello por lo que se organiza mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- Su canalización es de destino incierto, es decir que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Es por ello por lo que la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.
- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término.
- Su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.
- Tiene como fundamento una estandarización de reglas, en el sentido de que durante su

duración se van estableciendo convenciones o pautas, en formas deliberadas y aceptadas.

- Produce placer, es decir que la actividad en si promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Ahora bien, Garaigordobil (2003) caracteriza al juego a partir de siete parámetros

1) Placer: El juego es siempre una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente produce excitación y hace aparecer signos de alegría y carcajadas; pero, aun cuando no va acompañada de estos signos, siempre es evaluada de manera positiva por quien la realiza.

2) Libertad: El juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.

3) Proceso: El juego se considera un proceso el cual tienen una finalidad, es una realización que tiende a ejecutarse por sí misma.

4) Acción: El juego es una actividad que implica acción y participación activa

5) Ficción: Tiene momentos de ficción, pues jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción, la cual lleva inmerso una oposición con la realidad y le permite al infante liberarse de las obligaciones que lo real le asigna, para pasar a actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que se impone a sí mismo y que de buena gana acepta y cumple.

6) Seriedad: El juego es una actividad seria para los niños y niñas, Al observar su cara, se evidencia que pone toda su atención en el tema como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza.

7) Esfuerzo: El juego puede obligar a los niños y niñas a realizar un esfuerzo intenso, a

perseverar, a concentrarse y a evaluar el resultado de su actividad

2.1.2 Dimensiones sociales del juego

Parten, (citado por Pugmire, 1996) propuso unas categorías de juegos las cuales se basan en la capacidad de los niños y niñas para la socialización con sus pares. Tales categorías constituyen las dimensiones sociales del juego:

- Desocupado: El niño no participa del juego.
- Espectador: El niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.

- Juego solitario: el niño juega de manera individual.
- Juego paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúen realmente.
- Juego asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando.
- Juego cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

2.1.3 Contribuciones del juego al desarrollo infantil

Garaigordobil (2003) manifiesta que de acuerdo a los estudios realizados desde distintas representaciones epistemológicas (Freud, Vygotsky, Piaget, Elkonin, Winnicott, entre otros) admiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños y niñas, pues conserva conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del

infante en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, es decir con profusos fenómenos cognoscitivos y sociales.

De acuerdo con lo anterior Garaigordobil (2003), argumenta que el juego corresponde a esa actividad por excelencia de la infancia, por lo que se considera una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, pues contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social de los niños y niñas. De acuerdo con los aspectos que están inmersos en el desarrollo humano se destacan:

1) Desarrollo intelectual. El juego brinda escenarios de aprendizaje gracias a las experiencias vividas dentro de cada actividad; en este sentido, es una oportunidad para cometer aciertos y errores, de pensar en soluciones mediante aplicación de conocimientos orientada a la solución de problemas, por lo que estimula el desarrollo de capacidades del pensamiento acompañado de creatividad y escenarios de aprendizaje.

2) Desarrollo de la sociabilidad. Alrededor del juego se tejen de manera constante relaciones con los pares, además de aprender normas de comportamiento y buenas relaciones.

3) Desarrollo afectivo – emocional. El juego es una actividad que genera placer, alegría y entretenimiento, lo cual permite un escenario de libre expresión pues orienta las energías de los niños y niñas de manera positiva, además de descargar tensiones, lo que se interpreta también como un refugio frente a las dificultades.

2.1.4 Funciones del juego

De acuerdo con Cañeque (1993), el juego lleva inmerso diferentes funciones:

a) La sensación continua de exploración y descubrimiento que forma parte de la

naturaleza intrínseca.

- b) Es un factor indestructible de activación y estructuración de las relaciones humanas.
- c) Es un factor de acción sobre el equilibrio psicosomático.
- d) Es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- e) Estimula en la vida del individuo una altísima acción constante.
- f) Facilita una catarsis elaborativa contigua.
- g) Permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- h) Recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas

transcurrieron.

- i) Posibilita a la persona aprendizajes de fuerte significación.
- j) El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

2.1.5 Tipos de juegos

Piaget (citado por Garaigordobil, 2006) propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, la cual se articula de manera estrecha con la evolución genética de los métodos cognoscitivos, es decir, de las estructuras del pensamiento de los niños y niñas, por lo que propone la siguiente clasificación:

- a) Juego sensorio motores o de ejercicio. Etapa que va desde el nacimiento a los dos años de edad. El niño adquiere el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de estos, su juego consiste en repetir y variar movimientos, obteniendo placer a partir de su dominio de las capacidades motoras y de experimentar el mundo con el tacto, la vista, el sonido.

b) Juego simbólico. Etapa que va desde los 2 a los 7 años, se caracteriza por la utilización de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. Comienza a jugar con los símbolos y las combinaciones de estos.

c) Juego de reglas. Aparecen entre los 4 y 7 años. Pero sobre todo se constituyen de los 7 en adelante, subsistiendo durante toda la vida. Se caracterizan por estar estructurados en base a reglas objetivas cuya transgresión constituye una falta (p.38).

A partir de lo anterior, investigadores como Moreno (citado por Camacho, 2012), propone otro tipo de clasificación, la cual no desconoce la propuesta por Piaget, pero que si plantea unos nuevos elementos de acuerdo con la evolución misma de la educación: Juego funcional o de acción, Juego de construcción, Juego simbólico Juego de reglas y juegos cooperativos.

2.2 Juegos Cooperativos

2.1.1 Conceptualización

Orlick (2002), manifiesta que los juegos cooperativos no son un factor nuevo en el desarrollo de las sociedades, pues desde los mismos inicios de la humanidad ya se presentaban algunos parámetros de éste y es precisamente cuando las antiguas tribus se reunían a celebrar la vida. El autor explica que la significancia de los juegos cooperativos es sencilla y su filosofía se orienta a que resulta más satisfactorio jugar con otros que contra otros, además que permite superar desafíos, no superar a otros y gozar de la propia experiencia del juego.

Una de las particularidades a resaltar de los juegos cooperativos es que ninguno de los

jugadores tiene que mantener su estima a costa de otro jugador, pues la esencia de este tipo de juegos es que están diseñados para la cooperación entre los jugadores a fin de llegar a un objetivo común; es decir, los niños y niñas juegan juntos a fin de alcanzar fines comunes en cambio de jugar unos contra otros para fines mutuamente excluyentes. (Orlick, 2002).

Por otra parte, Garaigordobil (citado por Velázquez, 2004), manifiesta que los juegos cooperativos se definen como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes, por lo que este tipo de actividades se pueden convertir en un recurso fundamental a fin de promover un estilo de educación fomentada en valores.

Ahora bien, Camacho (2012) orienta el juego cooperativo como un estilo de juego que presenta un grado de complejidad, en razón a que los niños y niñas juegan entre ellos, pero de una manera altamente organizada, pues están plenamente definidas las labores, los roles y las tareas en función del cumplimiento de las metas. Señala además que el juego cooperativo se sustenta en el juego de reglas que el niño va adquiriendo de acuerdo con la evolución misma de la actividad y acorde a su madurez social y afectiva; en este sentido este tipo de actividades busca disminuir las manifestaciones agresivas, promoviendo actitudes de cooperación, sensibilización, solidaridad y comunicación buscando la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

En este contexto, Parlebas (2001), argumenta que los juegos cooperativos no plantean “ganar” o “perder”, pues propone más bien la participación de todos para alcanzar un objetivo en común, pues la estructura está dirigida a que todos jueguen juntos, sin tener presiones por la competencia a fin de alcanzar un determinado resultado, es por ello que al no presentarse un interés solamente por ganar, el interés se basa solamente en participar; en este sentido y desde el punto de vista educativo, la importancia de este interés se centra en el proceso y no en el

resultado.

Una de las particularidades a resaltar en el juego cooperativo es que se orienta al grupo de participantes a que escojan sus roles a fin de llegar a un objetivo común. En este sentido, Ruiz (2002), argumenta que:

Los juegos cooperativos se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo en una serie de características: “todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos. Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo. (p.9).

Cabe resaltar los aspectos que abordan los juegos cooperativos como es el caso de la socialización, la paz y la armonía en la convivencia, recordando siempre qué, para la búsqueda de los objetivos cada ser humano debe accionar en conjunto con los demás y, por lo tanto, cada uno alcanza su meta si todos alcanzan la suya.

En línea con lo anterior Ruiz (2002) argumenta:

El juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz y la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro con el compañero (p.7).

Por su parte, Jares (2002), menciona que el énfasis de los juegos cooperativos se centra en las estrategias lúdicas de participación y la cooperación, de tal forma que no hay ganadores ni perdedores, pues todos participan de la misma manera sin ser excluidos, lo importante es la participación a fin de buscar el placer del juego, la comunicación y el aprecio de grupo.

2.1.2 Importancia de los juegos cooperativos

Jares (1992) resalta la importancia de la experiencia lúdica en el desarrollo social, físico, moral e intelectual de los niños y niñas; es por ello que el autor manifiesta que el juego corresponde a una proyección de una determinada necesidad que se quiere cubrir: Es así que los juegos cooperativos son un instrumento importante a fin de modificar las relaciones y estructuras sociales vigentes, claramente violentas.

En esta línea, Mercado (2009) expresa que los juegos cooperativos son muy beneficiosos porque:

- Son divertidos y alegres para todos.
- Hay un sentimiento generalizado de satisfacción.
- Se intercalan trabajos de grupos. Comunicación eficaz.
- Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y a competir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.
- Nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunicación social y reflexiva.
- Procura una evolución social de grupo, de los participantes, de manera plural y democrática.
- Se fortalece la habilidad de perseverar frente a las dificultades.
- Desarrollo biológico armónico sin riesgos de lesión en juegos agresivos.
- Se deja de lado la discriminación y se forja a integración.
- Eleva la autoestima individual dentro del desarrollo de la autoconfianza colectiva-grupal.

2.1.3 Características de los juegos cooperativos

Huizinga (2000), manifiesta que dentro de las características de los juegos cooperativos se resalta la participación de todos los integrantes, esto se debe a que, al momento de la integración, el niño se relaciona e interactúa de una forma participativa, descubriendo por sí mismo su rol dentro del juego y al momento de seleccionar los grupos el niño siempre quiere estar con los que él tiene más simpatía o los que él considera mejores al momento de la ejecución de la acción. Es por lo anterior que el rol que utiliza los niños y las niñas al momento de jugar depende de las características del juego, es por ello por lo que cambia el ambiente, el entorno, las reglas, además de la intensidad, por lo que todo es amplio e incierto en varios aspectos antes de comenzar una actividad, pero todo se va facilitando al instante en que los participantes se integran y formulan una posición clara.

Por su parte, Barreto (2003), sobre las dinámicas de grupo argumenta:

Construyen y recrean un mundo que no es el cotidiano; Las dinámicas brindan otra forma de afianzar el conocimiento, haciéndolo más agradable y menos tenso. Las dinámicas mejoran las habilidades comunicativas y expresivas de los participantes. Las dinámicas permiten canalizar estados de ánimo bajos, realizar una catarsis que la realidad diaria no permite. Las dinámicas salvan clases o procesos muy monótonos por su mismo contenido riguroso o esquematizado. Las dinámicas integran a los participantes y rompen el espacio personal tan definido por la cultura. Las dinámicas crean situaciones imposibles de vivir en otro contexto que no sea el del propio grupo. Las dinámicas establecen relaciones más flexibles entre el educador y el educando, ventaja clara en los procesos de aprendizaje. Las dinámicas motivan el deseo de vivir,

de luchar, por su mismo contenido positivo y lúdico; hacen ver lo bueno de la vida como digno de experimentarse. El reír es gratuito y reconfortante (p.15).

Ahora bien, Brown (citado por Jares, 1992) subraya que las características de los juegos cooperativos son liberadoras y señala las siguientes:

a) Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para poder lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen juntos, eliminando la presión que produce la competencia. El participante no se preocupa si va a ganar o perder: su interés está en la participación.

b) Liberan de la eliminación: El diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, a los más lentos, a los más torpes, etc. y junto con la eliminación va acompañado el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir.

c) Liberan para crear: Crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir a cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y al objetivo de la actividad. El juego cooperativo pone énfasis en el proceso: lo importante es que los jugadores gocen participando.

d) Liberan de la agresión física: Si se promueve la agresión contra otro, se estaría aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Se busca eliminar estructuras que requieran la agresión contra los demás.

2.1.4 Valores y actitudes de los juegos cooperativos

Jares (1992) menciona los valores que promueven los juegos cooperativos:

- **Construcción de una relación social positiva:** Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco.
- **Empatía:** Capacidad de situarse en la posición del otro para comprender su punto de vista.
- **Cooperación:** Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás.
- **Comunicación:** Desarrollo de la capacidad para expresar el estado de ánimo, percepciones y conocimientos, etc.
- **Participación:** Los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- **Aprecio:** desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.

Ahora bien, Mercado (2009), argumenta que el juego cooperativo permite el desarrollo de las siguientes actitudes: empatía, apertura de criterio, tolerancia, cooperación, comunicación, aprecio y confianza.

2.1.5 Diferencia entre juegos competitivos & cooperativos

Brotto (citado por Velázquez, 2004), basándose en las ideas de Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos

Tabla 1.
Diferencia entre juegos competitivos & cooperativos

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Ofrecen diversión solo para algunos participantes.	Ofrecen diversión para todos los participantes.
Un amplio porcentaje de los participantes manifiestan un sentimiento de derrota.	Todos manifiestan un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidades.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos, creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se genera desconfianza y egoísmo.	Se aprende a compartir y se generan sentimientos de confianza en el grupo.
Los jugadores no se solidarizan y consideran oportuno cuando algo “malo” les sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Se genera una división por categorías, estableciendo barreras entre los participantes y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un nivel de aceptación recíproca.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten es observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias de este. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores genera un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Nota: Elaboración propia a partir de datos de Velázquez (2004)

2.3 Funciones ejecutivas.

Una de las primeras definiciones sobre el tema fue la de Luria (citado en Rodríguez, 2014), quien las definió como un grupo de funciones que intervienen en la regulación del

comportamiento del ser humano y las relacionó con las habilidades cognitivas.

Por su parte, Lezak (1995) citado en Rodríguez (2014) acuñó el nombre de “funciones ejecutivas” definiéndolas como “Las capacidades mentales necesarias para la formulación de objetivos y la planificación de estrategias idóneas para alcanzar dichos objetivos, optimizando el rendimiento” (p.53).

Estas primeras definiciones han ido evolucionando y afinándose de acuerdo con el campo de investigación. Por ser un constructo amplio y nuevo, puede definirse desde la perspectiva de la neurociencia y/o la neuropsicología, así como desde el punto de vista de la educación.

Desde el punto de vista de la educación, Brown (1978) citado en Arán y López (2013) se considera como uno de los primeros autores que abordó el concepto desde el campo educativo, en este sentido, el desarrollo de las funciones ejecutivas en los procesos de aprendizaje ha sido prolífero, pues gracias a esto se han identificado problemas de aprendizaje y por ende se han planteado alternativas de solución en diferentes investigaciones.

Ya desde un contexto mixto de el escenario educativo y médico, Filipa (2017) combina los dos aspectos en su definición el de la neurociencia y la educación, describiendo las funciones ejecutivas como habilidades o destrezas propias del cerebro puesto que son ellas las que permiten a un sujeto, en este caso al estudiante, responder de manera correcta en situaciones nuevas en la vida cotidiana, sea colegio o casa.

Para Stelzer et al (2010), las funciones ejecutivas, dentro de sus tantas definiciones, se han relacionado con procesos asociados al control consciente del pensamiento, comportamiento y afectividad. Es decir, no solo los procesos cognitivos hacen parte fundamental de estas funciones, dimensiones como la afectiva y la motora también son esenciales.

En la actualidad, otro aporte importante es el que hace Diamond (2013) y sobre este tema

refiere “Las funciones ejecutivas son destrezas cognitivas fundamentales para el éxito escolar y la vida”. Esta definición sirve como referente a la presente propuesta pedagógica en la que finalmente busca a largo plazo alcanzar estos aspectos mencionados por la autora. También añade:

El mejoramiento temprano de las destrezas de funciones ejecutivas -F.E.- prepara a los niños para despegar en un camino hacia el éxito. De lo contrario, dejar que comiencen con menos destrezas es dejar que despeguen en un camino negativo difícil y sumamente costoso de desandar.

En este sentido Morton (2013) también señala:

El entrenamiento en funciones ejecutivas es económico y se puede integrar al programa de enseñanza regular con niños de apenas 4 ó 5 años de edad. Las modificaciones a los currículos existentes para niños de la primera infancia deberían incluir actividades agradables y exigentes centradas en autorregulación. El yoga, la música, los aeróbicos, el baile, la meditación, la narración de cuentos y las artes marciales son ejemplos de actividades que pueden ayudar a mejorar las habilidades fundamentales de las funciones ejecutivas. En el salón de clase, los niños deberían participar en más aprendizaje activo y actividades en grupos pequeños, y pasar menos tiempo en actividades de grupos grandes. Los niños con mejores funciones ejecutivas necesitan menos intervenciones negativas por parte de profesores, lo que ayuda a crear un entorno libre de estrés, que a su turno fortalece aún más el desarrollo de las funciones ejecutivas. A los niños de corta edad se les debería animar también a participar en formas más rigurosas de juegos, tales como juegos de suplantación social donde aprenden a asumir papeles y a adaptarse a tramas

siempre cambiantes (p. 4).

En este sentido, la propuesta pedagógica plantea que a los niños y niñas hay que facilitarles experiencias significativas que les brinden la oportunidad de socializar, actuar, proponer, jugar (libremente, estructurado e intencionado), ya que estas acciones potencian y dan forma a su arquitectura cerebral favoreciendo de esta manera el desarrollo de las funciones ejecutivas.

2.3.1 Clasificación de las funciones ejecutivas

De acuerdo con Moraine (2014), Marina y Pellicer (2015), Diamond (2013) se ha establecido una clasificación de las funciones ejecutivas:

Tabla 2.

Clasificación de las Funciones ejecutivas

Autor	Clasificación
Clancy Blair, (2013)	Memoria de trabajo. Control inhibitorio. Flexibilidad cognitiva.
Diamond (2013)	Control inhibitor (autocontrol). Memoria de Trabajo. Flexibilidad Cognitiva.
Moraine (2014)	Atención. Memoria. Organización. Planificación. Inhibición e Iniciativa. Flexibilidad y Capacidad de Cambio Control de la conducta y Control de la emoción. Establecimiento de Objetivos

Marina & Pellicer (2015)	La Activación. La dirección de Flujo de consciencia. La gestión de la motivación. Gestión de las emociones. El control del Impulso. La elección de metas y proyectos. Iniciar la acción y organizarla. Mantener la acción. Flexibilidad. Gestión de la memoria. Metacognición.
--------------------------	--

Nota: Elaboración propia

De acuerdo con la clasificación anterior, es evidente la relación entre estos factores y los elementos que se involucran en el proceso de aprendizaje.

Continuando con Morton (2013), citando a Blair (2013) y esta a su vez a Hammond, et al (2011). Bierman, et al (2008). Diamond, et al (2007) quienes expresan:

La demostración de las relaciones entre la experiencia temprana y las funciones ejecutivas y entre las funciones ejecutivas y los resultados socio-emocionales y académicos, han dado lugar a estudios de intervención que examinan las funciones ejecutivas como un blanco potencial de los esfuerzos para promover competencias socio-emocional y académica en niños en riesgo de fracaso escolar. Los resultados de estos estudios son generalmente positivos, sea sugiriendo o indicando que los cambios relacionados con programas en funciones ejecutivas median, hasta cierto punto, los efectos del programa sobre resultados académicos y repercusiones de comportamiento.

Teniendo en cuenta esta concepción, existe la posibilidad de alcanzar unos buenos resultados al llevar a cabo esta propuesta pedagógica dentro del ámbito escolar, lo que motiva a

emprender con mayor ánimo su aplicación.

2.3.2. Funciones ejecutivas en el Desarrollo Infantil

Según Morton (2013) citando a Blair (2013) y esta a su vez a Carlson et al (2004); Hughes & Ensor (2007); Blair & Razza (2007); Bull & Scerif (2001) y Espy et al (2004), estos autores refieren que “Numerosos estudios han demostrado que la función ejecutiva está significativamente relacionada con un número de aspectos del desarrollo infantil incluyendo la competencia socio-emocional y la habilidad académica temprana” (p.30).

Por otro lado, el Banco Interamericano de Desarrollo refiere “La función ejecutiva es un factor determinante fundamental de cuán adecuadamente los niños se adaptan y aprenden en la escuela” igualmente cita a Anderson (1998) quien define “La función ejecutiva comienza a desplegarse a edad muy temprana, pero cambia drásticamente en la primera infancia a medida que se desarrolla el lóbulo frontal”. Es en esta área del cerebro, según diferentes investigaciones, es donde se presenta un despliegue amplio de conexiones neuronales que cumplen acciones fundamentales en el proceso cognitivo y el desarrollo de las funciones ejecutivas.

2.3.2. 1 Función ejecutiva Control inhibitorio

Teniendo en cuenta que las habilidades de las funciones ejecutivas son fundamentales y primordiales para el desarrollo, con relación a ello, Morton (2013) definió el autocontrol como “La habilidad de resistirse a hacer algo tentador con el fin de hacer lo correcto. Esta habilidad ayuda a los niños a prestar atención, a actuar de manera menos impulsiva y a permanecer

concentrados en su trabajo” (p.4). Por lo tanto, es relevante desarrollar en el entorno escolar esta función ejecutiva, debido a que la edad de 5 a 6 años es la etapa ideal según algunas investigaciones, donde esta se puede fortalecer. Díaz (2016) citando a Diamond (2013) al respecto afirma:

La inhibición es una habilidad que se relaciona estrechamente con el control cognitivo y con la MT, y hace referencia a la capacidad de controlar la atención, comportamientos, pensamientos y/o emociones, suprimiendo los estímulos sobresalientes, con el fin de entregar la respuesta requerida o necesaria (p.41).

Con lo anterior, se puede apreciar que la función ejecutiva de control inhibitorio es un proceso que va madurando a medida que el niño va desarrollando su arquitectura cerebral, que es en los primeros 5 años del niño donde se sientan sus bases para lograr tal fin. Ahora bien, esta función ejecutiva puede presentar cambios de acuerdo a las experiencias que los niños y niñas tienen a lo largo de su vida.

Por otro lado, Cervigni et al (2012) comenta que algunas investigaciones han acentuado que el modo de crianza influye en el desarrollo de los hijos y tiene un gran impacto tanto en lo cognitivo como en lo afectivo de los niños (Landry et al., 2002; Bornstein et al., 2006). Además “Otros estudios se han focalizado en el análisis de la manera en que los padres transmiten normas y controlan el comportamiento del niño (Smith et al., 2004; Hughes y Ensor, 2006). Por otro lado, el término autorregulación hace referencia a aquellos procesos que permiten modular (facilitando o inhibiendo) la actividad. La interacción entre procesos reactivos y autorreguladores se iniciaría en los primeros momentos de la vida (Rothbart y Hwang, 2005); P.4.

Adicional a estos, Romero, et al (2017) refiere “En los niños, las funciones ejecutivas no sólo son necesarias para regular el comportamiento en situaciones sociales o académicas, sino

también para controlar los comportamientos impulsivos y seguir las instrucciones de los profesores o de sus progenitores” (p. 254). Por lo anterior, se hace necesario vincular a los cuidadores para el fortalecimiento de esta función ejecutiva.

2.3.2.2 Función ejecutiva Memoria de trabajo

Es uno de los procesos cognitivos superiores para controlar el pensamiento que determina el comportamiento en las actividades que se van a realizar de forma cotidiana. Varios autores tienen las siguientes definiciones:

Por ejemplo, Morton (2013) refiere “Es la habilidad de mantener información en la mente donde puede ser intervenida. Esta destreza es necesaria para efectuar tareas cognitivas tales como interrelacionar tópicos, hacer cálculos mentales, y decir lo que se necesita hacer en orden de prioridad” (p. 4).

Por otro lado, Díaz et al (2016) define “La memoria de trabajo es también un elemento del dominio de la FC. El establecimiento de metas, incorpora la capacidad de desarrollar nuevas iniciativas y conceptos, así como la capacidad para planificar acciones en las tareas de avance y de aproximación de una manera eficiente y estratégica” (p. 40).

Además, el mismo autor presenta la definición de los siguientes autores:

La Memoria de Trabajo (MT) es un proceso de capacidad limitada que permite almacenar a corto plazo, el seguimiento y manipulación de la información (Baddeley, 2001). En niños con desarrollo normal, la MT surge entre los 7 y 12 meses, lo que se puede observar en el aumento del retraso en la respuesta de un niño cuando observa un objeto en un lugar determinado y luego es capaz de recuperarlo entre dos opciones (Diamond,

2002). Cuando se mueve el objeto de posición, los niños menores de 7 meses tienden a equivocarse buscando el objeto en la ubicación anterior. Se plantea que la MT espacial alcanza un desarrollo similar al adulto a los 8 años (Luciana & Nelson, 1998), encontrándose una mejora en el desempeño entre los 8 y 15 años, y un crecimiento de la capacidad de precisión hasta los 19 años (Luna, Garver, Urban, Lazar, & Sweeney, 2004). En adición, Perlman, Huppert, & Luna (2016) encontraron que el funcionamiento de la corteza pre-frontal lateral aumenta entre los 3 y 7 años al realizar tareas de MT espacial.

Por otro lado, Cervigni et al (2012). Citando el modelo que Miyake et al. (2000) los cuales definen “La memoria de trabajo, la inhibición de respuestas prepotentes y el cambio del enfoque mental (set shifting) como tres componentes básicos —parcialmente dissociables—del funcionamiento ejecutivo” (p.130).

Finalmente Morton (2013) expresa “Un alto nivel de funcionamiento ejecutivo está ligado a varios resultados positivos tales como competencia en los campos social, emocional y académico. De hecho, estos resultados predicen el éxito escolar temprano mejor que cualesquier resultados predichos por la inteligencia, los conocimientos aritméticos y el alfabetismo” (p.5).

En concordancia, Romero, et al (2017) define “El funcionamiento ejecutivo en la infancia predice el rendimiento durante toda la vida y se ha relacionado con la mejora de la competencia social, la prevención de los problemas de conducta, el éxito académico, la mejora de la salud y la calidad de vida” (p. 258).

Teniendo en cuenta estas definiciones, concluimos cuán importante es trabajar las funciones ejecutivas de control inhibitorio y memoria de trabajo en la primera infancia, reconociendo que estas habilidades cognitivas predicen el éxito escolar a mediano y largo plazo;

mejorando el desarrollo infantil y por ende la calidad de vida de los niños y las niñas.

3. Propuesta Pedagógica/Plan de Intervención

3.1 Debido a la situación actual presentada en Colombia por la Pandemia relacionada al virus del Covid- 19, desde el mes de marzo del año 2020, no se pudo implementar la propuesta inicial de investigación, razón por la cual para poder avanzar en los estudios de maestría en Desarrollo Infantil se modificó quedando elaborada como propuesta pedagógica y así llevarla a cabo cuando las condiciones de salud pública lo permitan.

3.2 Población a la que va dirigida la propuesta

El grupo participante pertenece al grado transición de la Institución Educativa Número Nueve Técnico Industrial, sede Manuel Rosado Iguarán. Ubicada en la zona urbana del municipio de Maicao, del departamento La Guajira. Consta de 10 estudiantes en total entre los cinco y seis años de edad. Éstos se escogerán dentro de un grupo aproximado de 50 estudiantes, debido a las observaciones y al diagnóstico realizado a inicios del año escolar en ellos se identifica la necesidad de fortalecer sus funciones ejecutivas como control inhibitorio y memoria de trabajo.

3.3 Metodología:

Diseñar una propuesta pedagogía basada en los juegos cooperativos para fortalecer las funciones ejecutivas de control inhibitorio y memoria de trabajo en los niños y niñas de 5 y 6 años.

3.4 Descripción de la propuesta

Esta propuesta pedagógica está dirigida para los cuidadores y profesionales que trabajan con esta población infantil y que desean fortalecer las funciones ejecutivas: control inhibitorio y memoria de trabajo, igualmente la socialización y el trabajo en equipo de los estudiantes en el aula a través de los juegos cooperativos.

Los entornos donde se desarrollan los niños y las niñas deben ser seguros, limpios, agradables, cómodos, organizados, previa planeación para fomentar los juegos: libres (espontáneos), dirigidos y cooperativos, teniendo como base que el juego es un derecho y hace parte de su identidad. Las acciones mencionadas son el andamiaje que permite robustecer la arquitectura cerebral de los estudiantes a través del juego, de esta forma también se fortalecen las funciones ejecutivas. Igualmente hay que tener en cuenta dentro de la planificación las rutinas que complementan este desarrollo, a continuación, se presenta la siguiente propuesta de acuerdo a la experiencia que se ha tenido en el entorno escolar:

Dentro de las actividades escolares realizadas todos los días de lunes a viernes con los estudiantes en el aula, además de las académicas, se ha fomentado el juego de la siguiente manera: El juego libre, ABC, hábitos de higiene. A partir de esta propuesta pedagógica, la rutina anterior se complementará con la aplicación de un juego cooperativo que se va a implementar semanalmente con un intervalo de dos veces por día (uno al inicio de la jornada escolar y otro al finalizar). Quedando planificada esta jornada de la siguiente manera:

- **Juego libre:** Los niños llegan al colegio, se saludan y organizan sus implementos escolares (loncheras, bolsos, cuadernos) y se les deja jugar libremente con sus pares.
- **La bienvenida divertida ABC (actividades básicas cotidianas):** Es el momento para saludar, cantar, orar a Dios, observar el estado del tiempo, el calendario, leer un cuento,

entre otras actividades lúdicas de motivación teniendo como base las actividades rectoras (juego, arte, literatura y exploración del medio) que fortalece el desarrollo de los niños.

- **Juego cooperativo (inicial):** Para el desarrollo de esta propuesta pedagógica en el nivel preescolar se tendrán en cuenta los juegos cooperativos para fortalecer las siguientes funciones ejecutivas: control inhibitorio y memoria de trabajo de cada uno de los niños y niñas.
- **Juego libre:** Es el momento de descanso y merienda donde comparten y juegan con sus amigos espontáneamente.
- **Hábitos de higiene:** En este momento se practica: lavado de manos, cepillado de dientes y organización del uniforme.
- **Juego cooperativo (refuerzo):** Antes de finalizar la jornada escolar se reforzará el mismo juego cooperativo de la semana con el propósito de afianzar las funciones ejecutivas: memoria de trabajo y control inhibitorio.

Cabe resaltar, que el propósito de implementar estos juegos cooperativos además de facilitar las interacciones entre los estudiantes es lograr mejorar su arquitectura cerebral permitiendo que las funciones ejecutivas de control inhibitorio y memoria de trabajo se fortalezcan y a largo plazo mejoren su rendimiento académico y haya en ellos transformaciones propositivas.

Por otro lado, teniendo en cuenta que los niños y niñas son los actores principales se ha pensado que de las once sesiones, ellos tengan la oportunidad de elegir el juego cooperativo que más le ha gustado en dos de ellas.

Los juegos escogidos son los siguientes: El globo, Nuestro mejor saludo, Cruzando el río,

Juego de obstáculos, El tren de los valores, Circuito de equilibrio, Corre, cuenta y gana y finalmente Sui yosu- carritos de cardón.

En la siguiente tabla presenta el cronograma de los juegos cooperativos a desarrollar en el aula:

Cronograma de Ejecución de los Juegos Cooperativos por Semanas											
Juegos	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11
Nuestro mejor saludo.	Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m										
El globo.		Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m									
La bolita de papel			Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m								
Cruzando el río.				Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m							
Juego de obstáculos.					Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m						
Juego cooperativos preferidos.						Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m					
Sui yosu- carritos de cardón							Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m				
El tren de los valores.								Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m			
Circuito de equilibrio.									Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m		
Corre, cuenta y gana.										Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m	
Juego cooperativos preferidos.											Jl: 8:00 a 9:00 am JR: 11:30 am a 12:30 m

Jl: juego de inicio.

JR: juego de refuerzo.

3.5 Técnicas e instrumentos que se utilizarán para la recolección de información.

Instrumentos:

Los recursos didácticos que se necesitan para aplicar los juegos cooperativos son los siguientes:

JUEGO COOPERATIVO	RECURSOS
NUESTRO MEJOR SALUDO	Humano, espacio físico abierto, imágenes.
CRUZANDO EL RÍO	Fase A-B-C: Aros (mínimo 30), Tiza o señalización que indique donde está quebrado el puente.
JUEGO DE OBSTÁCULOS	Fase A – B –C: Colchonetas, aros, conos, cartulina o papel iris de varios colores recortados en pedazos
EL TREN DE LOS VALORES	Fase A y B: Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio, paleta de colores verde - anaranjado – rojo. Fase C: Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio, Bandera o cono para indicar punto de encuentro, Hojas y marcadores.
CIRCUITO DE EQUILIBRIO	Fase A-B - C: Una cuerda de $\frac{3}{4}$ de largo, Conos, pito, parque (espacio abierto). Fase B-C: 5 tangram dependiendo de la cantidad de grupos hechos en papel cartulina.
CORRE, CUENTA Y GANA	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda remplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc.). • Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos. <p>Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc.). • Hojas con números del 1 al 20 que serán pegados en los conos. • Tarjetas con elementos como se muestra en el ejemplo. <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc.). <p>Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos.</p>
LA BOLITA DE PAPEL	Fase A y B: Hojas de papel periódico (prensa), cinta, tiza (opcional), fase C: Bolita construida con papel periódico, aros, baldes
EL GLOBO	Globos: rojos, amarillos, verdes, azules, anaranjado, canasta, pito
SUI YOSU- CARRITOS DE CARDÓN	Cardón (cactus), estaca, tangram, bolsa, cal, conos, pito.

Resultados esperados:

Con la implementación de estos juegos cooperativos se busca un fortalecimiento de las funciones ejecutivas: memoria de trabajo y control inhibitorio de los niños y niñas. Aunque también en los juegos están incluidas otras funciones ejecutivas, éstas no hacen parte de la propuesta pedagógica.

JUEGO COOPERATIVO	RESULTADOS QUE SE ESPERAN DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	RESULTADOS DEL FORTALECIMIENTO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS
NUESTRO MEJOR SALUDO	<p>Establecer acciones conjuntas.- Evitar errores en saludos propuestos por el grupo con pautas asignadas por el docente.</p>	<p>Control Inhibitorio: Discriminan qué ejercicios son los que deben ejecutar dependiendo del equipo al que pertenecen.</p> <p>Memoria de trabajo: Adquiere la información de las instrucciones que debe seguir una vez pertenezca a un equipo. Retiene la información y la evoca realizando los movimientos con sus compañeros.</p> <p>Control motriz: Direccionar sus movimientos para que sean coordinados con los de los demás.</p> <p>Detección de riesgo: Inhibir sus acciones a fin de evitar ser eliminado del grupo, tomar decisiones de sus acciones dependiendo del valor que le da a la importancia de participar del juego y darle un valor emocional a ser ganador o ser parte de un equipo ganador.</p> <p>Memoria de trabajo-viso espacial: La tarea cognitiva-conductual de gritar al mismo tiempo el nombre del equipo y hacer los movimientos señalados por el profesor al mismo tiempo y de manera coordinada fomenta la capacidad de planificar y ejecutar los movimientos corporales y espaciales.</p>
CRUZANDO EL RÍO	<p>Ayudar a mis compañeros, así no sean mis amigos para que todos logren realizar las actividades.- Fortalecer habilidades de control corporal, coordinación y planeación.</p>	<p>Control inhibitorio: Los niños requieren regular respuestas impulsivas ya que hay condiciones claras para atravesar el puente, además tienen que regularse y poner atención.</p> <p>Memoria de trabajo viso espacial: Durante toda la actividad los niños deben realizar movimientos espaciales que implican memorizar caminos.</p> <p>Control motriz: Para poder lograr llegar a la meta del puente está quebrado los niños deben planear, organizar y ejecutar movimientos secuenciales.</p> <p>Procesamiento de riesgo-beneficio: De una fase a otra tiene que detectar cambios en el ambiente (características del puente) e identificar que señal implica riesgo de caer en un aro que indica que el puente está quebrado y cual señal indica que es seguro y les ayuda a cruzarlo.</p> <p>Planeación: Tienen que analizar la situación y pensar anticipadamente cual es el mejor camino para poder llegar a la meta.</p> <p>Flexibilidad mental: Se ejercita en el momento en que su estrategia falla y tienen que analizar y ejecutar otras acciones que les permitan cumplir con el objetivo (atravesar el puente).</p>

<p style="text-align: center;">JUEGO DE OBSTÁCULOS</p>	<p>Ayudar al otro a realizar los movimientos cuando sea requerido.- Lograr realizar los movimientos en ambientes diferentes con todo el grupo.</p>	<p>Control Inhibitorio: En el momento en que deben realizar los movimientos de acuerdo al sonido y cuando deben pasar por obstáculos sin que estos sean tocados. Memoria de trabajo: Se observa en el momento en que aprenden una canción. Control Motriz: Cuando el niño en la fase B adquiere el movimiento de tal manera que lo puede realizar sobre obstáculos. Secuenciación inversa: Se da en el momento en que el movimiento es realizado hacia atrás. Detección y selección de riesgo: En los momentos donde al no hacer el movimiento de acuerdo a la instrucción, deben devolverse. Planeación: Se da en el momento en que deben planear en equipo un movimiento de acuerdo al instrumento. Flexibilidad mental: cuando el ambiente se modifica en la fase C.</p>
<p style="text-align: center;">EL TREN DE LOS VALORES</p>	<p>Trabajar en equipo con todos los integrantes del grupo y cuidarnos entre todos.- Lograr a través de secuencias de actividades coordinación y control corporal.</p>	<p>Control inhibitorio: Se refuerza a través de la necesidad de centrar la atención para cumplir con las instrucciones y reglas del juego. Memoria de trabajo viso espacial: Se ejercita en el momento en que tiene que ver las tarjetas para saber en qué velocidad se desplazan. Control motriz: Requieren organizar sus movimientos corporales, además para cumplir con los desplazamientos tienen que organizar y ejecutar acciones complejas. Planeación: Esta función la ponen en práctica en varios momentos en los que tienen que identificar estrategias para desplazamientos, cuidar su bandera y tratar de quitar la de otros equipos y para la exposición grupal que hacen al final. Flexibilidad mental: En la búsqueda de diferentes estrategias para alcanzar la meta y de responder a los cambios que se presentan a lo largo de la actividad donde se va complejizando o se pueden dar situaciones inesperadas (perdida de la bandera).</p>
<p style="text-align: center;">CIRCUITO DE EQUILIBRIO</p>	<p>Apoyar a mis compañeros para que todos logren realizar el recorrido cuando lo requieran.- Lograr que todo el grupo realice el recorrido de manera eficiente (Independiente-mente del tiempo).</p>	<p>Control Inhibitorio: En el momento en que deben pasar por los aros sin tocarlos y en el momento en que hay cambios de altura. Memoria de trabajo: Se observan todos los tipos de memoria al momento en que realizan el primer juego. Control Motriz: Cuando el niño debe ir en la fila india, también al momento de realizar el circuito. Secuenciación inversa: En el momento en que el circuito se realiza hacia atrás. Detección y selección de riesgo: En los momentos en que deben subir el rodadero sin ayuda. Procesamiento riesgo-beneficio: Cuando debe hacer el ejercicio de mayor complejidad en la fase B y este debe ser efectivo, de lo contrario perderá puntos. También cuando deben hacer el ejercicio que cada grupo planeó. Planeación: en el momento en que deben planear en equipo un nuevo circuito usando los mismos elementos. Flexibilidad mental: cuando los niños modifican la actividad dentro del mismo ambiente en la fase C.</p>

<p style="text-align: center;">CORRE, CUENTA Y GANA</p>	<p>Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la actividad.- Lograr desplazamientos exitosos de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente ubicándose espacialmente y realizando las operaciones mentales correspondientes.</p>	<p>Control inhibitorio: Tienen que regular respuestas impulsivas, ya que deben escuchar el número, ver y hacer conteo de elementos, hacer operaciones matemáticas para poder tener una ejecución exitosa en la actividad, lo cual implica inhibir respuestas impulsivas que los llevan al error.</p> <p>Memoria de Trabajo: Fase B y C ya que requieren retener la información de los objetos para desplazarse al cono correspondiente.</p> <p>Memoria viso-espacial: cuando se desplazan a tocar los conos deben planificar tareas de ubicación espacial, además al hacer el ejercicio con las tarjetas refuerzan la permanencia de la percepción visual.</p> <p>Control motriz: Deben organizar y ejecutar movimientos de acuerdo a las instrucciones del docente y saber de acuerdo a la misma a cual cono se van a dirigir.</p> <p>Planeación: Ellos deben generar una estrategia que les permita hacer el conteo de objetos y las operaciones matemáticas para alcanzar exitosamente el objetivo.</p> <p>Flexibilidad mental: Se refuerza en el caso en el que comenten un error en el conteo o en las operaciones matemáticas y deben tener la habilidad de cambiar de criterio cognitivo y generan nuevos patrones para alcanzar la meta.</p>
<p style="text-align: center;">LA BOLITA DE PAPEL</p>	<p>Alentar a todos mis compañeros de grupo para que lo logren.- Cumplir con tareas que implican practicar habilidades de motricidad fina y gruesa, construyendo la pelota y realizando los desplazamientos indicados.</p>	<p>Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones.</p> <p>Memoria de trabajo visoespacial: Se ejercita durante toda la actividad ya que requiere realizar movimientos espaciales, de estabilidad y permanencia de percepción visual.</p> <p>Control motriz: Esta se refuerza en movimientos de motricidad fina a través de la construcción de la pelota, como en los que deben realizar ejercicios gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales para lograr pasar la pelota y llevarla a la meta.</p> <p>Flexibilidad Mental: Si bien es cierto que se indica cómo deben realizar la tarea y cuál es el objetivo final los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimiento que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar.</p>

<p style="text-align: center;">EL GLOBO</p>	<p>Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la actividad.- Lograr que entre todos los integrantes del grupo puedan sostener el globo en el aire sin dejarlo caer.</p>	<p>Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones Atención sostenida: Cuando el niño tiene que mantener su atención en el globo para no dejarlo caer, ya que requiere movimientos espaciales, de estabilidad y permanencia de percepción visual.</p> <p>Memoria de trabajo: Cuando se recuerdan las indicaciones y se siguen para desarrollar el juego.</p> <p>Control motriz: es cuando se realizan movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de actividades o ejercicios secuenciales y movimientos de motricidad fina cuando se dan golpes suaves con la mano para lograr sostener el globo en el aire.</p> <p>Flexibilidad cognitiva: Si bien es cierto que se indica cómo deben realizar la tarea y cuál es el objetivo final los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimiento que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando esto que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar.</p> <p>Secuenciación inversa: Se presenta en la fase C donde los niños en vez de ingresar deben ir saliendo del juego.</p> <p>Procesamiento riesgo beneficio: El niño debe procurar cumplir con la tarea que es ayudar a su equipo a mantener el globo en el aire y así ganar caritas felices.</p>
<p style="text-align: center;">SUI YOSU- CARRITOS DE CARDÓN</p>	<p>Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la actividad. Lograr desplazamientos exitosos de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente para la carrera de relevos y lograr desplazamientos exitosos ubicándose espacialmente y realizando las actividades correspondientes.</p>	<p>Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones.</p> <p>Memoria de Trabajo: Cuando se recuerdan y siguen las indicaciones para desarrollar el juego.</p> <p>Planeación: El grupo debe planear el orden de ingreso o salida de cada uno de sus participantes en la fase B y C.</p> <p>Atención sostenida: Cuando el niño tiene que mantener su atención para llevar el carrito por el camino indicado sin salirse.</p> <p>Control motriz: Cuando se realizan movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales y movimientos de motricidad fina llevando en la mano el carrito.</p>

3.6 Identificar los juegos cooperativos que permitan fortalecer las funciones ejecutivas de los niños y niñas de 5 y 6 años.

Para hacer la selección de los juegos cooperativos se realizó una exploración en internet usando los términos de juegos cooperativos en educación inicial, juegos cooperativos y juegos tradicionales Wayuu en niños y niñas 5 a 6 años, encontrando los siguientes:

Can	Nombres de los juegos cooperativos	Can	Nombres de los juegos cooperativos
1	La cadena o el rescate	32	Hip-hop-hup
2	El globo	33	Juguemos con la cuerda
3	El paracaídas	34	La bolita de papel
4	El escondite inglés	35	Crucemos por las cuerdas
5	Llevando el balón.	36	El trompo (choocho)
6	Bote, Bote	37	Carrito de cardón (kemion yosuyaa)
7	Pies quietos	38	Carrera de Burro (suwatirra puliku)
8	Carrera de sacos	39	El tejo wayuu (ajawajawaa)
9	El lago encantado	40	Carreras de bicicletas (suwachira wisicleeta)
10	Coleccionistas	41	Wayuunkerra- muñeca de barro
11	Nuestro mejor saludo	42	Eiwa- tejer
12	Jugando en el barco	43	Massi- flauta
13	Cintas y ensaladas	44	Jirocainay- toco
14	Cruzando el río	45	Achinpajarra o lanzamiento de flecha
15	Juego de obstáculos	46	Ainirrawa yasu- lanzamiento de cardón
16	Creadores de palabras	47	Junaya- lanzamiento con honda
17	El tren de los valores	48	Ashunaja- nadar
18	Circuito de equilibrio	49	Aapirrawa- lucha
19	Corre, cuenta y gana	50	Onojirrawa- lucha libre
20	Logrando retos de colores	51	Kalapazaya- cargando la patilla
21	Adivina, adivinador	52	Zitchinjirrawa nujapu- la fuerza en la mano
22	Cogiendo el paso	53	Kutsichi- la fuerza de los dedos
23	Arte en las manos	54	Aycinjarrawa suu wanketael banco
24	Cuidadores de sueños	55	Koots- boliche
25	Enredados	56	Choocho- trompo
26	Moviendo tu cuerpo	57	Suwachirra aman- carrera de caballos
27	Creadores de caricaturas	58	Sualael hilo
28	Aros, cuerdas y balones	59	Sui yosu- carritos de cardón
29	Juego de balones	60	Ainirrawa suma ipalanzamiento de piedra.
30	Los valores	61	Saltando con mi huella
31	Armando ando		

Estos juegos son tomados de: Barrera Zea Diana Consuelo; Ordúz Valencia Carlos Mario

y Zambrano Garzón Mónica Yamile (2016), los cuales fueron adaptados a nuestro contexto. De igual forma para el juego tradicional Wayuu se usó la investigación de Yáñez Canal, H., Ferrel Ortega, F. R., Vidal Gómez, A. C., & Blanco Torres, Y. O. (2018) y Fernández, J. G. (2013). Solamente el juego del globo fue tomado de los juegos espontáneos que tienen los niños en el preescolar y fue adaptado para ser juego cooperativo. Después de leer cada una de las indicaciones de los juegos se seleccionaron aquellos de acuerdo a las funciones ejecutivas que se propone fortalecer en los niños y niñas de esta propuesta, y quedaron los siguientes:

Can	Nombre del juego cooperativo	Función ejecutiva a fortalecer
1	El globo	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Atención sostenida, Control motriz, planeación, flexibilidad cognitiva, Procesamiento riesgo beneficio, Memoria de trabajo, Secuenciación inversa.
2	Nuestro mejor salud	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Control motriz, planeación.
3	Cruzando el río	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, procesamiento de riesgo-beneficio, flexibilidad mental.
4	Juego de obstáculos	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Memoria de trabajo visual, viso espacial, verbal; Control motriz; Procesamiento riesgo beneficio; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental.
5	El tren de los valores	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, planeación, flexibilidad mental.
6	Circuito de equilibrio	Control inhibitorio, Memoria de visual, visoespacial, verbal; Control motriz, Detección de selecciones de riesgo, Procesamiento riesgo beneficio, Secuenciación inversa, Planeación, Flexibilidad mental.
7	Corre, cuenta y gana	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Control motriz, planeación, flexibilidad mental.
8	Sui yosu- carritos de cardón	Control inhibitorio, Memoria de trabajo, Atención sostenida, control motriz, planeación, flexibilidad cognitiva.

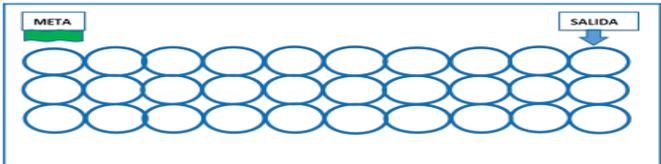
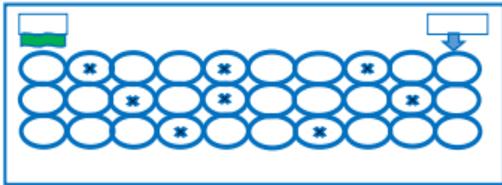
Estos juegos buscan facilitar la cooperación entre los niños y las niñas dentro del aula, donde ellos tengan la oportunidad de participar de manera activa en los juegos cooperativos que se proponen realizar diariamente y puedan dirigir y hacer cambios en los mismos de la siguiente manera: Los tres primeros días de la semana, serán desarrollados como se plantea en el formato que verán a continuación y los dos últimos días, serán los estudiantes los que ya conociendo el juego de la semana y la forma de realizarlo cooperativamente, podrán hacerle variables teniendo

en cuenta las características de trabajo en equipo para alcanzar el bien común y la diversión sin competencia.

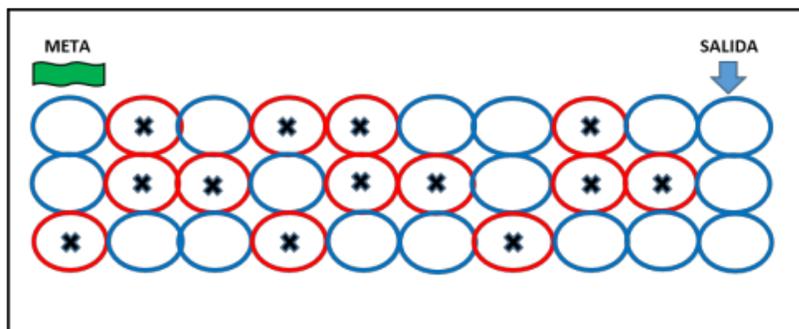
A continuación, se relacionan los juegos cooperativos seleccionados para realizar con los estudiantes en el entorno escolar:

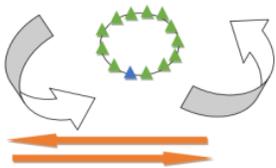
Nombre de juego Cooperativo		Nuestro mejor saludo	
Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Control motriz; Memoria de trabajo; Planeación.	Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo motor: Coordinación motora, salta, corre y gira con facilidad, reconoce lateralidad.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: Identifica numeración, discrimina, reconoce y señala esquema corporal, ordena secuencia.</p> <p>Desarrollo Social: Reconoce compañeros de grupo, reconoce figuras de autoridad, sigues instrucciones, manifiesta actitud de participación en juegos grupales.</p>
Duración	Una hora por sesión	Recursos	Humano, espacio físico abierto e imágenes.
Objetivo Cooperativo		Establecer acciones conjuntas que le permitan trabajar cooperativamente:	
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad	<p>Control Inhibitorio: Tener en cuenta las indicaciones del juego para tener éxito en el desarrollo del mismo</p> <p>Memoria de trabajo: Adquiere la información de las instrucciones que debe seguir una vez pertenezca a un equipo. Retiene la información y la evoca realizando los movimientos con sus compañeros.</p> <p>Control motriz: Direccional sus movimientos para que sean coordinados con los de los demás.</p> <p>Detección de riesgo: Inhibir sus acciones a fin de evitar ser eliminado del grupo, genera tomar decisiones de sus acciones dependiendo del valor que le da la importancia de participar del juego y darle un valor emocional a ser ganador o ser parte de un equipo ganador.</p> <p>Memoria de trabajo-visoespacial: La tarea cognitiva-conductual de gritar al mismo tiempo el nombre del equipo y hacer los movimientos señalados por el profesor al mismo tiempo y de manera coordinada fomenta la capacidad de planificar y ejecutar los movimientos corporoespaciales.</p>		
Descripción Detallada			
Disposición del ambiente: Espacio abierto;- en caso que no se pueda acceder, realizar la actividad en un espacio cerrado de mínimo 5x 5 m2.			
Reglas del juego:		Dinámica:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos los estudiantes deben participar. ✓ En cada número asignado por el docente los integrantes de los equipos deben rotar, no pueden existir equipos parecidos entre cada equipo creado. ✓ El saludo debe ser entre el equipo, pero debe ser presentado al docente y resto de compañeros de salón. ✓ En los movimientos pueden tener contacto las partes de su cuerpo con las partes del cuerpo de sus compañeros o con las propias, estos movimientos deben ser coordinados mientras dicen -el nombre del equipo. ✓ Podrán hacer un ejercicio para explicar y enseñar la dinámica del juego. ✓ Será eliminado el equipo que no cumpla moviendo todas las partes del cuerpo solicitadas por el docente. ✓ Será eliminado el grupo que no coordine los movimientos de sus saludos. 		<p>Todo el grupo debe rotar por un espacio amplio y debe imitar según un personaje que el docente dirá, puede jugar con animales e imitar un gato, perro, vaca, pato, personajes fáciles de imitar y que no implique ridiculizar el comportamiento.</p>	
Fase A:		Fase B:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente informa al grupo que a la VOZ DE TRES deben reunirse en grupos de 3. ✓ Una vez estén agrupados los equipos tendrán 60 segundos para hacer un saludo en el que griten el nombre del equipo y a la vez realicen el movimiento de tocarse: 1. Codo derecho 2. Nariz y Oreja. El ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio. ✓ El docente verifica el saludo y descompone los equipos, luego -hace que roten todos por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje, a la VOZ DE TRES, se deben hacer nuevos equipos de 4 con la misma cantidad de tiempo y finalmente gritar el nombre de su equipo realizando los siguientes movimientos: 1. Levantar rodilla Izquierda 2. Tocar hombro izquierdo de su compañero de la derecha. El 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Todo el grupo debe rotar por un espacio amplio y debe imitar el personaje que el docente dirá, puede jugar con animales: “imitar un gato, perro, vaca, pato” personajes fáciles de imitar y que no implique ridiculizar el comportamiento. ✓ Esta vez los grupos deberán conformarse a la VOZ DE TRES, en 5 integrantes, tendrán 4 minutos para crear el nombre del equipo y deben componer un saludo entre ellos en el que participe: 1. El estómago 2. El hombro derecho 3. La rodilla izquierda. El ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio. ✓ Se repite el ejercicio, el docente cambia el número de personas para organizar nuevos equipos esta vez con 6 integrantes, realizando un saludo con: 1. Manos a la cintura 2. Codo Izquierdo 3. Oreja derecha. El docente verifica el saludo y descompone los equipos y les pide 	

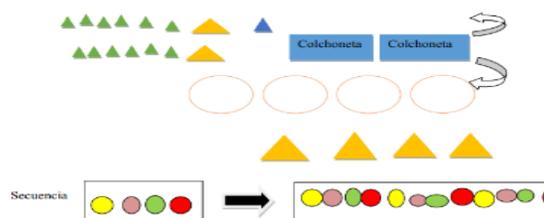
<p>ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente verifica el saludo y descompone los equipos, haciendo que roten por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje. A la VOZ DE TRES les pide que hagan nuevos equipos de 3, usando la misma cantidad de tiempo para gritar el nombre de su equipo y realizando los ejercicios creados para equipos de 3. ✓ El docente informa al grupo en general que a la VOZ DE TRES los estudiantes deben volver a reunirse en grupos de 4 y repetir el ejercicio que hicieron en grupos de 4. 	<p>que roten por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje. A la VOZ DE TRES, les pide que hagan nuevos equipos de 3 con la misma cantidad de tiempo para gritar el nombre de su equipo, realizando los movimientos que se asignaron a este número de grupos. En seguida se realiza el ejercicio con grupo de 5 y grupos de 6.</p>
<p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente repite el ejercicio nombrando un animal u objeto para que los equipos se desintegran y repite alguno de los números nombrados para que repitan equipo, nombre y secuencia de ejercicios. ✓ Si no se logra realizar la actividad en la misma sesión se repasa una vez los ejercicios de la Fase A y B. Luego se deberán conformar a la VOZ DE TRES, grupos de 10 para crear el número del equipo, realizando los siguientes movimientos, y tocar consecutivamente: 1. Brazo Izquierdo. 2. Estómago 3. Codo Derecho. 4. Nariz. 5. Rodilla Derecha. Para la planeación de ensayar el saludo y gritar el nombre de su grupo tendrán 60 segundos. El docente repetirá el ejercicio una vez y luego deberá rotar el ejercicio con las dinámicas de la FASE A y B, pero reduciendo el tiempo de planeación para la ejecución de la actividad. La meta es que al final todo el salón termine siendo un solo equipo que tenga un nombre y saludo con los movimientos asignados de la Fase C. 	

Nombre de juego cooperativo		Cruzando el río	
Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Memoria de trabajo; Planeación.	Pre-requisitos de	<p>Desarrollo motor: Coordinación motora, salta, corre y gira con facilidad, reconoce lateralidad.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: Identifica numeración, discrimina, reconoce y señala esquema corporal, ordena secuencia.</p> <p>Desarrollo Social: Reconoce compañeros de grupo, reconoce figuras de autoridad, sigues instrucciones, manifiesta actitud de participación en juegos grupales.</p>
Duración	1 hora por Sesión	Recursos	Fases A-B-C: Aros (mínimo 30), tiza o señalización que indique donde está quebrado el puente.
Objetivo Cooperativo	Ayudar a mis compañeros así no sean mis amigos para que todos logren realizar las actividades.		
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad	<p>Control inhibitorio: Los niños requieren regular respuestas impulsivas ya que hay condiciones claras para atravesar el puente, además tienen que regularse y poner atención.</p> <p>Memoria de trabajo visoespacial: Durante toda la actividad los niños deben realizar movimientos espaciales que implican memorizar caminos.</p> <p>Control motriz: Para poder lograr llegar a la meta del puente está quebrado los niños deben planear, organizar y ejecutar movimientos secuenciales.</p> <p>Procesamiento de riesgo-beneficio: De una fase a otra tiene que detectar cambios en el ambiente (características del puente) e identificar que señal implica riesgo de caer en un aro que indica que el puente está quebrado y cual señal indica que es seguro y les ayuda a cruzarlo.</p> <p>Planeación: Tienen que analizar la situación y pensar anticipadamente cual es el mejor camino para poder llegar a la meta.</p> <p>Flexibilidad mental: Se ejercita en el momento en que su estrategia falla y tienen que analizar y ejecutar otras acciones que les permitan cumplir con el objetivo (atravesar el puente).</p>		
Descripción detallada			
Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto, en el cual se deben ubicar los aros en tres hileras de 10 aros cada una, este será el puente.		Reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Animar a todos los compañeros para que logren el objetivo. • En caso de caer en un aro en donde el puente está quebrado el niño debe pasar al final de la fila esto con el propósito de que pueda observar como lo hacen sus compañeros y revisar su estrategia. 	
			
<p>Fase A: Los niños deben pasar por todos los aros, inicialmente pueden pasar por el mismo dos veces, pero luego deben pasar por todos sin repetir, alternando los pies desde el punto de salida hasta la meta, también lo pueden hacer a 2 pies. Nota: Si el grupo es muy grande se pueden ubicar 2 salidas y dos metas para que todos pasen con mayor agilidad.</p>			
<p>Fase B: Los niños deben pasar por los aros saltando en un solo pie, primero derecho, luego izquierdo; encontrarán algunos obstáculos los cuales deben evadir para llegar a la meta. Todos los niños deben realizar la actividad.</p>			
			
<p>Fase C: Para señalar donde está quebrado el puente se pueden poner aros de otro color o poner una "x" con tiza u otro tipo de señalización y donde se encuentre esta señalización es donde el puente está quebrado y por allí no pueden pasar para llegar a la meta (ver imagen). Se organizan los equipos de mínimo 3 y máximo 5 integrantes, el puente está quebrado: según la gráfica que</p>			

encontramos a continuación y se les explica que donde está la señalización el no pueden pisar porque se caen del puente, entonces desde el punto de salida (flecha) deben ir hasta la meta saltando en un pie y si pisan donde está quebrado deben regresar a la fila al final lo cual les permitirá observar a los compañeros que lo van logrando y generar las estrategias. Nota: Los grupos se deben ubicar alrededor del puente de manera que todos puedan observar, cada grupo debe pasar desde un punto distinto, lo que implica una nueva estrategia.



Nombre de juego cooperativo		Juego de obstáculos	
Funciones ejecutivas	Control Inhibitorio; Memoria de trabajo visual, viso espacial, verbal; Control motriz; Detección y selección de riesgo; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental.	Pre-requisitos de desarrollo	Desarrollo Motor: Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad. Desarrollo Cognitivo: Memoria de trabajo visoespacial, atención, concentración, orientación, reconocimiento de colores Desarrollo -social: Juego en grupo, atención.
Duración	1 hora por sesión	Recursos	Fases A – B –C: Colchonetas, aros, conos, cartulina o papel iris de varios colores recortados en pedazos
Objetivo Cooperativo	Estar atentos para ayudar al otro a realizar los movimientos cuando sea requerido.		
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	<p>Memoria de trabajo: Se observa en el momento en que aprenden una canción.</p> <p>Control Inhibitorio: En el momento en que deben realizar los movimientos de acuerdo al sonido y cuando deben pasar por obstáculos sin que estos sean tocados.</p> <p>Control Motriz: Cuando el niño en la fase B adquiere el movimiento de tal manera que lo puede realizar sobre obstáculos.</p> <p>Secuenciación inversa: en el momento en que el movimiento es realizado hacia atrás.</p> <p>Detección y selección de riesgo: En los momentos donde al no hacer el movimiento de acuerdo a la instrucción, deben devolverse.</p> <p>Planeación: en el momento en que deben planear en equipo un movimiento de acuerdo al instrumento.</p> <p>Flexibilidad mental: cuando el ambiente se modifica en la fase C.</p>		
Descripción detallada			
Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto o dentro del aula asegurándose de ubicar los puestos alrededor de tal forma que los niños tengan posibilidad de movimiento.		Reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender la canción y seguir las indicaciones. • Volver a iniciar el juego en caso de equivocarse en cada fase. • Todos los niños deben estar atentos al juego para ayudar a su equipo en caso de que algún miembro lo necesite. 	
<p>Fase A: Canción: “Salta, salta, salta. Corre, corre, corre, nada, nada, nada hacia atrás y vuelve a empezar”. Todos estarán ubicados en un círculo donde inicialmente aprenderán la canción y seguirán los movimientos que la misma indica en el lugar donde están ubicados (primero el docente los realizará y luego los niños cantarán y se moverán de manera independiente alrededor del lugar). Se formarán grupos de 4 y cada grupo propondrá un movimiento para cada instrumento que será tocado por el docente mientras todos lo realizan inicialmente hacia adelante y luego hacia atrás. Ejemplo Pandera: correr, tambor: gatear.</p>		<p>Fase B: Esta vez realizarán los mismos movimientos pero sobre obstáculos hacia adelante y hacia atrás en una superficie plana. En este caso, será sobre aros (mínimo 8), conos (mínimo 8) y colchonetas (mínimo 2); estos obstáculos pueden ser tocados inicialmente, pero luego habrá mayor precisión del movimiento por lo tanto aunque lo hagan despacio, no deben ser tocados; de lo contrario volverán a empezar.</p> <p>a. Habrán cuatro filas detrás de 4 conos, para que, al sonido del pito el primero de cada fila salga para pasar sobre los siguientes obstáculos: aros, colchonetas o conos. En esta actividad el docente mostrará en una hoja de 4 colores, cada color de papel estará sobre el piso para que el niño coja los que observó y los traiga al grupo.</p> <p>b. Luego, el docente mostrará una secuencia de colores para que el grupo la arme, cuatro diferentes por cada grupo. Volverá a iniciar el juego de nuevo, haciendo el circuito con otros elementos y otra secuencia de colores, por ejemplo podría mostrarle los colores de antes con otra secuencia. Ejemplo: en la hoja que muestra el docente están los colores: amarillo, rosa, verde y rojo y la secuencia es la misma para cada grupo, pero cada niño traerá los cuatro colores de tal forma que debe recordarlos. Cuando hayan pasado todos, el grupo debe armar la secuencia dependiendo de la cantidad de niños que haya por grupo. Si hay 5 niños entonces la secuencia será de 4 colores, y la secuencia será de 20 fichas de colores en total.</p>	
			

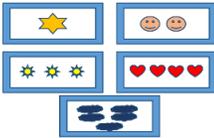


Cada niño debe regresar por donde indican las flechas, e irá a ubicarse detrás del grupo.

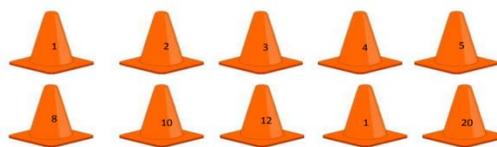
Fase C: En grupos de 4 niños, cada grupo planeará un nuevo movimiento a través de obstáculos (colchonetas, aros, conos). Inicialmente se dará un minuto para que cada uno piense en un movimiento, y luego se reunirán todos en el grupo para compartir sus ideas y realizar el circuito de movimientos usando los elementos que el docente les dé. Cada grupo mostrará a los otros el circuito de movimientos que planeó para que, los otros equipos lo realicen trabajando en equipo; es decir, todos deben estar pendientes de que cada uno realice el ejercicio. Para esta actividad un líder de cada equipo (escogido por el grupo), tocará el instrumento mientras los otros van pasando. En caso de que alguno no logre hacer el movimiento, deberán ayudarlo a lograrlo.

Nombre de juego cooperativo		El tren de los valores		
Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Memoria de trabajo visoespacial; Control motriz; Planeación; Flexibilidad mental.		Pre-requisitos de desarrollo	Desarrollo Motor: Tono y control postural, coordinación, lateralidad. Desarrollo Cognitivo: Función simbólica, atención, seguimiento de instrucciones. Desarrollo social: juego grupal, reconocimiento de otros.
Duración	1 hora por sesión	Recursos	Fases A y B: Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio, paleta de colores verde - anaranjado – rojo. Fase C: Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio, bandera o cono para indicar punto de encuentro, hojas y marcadores	
Objetivo Cooperativo		Trabajar en equipo con todos los integrantes del grupo y cuidarnos entre todos.		
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad	Memoria de trabajo: Se ejercita en el momento en que tiene que ver las tarjetas para saber en qué velocidad se desplazan. Control inhibitorio: Se refuerza a través de la necesidad de centrar la atención para cumplir con las instrucciones y reglas del juego. Control motriz: Requieren organizar sus movimientos corporales, además para cumplir con los desplazamientos tienen que organizar y ejecutar acciones complejas. Planeación: Esta función la ponen en práctica en varios momentos en los que tienen que identificar estrategias para desplazamientos, cuidar su bandera y tratar de quitar la de otros equipos y para la exposición grupal que hacen al final. Flexibilidad mental: Se da en la búsqueda de diferentes estrategias para alcanzar la meta y de responder a los cambios que se presentan a lo largo de la actividad donde se va complejizando o se pueden dar situaciones inesperadas (perdida de la bandera).			
Descripción detallada				
Disposición del ambiente: En un espacio abierto plano y seguro. Cancha o parque delimitando claramente el área donde se pueden desplazar. Esto aplica para las tres fases.			Reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Mantenerse dentro del espacio delimitado durante el desarrollo de la actividad. • Movilizarse con precaución para evitar accidentes. 	
Fase A: Inicialmente todos los estudiantes deben caminar libremente por el espacio indicado; luego deben caminar sobre una línea (si no hay cancha dibujar una con tizas o cinta), uno detrás de otro, sin chocar con ninguno de sus compañeros. Los desplazamientos se harán de acuerdo al ritmo que indique el docente (lo dice en voz alta) y se acompañarán de colores así: x Verde: rápido x Anaranjado: lento x Rojo: quieto			Fase B: En grupos de 4 o 5 estudiantes van a desplazarse en hileras-trencito, en este caso hay un líder quien hace un movimiento diferente como caminar, saltar, gatear, galopar buscando un camino distinto cada vez sin chocarse con los otros trenes; esto también lo deben hacer de acuerdo al ritmo y movimiento indicado por el docente, sin embargo aquí solo estará la señalización visual, de acuerdo a lo aprendido en la fase A: x Verde: rápido x Anaranjado: lento x Rojo: quieto	
Fase C: Ahora a jugar “La bandera y el tren”, inicialmente se hacen dos grupos (cada grupo debe estar sujeto con una lana en las manos), unos toman un camino y otros otro de tal forma que lleguen al mismo punto de encuentro (se indica con un cono) sin encontrarse entre ellos. Posteriormente se organizan grupos de 4 o 5 estudiantes tomados de la cintura, formarán su tren y el último integrante llevará la bandera con un valor escrito: respeto, solidaridad, honestidad, responsabilidad, compromiso, gratitud . Cada grupo va a tomar la bandera del valor que más los identifique; una vez estén organizados se iniciará el juego. Dentro del espacio delimitado en esta fase deben estar ubicados diferentes obstáculos como conos, colchonetas, aros y balones. Los niños deben tener cuidado de no tropezar con ellos. En el momento en que el docente indique (pito o palmas) los trenes iniciarían su desplazamiento y deben cuidar que los otros equipos no les quiten la bandera del valor que los identifica, en caso que la pierdan deberán esforzarse por recuperarla o tomar otra. Al finalizar la actividad cada grupo tendrá 5 min. Para reunirse y preparar una pequeña explicación sobre la bandera del valor que tienen y porque se identifican con este. En caso que algún grupo quede sin bandera deberá explicar porque sucedió eso y como podrían mejorar su estrategia para una futura ocasión.				

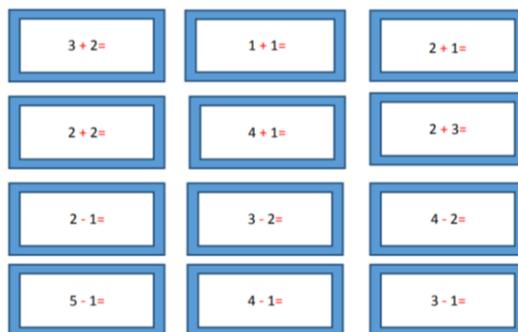
Nombre de juego cooperativo		Circuito de equilibrio	
Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Memoria de trabajo: Visual, visoespacial, verbal; Control motriz; Detección de selecciones de riesgo; Procesamiento riesgo beneficio; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental.	Pre-requisitos de desarrollo	Desarrollo Motor: Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad. Desarrollo Cognitivo: Percepción, orientación, atención, reconocimiento de figuras geométricas. Desarrollo social: Juega en grupo, reconoce la opinión del otro
Duración	1 sesión por hora	Recursos	Fases A-B - C: Una cuerda, conos, pito, parque (espacio abierto). Fase B-C: 5 tangram dependiendo de la cantidad de grupos, hechos en papel como cartulina.
Objetivo Cooperativo	Estar atentos para apoyar a mis compañeros para que todos logren realizar el recorrido cuando lo requiera.		
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	Control Inhibitorio: en el momento en que deben pasar por los aros sin tocarlos. Memoria de trabajo: Se observan todos los tipos de memoria el momento en que realizan el primer juego. Control Motriz: Cuando el niño debe ir en la fila india, también al momento de realizar el circuito. Secuenciación inversa: en el momento en que el circuito se realiza hacia atrás. Detección y selección de riesgo: En los momentos en que deben subir el rodadero sin ayuda. Procesamiento riesgo-beneficio: cuando debe hacer el ejercicio de mayor complejidad en la fase B y este debe ser efectivo, de lo contrario perderá puntos. También cuando deben hacer el ejercicio que cada grupo planeó. Planeación: en el momento en que deben planear en equipo un nuevo circuito usando los mismos elementos. Flexibilidad mental: cuando los niños modifican la actividad dentro del mismo ambiente en la fase C.		
Descripción detallada			
Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto		Reglas de Juego: Moverse con precaución. Hacer buen uso de los materiales	
Fase A: Juego: Todos estarán en un círculo e inicialmente aprenderán el estribillo: vamos a pescar (docente), ok vamos a pescar (niños), corriendo, corriendo, corriendo vamos a pescar; saltando, saltando, saltando, vamos a pescar (docente). Luego todos irán detrás del profesor cantando y realizando el movimiento uno detrás del otro en fila india hacia donde el profesor se dirija. Cuando el profesor diga “Bam”, todos saldrán corriendo a ubicarse dentro del círculo sin dejarse coger por el profesor; el niño que no logre llegar a tiempo, será quien dirija al grupo y diga “BAM” para coger a los otros. (P). Luego harán grupos de 4 ó 5 niños, cada uno estará detrás de un cono específico como punto de referencia. Inicialmente al sonido del pito saldrá el primero de cada grupo para realizar el siguiente circuito: 1. Saltar de manera alterna sobre una fila de aros (máximo 10) para todos (la idea es empezar desde el primer aro, uno a uno hasta el último). 2. Subir por el rodadero con ayuda de una cuerda 3. Pasar por el puente o túnel y bajar por las escaleras o telaraña de manera libre. 4. Volver al grupo corriendo hacia adelante.		Fase B: Esta vez realizarán el mismo recorrido pero hacia atrás, excepto en el rodadero para que suban por la cuerda (tratarán de no tocar los aros o deberán volver a iniciar). En esta fase cada grupo tendrá un Tangram y una hoja con una imagen. Cada niño después de pasar por los aros sacará de la bolsa o caja una de las figuras del Tangram para pasar por el resto de obstáculos y llevarla al grupo. Cuando tengan todas las figuras completas, en grupo, construirán la imagen que está en el papel (una casa, carro, edificio, pez etc.)	
			
Fase C: Deberán planear en equipo una manera diferente de hacer el recorrido aplicando movimientos distintos (estos pueden ser en el suelo o de pie ya que se trata de que varíen la base de sustentación). Cuando termine el tiempo, el primero del grupo mostrará el recorrido para que todos lo puedan hacer saliendo el primero de cada grupo al sonido del pito. Como variación se podrá usar el Tangram, con la instrucción de que en grupo construyan la figura antes de planear movimientos diferentes. Si se decide usar el Tangram para esta actividad, el grupo no podrá planear un movimiento, hasta que no logre realizar la figura correspondiente. La figura debe ser sencilla como por ejemplo una casa, un edificio, un pez. Los movimientos pueden ser en el parque, con aros, conos, cuerdas. Es importante que el docente dé un minuto para que cada niño piense en un movimiento o varios, de tal manera, que estos sean compartidos en grupo para planear el circuito.			

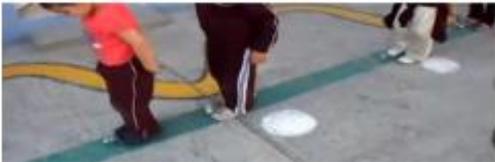
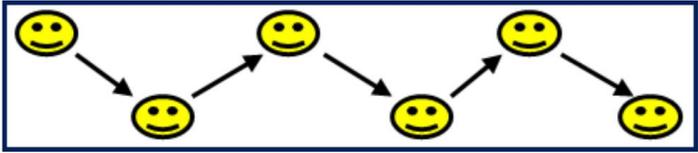
Nombre de juego cooperativo		Corre, cuenta y gana	
Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Memoria de trabajo; visoespacial; Control motriz; planeación; flexibilidad mental.	Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (correr), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, pensamiento lógico-matemático (conteo de 10 o más objetos), operaciones concretas (suma, resta) establecimiento de relaciones espaciales y cuantitativas.</p> <p>Desarrollo social: Reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>
Duración	1 hora por sesión	Recursos	
Fase A:			
<ul style="list-style-type: none"> Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda remplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc.). Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos. 			
Fase B:			
<ul style="list-style-type: none"> Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, pito, bloques plásticos, etc.). Hojas con números del 1 al 20 que serán pegados en los conos. Tarjetas con elementos como se muestra en el ejemplo. 			
Fase C:			
<ul style="list-style-type: none"> Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc.). Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos. 			
Objetivo Cooperativo		Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la actividad.	
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	<p>Control inhibitorio: Tienen que regular respuestas impulsivas, ya que deben escuchar el número, ver y hacer conteo de elementos, operaciones matemáticas para poder tener una ejecución exitosa en la actividad, lo cual implica inhibir respuestas impulsivas que los llevan al error.</p> <p>Memoria de Trabajo: Fase B y C ya que requieren retener la información de los objetos para desplazarse al cono correspondiente.</p> <p>Memoria viso-espacial: cuando se desplazan a tocar los conos deben planificar tareas de ubicación espacial, además al hacer el ejercicio con las tarjetas, refuerzan la permanencia de la percepción visual.</p> <p>Control motriz: Deben organizar y ejecutar movimientos de acuerdo a las instrucciones del docente y saber de acuerdo a la misma a qué cono se van a dirigir.</p> <p>Planeación: Ellos deben generar una estrategia que les permita hacer el conteo de objetos y las operaciones matemáticas para alcanzar exitosamente el objetivo.</p> <p>Flexibilidad mental: Se refuerza en el caso en el que comenten un error en el conteo o las operaciones matemáticas y deben tener la habilidad de cambiar de criterio cognitivo y generar nuevos patrones para alcanzar la meta.</p>		
DESCRIPCIÓN DETALLADA			
Disposición del ambiente		Reglas del juego:	
La actividad se debe realizar en un amplio espacio, preferiblemente abierto.		<ul style="list-style-type: none"> Deben participar todos los integrantes del grupo. Si alguno se equivoca en el desplazamiento de acuerdo a la instrucción tiene la oportunidad de revisar con su equipo en qué se equivocó e intentarlo nuevamente. 	
Fase A:		Fase B:	
Se ubican 5 filas con cinco conos cada una, a una misma distancia		Continuando con la misma organización de los conos y los grupos de la fase anterior, se hace una variación de la actividad; ahora el docente muestra a los niños una tarjeta que tienen determinada cantidad de objetos, los niños deben hacer el conteo y salir corriendo a tocar el cono que tenga el número correspondiente. Nota: Los niños pueden salir de los puntos de partida al sonido del silbato o palma.	
			
Los niños se organizarán en grupos de 4 a 6 integrantes dependiendo de la cantidad de estudiantes, los cuales se harán una fila frente a las de los conos, los cuales tendrán los números del 1 al 5. Uno a uno va a salir corriendo tocando cada uno de los conos y diciendo el número correspondiente. Ejemplo:		Posteriormente se cambiará los números del 5 al 20, el docente muestra la tarjeta con la cantidad correspondiente, los niños hacen el conteo y salen a correr para tocar el cono con el número correspondiente.	

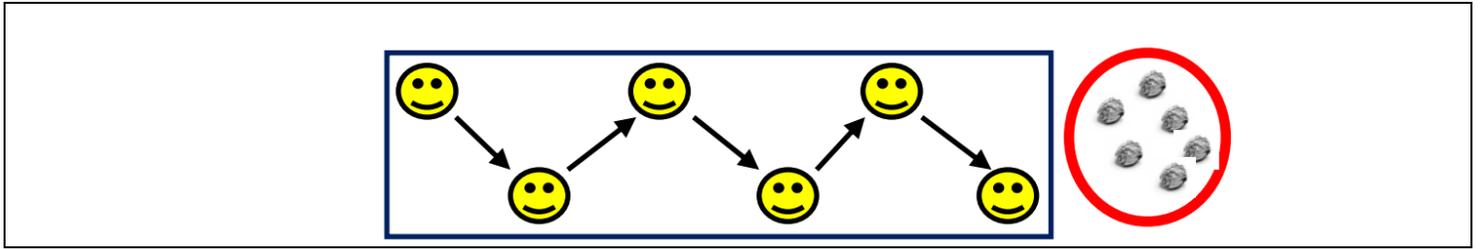
Salen los primeros de cada fila tocan el cono uno y gritan 1, después tocan el segundo y gritan 2 y así sucesivamente.



Fase C: En esta etapa del juego y una vez comprendida la actividad en las etapas anteriores, se iniciará la dinámica del juego por grupos. Para complejizar la actividad se hará sumas y restas no mayores a cinco. El docente mostrará la tarjeta y los niños tendrán tiempo de desarrollar la operación con su grupo y pueden usar sus dedos u otro material concreto. Una vez sepan el resultado avisan al docente quien dará orden de salida cuando todos los grupos manifiesten que lograron hacer la operación, al sonido del silbato los niños a quienes les corresponda el turno deben salir a correr y tocar el cono número correspondiente. Ejemplo: Atentos chicos! Van a tocar el cono correspondiente al resultado de la operación de esta tarjeta $2+2=?$ tendrán un tiempo para desarrollar la operación en grupo y al sonido del silbato los niños a quienes les corresponda el turno deben salir a correr y tocar el cono número 4.



Funciones ejecutivas	Control inhibitorio; Memoria de trabajo visoespacial; Control motriz; Planeación; Flexibilidad cognitiva.		Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, baile), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal, motricidad fina.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p>Desarrollo social: juego grupal, reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>
Duración	1 hora por sesión	Recursos	Fase A y B: Hojas de papel periódico (prensa), cinta, tiza (opcional), fase C: Bolita construida con papel periódico, aros, baldes	
Objetivo Cooperativo	Alentar a todos mis compañeros de grupo para que logren el objetivo.			
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	<p>Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones.</p> <p>Memoria de trabajo visoespacial: Se ejercita durante toda la actividad ya que requiere realizar actividades que implican movimientos espaciales, de estabilidad y permanencia de percepción visual.</p> <p>Control motriz: Esta se refuerza con movimientos de motricidad fina a través de la construcción de la pelota, como también con los que deben realizar ejercicios o movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales para lograr pasar la pelota y llevarla a la meta.</p> <p>Flexibilidad Mental: Si bien es cierto que se indica cómo deben realizar la tarea y cuál es el objetivo final los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimiento que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar.</p>			
Descripción detallada				
Disposición del ambiente: Puede ser en un salón donde haya facilidad de desplazamiento o un espacio abierto. En el mismo debe haber un lugar de desplazamiento que sirva como pista pueden ser las líneas de una cancha o alguna trazada con tiza o cinta.			Reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Hacer buen uso de los materiales • Marcar la bolita • Cuidar la bolita personal y la de los compañeros ya que se usa en las tres actividades. 	
Fase A: Cada grupo de 4 integrantes recibirá un rollo de cinta, un marcador y cuatro páginas completas de periódico, y se les pedirá que con estos elementos construyan una pelotica para cada integrante del grupo. Nota: El docente dejará que ellos realicen su actividad entre todos sin su ayuda, si se les hace difícil les indicará la forma de hacerla. Es importante que el docente modele como lo deben hacer, no brindar material en exceso y que les indique que cuando requieran ayuda no duden en pedirla, además que pueden colaborar entre todos porque lo importante es que cada uno tenga su pelota.		Fase B: Los niños podrán experimentar diferentes maneras de usar la bolita, lanzar, atrapar, patear. Posteriormente la bolita será el balón de cada niño, con el cual deben hacer un recorrido por la pista que esté a disposición como se indicó. La actividad consiste en que los niños deben desplazar su bolita con el pie de su preferencia con lanzamientos cortos ya que no pueden salirse de la línea de pista, como se muestra en el la siguiente imagen:		
Fase C: Los niños se organizan en equipos de 4 a 6 niños los cuales se deben ubicar y hacer los pases como lo muestra la imagen (en zigzag):		 <p>El objetivo es llegar a meter el balón en la cancha y apuntar el gol para que todos ganen.</p>  <p>Los niños deben pasarse una pelota primero con las manos y luego con los pies. Una vez comprendida esta instrucción el docentes ubicará inicialmente un aro y allí deben llegar las pelotas de todos los integrantes después de realizar los pases como ya se practicó. Posteriormente recogen las pelotas y ahora deben hacer los pases con la mano hasta lograr encestar las pelotas de todos los integrantes del grupo en una caneca o balde.</p>		



Nombre de la Actividad		El globo	
Funciones ejecutivas	Control Inhibitorio; Memoria de Trabajo; Atención sostenida; Control Motriz; Planeación; Flexibilidad Cognitiva; Procesamiento riesgo beneficio; Secuenciación inversa.	Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, para sostener el globo en el aire), motricidad fina y coordinación óculo-manual.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p>Desarrollo social: Reconoce a los compañeros de grupo, reconoce figuras de autoridad, sigue instrucciones, manifiesta actitud de participación en juegos grupales.</p>
Duración	1 hora por sesión	Recursos	Globos: rojos, amarillos, verdes, azules, anaranjado, canasta, pito
Objetivo Cooperativo	Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la actividad.		
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	<p>Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones.</p> <p>Memoria de Trabajo: Cuando se recuerda las indicaciones para desarrollar el juego.</p> <p>Atención sostenida: Cuando el niño tiene que mantener su atención en el globo para no dejarlo caer ya que requiere movimientos espaciales, de estabilidad y permanencia de percepción visual.</p> <p>Control motriz: es cuando se realizan movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales y movimientos de motricidad fina cuando se dan golpes suaves con la mano para lograr sostener el globo en el aire.</p> <p>Flexibilidad cognitiva: Si bien es cierto que se indica cómo deben realizar la tarea y cuál es el objetivo final. Los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimiento que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando esto que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar.</p> <p>Planeación: El grupo debe planear el orden de ingreso o salida de cada uno de sus participantes en la fase B y C.</p> <p>Secuenciación inversa: Se presenta en la fase C donde los niños en vez de ingresar deben ir saliendo del juego.</p> <p>Procesamiento riesgo beneficio: El niño debe procurar cumplir con la tarea que es ayudar a su equipo a mantener el globo en el aire y así ganar caritas felices.</p>		
Descripción detallada			
Descripción del ambiente: Puede ser en un salón donde haya facilidad de desplazamiento.		Reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar el turno del compañero. • Cada participante debe cuidar su globo, no dejarlo caer al piso y así pueda ganar una carita feliz para su grupo. • En caso de dejarlo caer no se ganará la carita, pero puede seguir jugando. 	
Fase A: Se forman grupos de 4 a 5 niños; cada grupo escogerá un color y un globo. Se ubicará en una canasta en el centro del salón con los globos. Luego saldrá el primer participante de cada grupo, tomará su globo y deberá soltarlo manteniéndolo en el aire dándole golpes suaves hacia arriba sin dejarlo caer durante un minuto. Pasado el minuto se pita e ingresa otro participante sin dejarlo caer, haciendo lo mismo que el anterior hasta que todos participen.		Fase B: En esta fase se iniciará el juego de igual forma a la anterior, pero los niños pasarán por turnos sosteniendo el globo en el aire durante un minuto y no saldrán hasta que ingrese el último participante y entre todos deberán sostener el globo sin dejarlo caer.	
Fase C: Cada grupo inicia con todos sus integrantes sosteniendo el globo sin dejarlo caer durante un minuto. Pasado este tiempo sale un participante y el resto deberá continuar sosteniendo el globo durante un minuto; así van saliendo hasta que queda sólo un niño. El grupo ganador es el que mantenga su globo en el aire por más tiempo sin dejarlo caer.			

Nombre del Juego Cooperativo		Sui yosu / Carritos de cardón	
Funciones ejecutivas	Control Inhibitorio; Memoria de Trabajo; Atención sostenida; Control Motriz; Planeación; Flexibilidad Cognitiva.	Pre-requisitos de desarrollo	Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, para llevar el sui yosu (carrito de cactus), motricidad fina y coordinación óculo-manual. Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales. Pensamiento lógico-matemático (armar las figuras del tangram) establecimiento de relaciones espaciales. Desarrollo social: Reconoce a los compañeros de grupo, reconoce figuras de autoridad, sigue instrucciones, manifiesta actitud de participación en juegos grupales. Reconoce el juego de sui yosu como parte de los juegos tradicionales de la cultura Wayuu.
			Duración 1 hora por sesión Recursos Cardón (cactus), estaca, tangram, bolsa, cal, conos, pito.
Objetivo Cooperativo		Trabajar en equipo y estar atentos para apoyar a los compañeros durante la actividad.	
Desarrollo de las funciones ejecutivas a través de la actividad:	Control inhibitorio: Para el desarrollo de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones. Memoria de Trabajo: los niños deben recordar y siguen las indicaciones para desarrollar el juego. Atención sostenida: El niño tiene que mantener su atención para llevar el carrito por el camino indicado sin salirse. Control motriz: Cuando se realizan movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales y movimientos de motricidad fina llevando en la mano el carrito. Flexibilidad cognitiva: Los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimientos que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando esto que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar. Planeación: El grupo debe planear el orden de ingreso o salida de cada uno de sus participantes en la fase B y C.		
	Descripción detallada		
Descripción del ambiente: La actividad se debe realizar en un salón amplio o preferiblemente en un espacio abierto.		Reglas del juego: Organizarse en grupo Cumplir con las normas establecidas. Esperar el turno del relevo sin adelantarse. No dejar caer las fichas del tangram en caso de dejarla caer debe de regresar al punto anterior. Mantenerse en la línea de carrera dispuesta para cada grupo.	
Fase A: A cada equipo se le entregará un <i>sui yosu</i> , y se les explicará las reglas del juego. Cada equipo se organizará y decidirá quién va a estar en cada punto del relevo. El primer participante se ubicará en la línea de partida y al escuchar el pito saldrá al encuentro del siguiente compañero y así sucesivamente hasta que se finalice la carrera.		Fase B: Se forman nuevos equipos con la misma cantidad de participantes. Se les recuerda las normas para la siguiente carrera de relevos agregando las variantes: 1. Recoger en cada punto del relevo unas fichas del tangram y las echarán en una bolsa que llevarán atada al <i>sui yosu</i> . 2. El primer participante no se queda en el primer punto del relevo sino que continúa la carrera con su compañero y así se van añadiendo cada participante hasta que todos juntos lleguen al final y arman el tangram. Al armar la figura del tangram todo el equipo se regresará en fila al punto inicial y deben procurar que no se les desarme su figura.	
Elaboración sui yosu-carrito de cardón: son elaborados con cactus, los cuales no deben contener espinas, se parte un pedazo considerable, dejando en el centro un espacio para colocarle un palo largo con horqueta, el jugador impulsa o direccionará como si fuera una carretilla.			

3.7 Recomendaciones para la implementación de la propuesta

Teniendo en cuenta que no se pudo implementar esta propuesta pedagógica, se obviaron los siguientes objetivos, se recomienda tenerlos en cuenta para cuando se pueda llevar a cabo la aplicación:

- ✓ Caracterizar las funciones ejecutivas: control inhibitorio y memoria de trabajo en los niños y niñas de 5 y 6 años.
Se socializará la propuesta a los padres de familia y firmarán la autorización de consentimiento.
- ✓ Implementar el juego cooperativo como estrategia pedagógica en las actividades escolares y en casa.
- ✓ Analizar los resultados de los juegos cooperativos aplicados en el desarrollo de las funciones ejecutivas control inhibitorio y memoria de trabajo y en dado caso hayan sido favorables mejorar las planeaciones del trabajo de aula en el preescolar
- ✓ Informar a las familias y cuidadores de la institución en la importancia del juego cooperativo como medio para entrenar las funciones ejecutivas control inhibitorio y memoria de trabajo en los niños de la primera infancia.

Para la aplicación de esta propuesta se propone desarrollar las siguientes fases:

Fase 1: Caracterizar las funciones ejecutivas control inhibitorio y memoria de trabajo de los niños y niñas de 5 y 6 años.

- Se socializará la propuesta a los padres de familia y firmarán la autorización de consentimiento.

- Seguidamente se harán entrevistas a los cuidadores, observaciones de las actitudes de los niños y se escucharán sus voces, éstas se registrarán en el diario de campo al igual que las grabaciones de audios y videos que se hayan tomado.
- Se utilizará el observador, el diagnóstico general realizado por las docentes al inicio del año escolar donde se analizarán los dispositivos de aprendizaje tales como: memoria, atención, socialización, motivación, concentración de los estudiantes al ingresar al aula, con el fin de conocer sus características, fortalezas, limitaciones, necesidades, intereses, entre otros datos.

Fase 2: Identificar los juegos cooperativos que permitan fortalecer las funciones ejecutivas de los niños y niñas de 5 y 6 años.

Cabe anotar que esta fase se realizó logrando identificar los juegos cooperativos que pueden fortalecer las funciones ejecutivas control inhibitorio y memoria de trabajo en los niños de 5 y 6 años.

Fase 3: Implementar el juego cooperativo como estrategia pedagógica.

Fase 4: Informar a los cuidadores y docentes de la institución en la importancia del juego cooperativo y el fortalecimiento de las funciones ejecutivas.

Fase 5: Analizar los resultados de la incidencia de los juegos cooperativos aplicados en el desarrollo de las funciones ejecutivas.

4. Reflexión Pedagógica

Ámbito Personal

Los estudios de maestría en Desarrollo infantil han sido muy valiosos para nuestra vida personal en cuanto hemos podido aprender e interactuar con conceptos y fundamentos que giran alrededor de este tema y que están bastante relacionados a nuestro ser y diario vivir. Nuestra vida está rodeada de niños y niñas: hijos, sobrinos, primos, vecinos, amigos, y en el colegio nuestros estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. En cualquier entorno en el que nos movamos allí están esos niños y niñas que por vocación hemos querido atender de la mejor manera, respetándolos y tratándolos con afecto, sin embargo desconocíamos en cierta forma nuestro papel en su vida y el gran impacto que ejercíamos para fortalecer su desarrollo integral.

Tal vez, lo veníamos haciendo pensando que nuestra labor con ellos era algo temporal, pero ahora reconocemos que este trato que se les brinda en gran manera garantiza que ellos en el futuro sean adolescentes y adultos felices, más aún si involucramos a los padres y cuidadores en esta misión de educar para la vida.

Ámbito Profesional

Como agentes educativos que somos, esta maestría ha ampliado nuestra visión de trabajar a favor de la niñez de nuestras comunidades, no sólo en la escuela, sino en la iglesia, el barrio el municipio y ¿Por qué no? del país y del mundo; Transmitiendo la relevancia de fortalecer el desarrollo infantil y fomentando el reconocimiento de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. Por ejemplo: ahora nos interesa participar en las mesas de trabajo municipales para

ser la voz de los que hasta el momento no la han tenido: los niños, con el fin de proponerle al gobierno local, que le dé prioridad a las necesidades de esta población. Que ellos puedan ofrecerles más oportunidades de recreación construyéndoles más parques, haciendo esto, se les ayudaría a su desarrollo físico y emocional, Igualmente, que puedan realizar campañas de salud e higiene para los sectores más vulnerable del municipio, con ello los niños y niñas crecerían más saludables. Que los padres también puedan ser formados para mejorar la atención y cuidados de sus hijos.

Ámbito Investigativo

En el campo de la investigación, reconocemos que hay mucho por descubrir, las necesidades e intereses de esta población son muchas y esta maestría nos ha brindado las herramientas para llevarlas a cabo, logrando de esta manera dar respuesta e ir superando problemáticas que se vayan presentando en nuestros entornos. Este es solamente el principio de un cambio de estilo de vida, queremos continuar con este proceso investigativo para determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños y las niñas de 5 a 6 años. Aspiramos publicar los resultados en un artículo científico, además tenemos en mente llevar a cabo otras investigaciones en nuestros entornos educativos como: un estudio longitudinal en la incidencia del juego cooperativo para fortalecer las funciones ejecutivas en niños y niñas de 5 a 10 años. De esta forma estaríamos aportando al desarrollo infantil de nuestro municipio y departamento.

Referencias

- Aberastury, A. (2002). *El niño y sus juegos*. España: Paidós .
- Amar, J. (2015). *Desarrollo infantil y prácticas de cuidado*. Barranquilla - Colombia: Universidad del Norte.
- Arán, V., & López, M. (2013). *Funciones ejecutivas en la escuela*. México: Trillas editores.
- Barreto, A. (2003). *Dinámicas para una mejor convivencia*. Madrid - España: Leonora educadores.
- Bernal, F., & Rodríguez, M. (2014). Estimulación Temprana de las Funciones Ejecutivas en Escolares, Una Revisión Actualizada. *Revista de Orientación Educativa*, 28(53), 15-24.
- BID. (2015). *Banco Interamericano De Desarrollo. Desarrollo en las Américas, los Primeros Años. El bienestar infantil y el papel de las políticas públicas* . Bogotá.
- Botina, J., & León, A. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado [Tesis de Magíster en Ciencias de la Educación]*. Bogotá: Universidad Libre.
- Brooker, L., & Woodhead, L. (2013). *El derecho al juego. Child and Youth Studies Group (Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven)* . Reino Unido.: The Open University (La Universidad Abierta) Milton Keynes.
- Caillois . (2001). *Man, Play, and Games*. California: Mc Graw Hill.
- Camacho, M. (2012). *Habilidades sociales en niñas de 5 años [Tesis de Licenciatura]* . Perú: Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires:

Editorial El Ateneo.

Cañeque, H. (1993). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo.

Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Centro de Documentación Judicial– CENDOJ.

Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children. *Science*, 60 (45), 959-964.

Diamond, A. (2013). Control cognitivo y autorregulación en niños de corta edad: Maneras para mejorarlos y porqué [Diapositivas] Adele Diamond, PhD, FRSC Plaza de investigación de Canadá (Canadá Research Chair) nivel 1, Profesor de neurociencia cognitiva del desarrollo, Universidad de Columbia Británica (UBC), Canadá Enero 2013 Presentado en la conferencia internacional School Readiness and School Success: from Research to Policy and Practice (Disposición para la escuela y éxito escolar: de la investigación a la legislación y la práctica). 12-13 noviembre, 2009, ciudad de Quebec, Quebec, Canadá. https://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/docs/textes-experts/adele_diamond_school_readiness_conference_2009-11_sp.pdf

Díaz, M., & Guevara, P. (2016). Desarrollo de las funciones ejecutivas durante la primera infancia y su afectación ante un traumatismo craneoencefálico. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 11(2), 40–44. <https://doi.org/10.5839/rcnp.2016.11.02.07>

Filipa, D. (2017). *El estudio de las Funciones Ejecutivas en una población colombiana en niños y niñas de 7 a 11 años: su valor predictivo en el rendimiento escolar*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Garaigordobil, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa

de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Revista Arte, Individuo y Sociedad* , 8(18),7-28.

https://www.researchgate.net/publication/39309128_Efectos_del_juego_en_la_creatividad_infantil_Impacto_de_un_programa_de_juego_cooperativo-creativo_para_ninos_de_10_a_12_anos.

González, M. (2015). *La alteración en las Funciones Ejecutivas en el TDAH y su relación con el rendimiento académico. [Trabajo fin de máster]*. España: Universidad Internacional de La Rioja.

Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza editores.

Institución Educativa Número Nueve. (2020). *Proyecto Educativo Institucional P.E.I.* Maicao-La Guajira.

Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid - España: Mc Graw Hill.

Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS editores.

Korzeniowski. (2018). *Las funciones ejecutivas en el estudiante: su comprensión e implementación desde el salón de clases*. Argentina: Dirección General de Escuelas.

Laffranconi, S., & Sarle, P. (2011). *Juego y Educación Inicial*. . Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.

Lansdown. (2013). *El juego como actividad universal* . Barcelona: Trillas.

Ley 1098. (2006). *por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá: Congreso de Colombia.

Ley 12. (1991). *Convención Internacional sobre los derechos del niño*. Bogotá: Congreso de

Colombia .

Ley 1804. (2016). *Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones*. Bogotá: Congreso de la República.

Marina, J. A., & Pellicer, C. (2015). *La Inteligencia que Aprende*. Madrid: Santillana Educación.

Marina, J. (2015). ¿Qué son las funciones ejecutivas? inteligencia ejecutiva. *Cuadernos de Pedagogía*, 45, 11-29.

MEN. (2014a). *Ministerio de Educación Nacional. Documento No. 25. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial*. Bogotá.

MEN. (2014b). *Ministerio de Educación Nacional. Documento No. 22. El juego en la educación inicial. Serie de Orientaciones Pedagógicas Para La Educación Inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá.

MEN. (2018). *Ministerio de Educación Nacional. Reporte de la Excelencia 2018 Institución Educativa Número Nueve Maicao- La Guajira*. Bogotá.

Mercado, L . (2009). *Juego y recreación en educación*. Córdoba - España: Brujas editores.

Monreal, M & Guitart, M. (2012). Some Educational Concerns Grounded in the Bronfenbrenner' S Ecological Approach. *Universidad de Girona*, 15, 79–92.
<https://doi.org/10.18172/con.656>.

Moraine, P. (2014). *Las Funciones Ejecutivas de los Estudiantes: Mejorar la atención, la memoria, la organización y otras funciones para facilitar el aprendizaje*. España: Narcea ediciones.

- Morton, J. B. (2013). *Funciones Ejecutivas Actualizado: Enero 2013 Editor del Tema*.
<http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/funciones-ejecutivas.pdf>
- Mustard, F. (2008). *Capitalismo de libre mercado, responsabilidad social y equidad en el desarrollo humano temprano (niño)*. Toronto, Ontario: The Founders Network.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. España: Editorial Paidotribo.
- Osés, R., Duarte, E. y Pinto, M. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niño de 6º. grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176-186.
- Parlebas, C. (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Pugmire, S. (1996). *El juego espontáneo*. Madrid - España: Narcea editores.
- Rodríguez, N. (2014). *Funciones ejecutivas en estudiantes con alto y bajo nivel de desempeño académico*. Bucaramanga - Colombia: UNIR.
- Romero López, M., Benavides Nieto, A., Fernández Cabezas, M., & Pichardo Martínez, M. C. (2017). Intervención En Funciones Ejecutivas En Educación Infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 253.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.994>
- Ruiz, J. (2014). La cooperación como alternativa en Educación Física. Cambiar desde la reflexión y la práctica. *Revista Efdeportes*,
<https://www.efdeportes.com/efd130/cooperacion-como-alternativa-en-educacion-fisica.htm>.
- Silva, E. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial : entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima (Perú): GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo.

- Stelzer, F., Cervigni, M., & Martino, P. (2010). Bases neurales del desarrollo de las funciones ejecutivas durante la infancia y adolescencia. Una revisión. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 7(9), 176-184.
- Stelzer, Florencia; Cervigni, Mauricio; Mazzoni, Cecilia; Álvarez, M. Á. (2012). A review of its relation with temperament and upbringing. *Pensando Psicología*, 8, 128–139.
- Stelzer, G., Cervigni, M., & Martino, P. (2011). Desarrollo de las funciones ejecutivas en niños preescolares: una revisión de algunos de sus factores moduladores. *LIBERABIT*, 17(1): 93-100.
- Universidad de Harvard. (2021). *Función ejecutiva y autorregulación*.
<https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/executive-function/?fbclid=IwAR1i27SzaaXVficydYM36S-2jnvFOJ64r5DLUOvCuoPJczfWrHu7YvOHbv9s>.
- Vargas, A. (2019). *Incidencia del juego cooperativo intencionado en el vínculo afectivo de padres e hijos en la primera infancia [Tesis de Maestría]*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas*. España: Labrinjo editores.