



JUEGOS QUE
ESTIMULAN
LAS
FUNCIONES
EJECUTIVAS

Centro NeuroPsicopedagógico

Mastermind

Enlace al juego:

<https://micetf.fr/mastermind/>

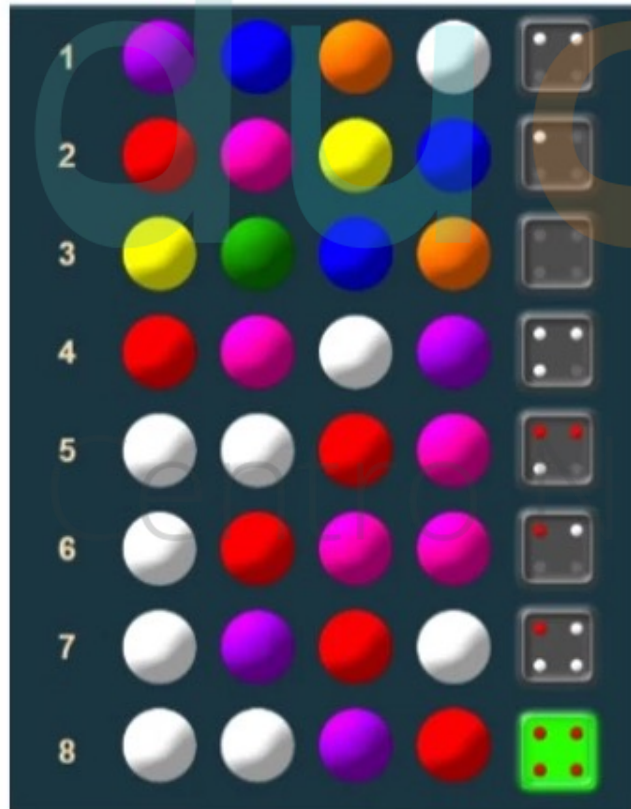
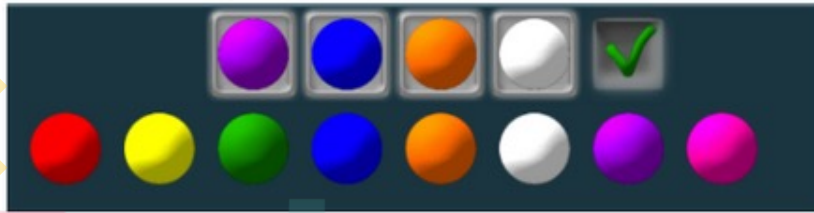
Edad recomendada: a partir de 12 años.

¿Cómo se juega?: tenemos que descubrir una secuencia de 4 colores oculta. Para ello, disponemos de 8 colores. Una vez que hayamos colocado los colores que creemos que pueden estar en el patrón, tenemos que darle al stick verde de la derecha para comprobarlo. Posteriormente, van a aparecer en ese recuadro círculos más pequeños. Uno de color blanco indica que un color de los que hemos puesto está en la secuencia, pero no en el lugar correcto. Y uno rojo significa que el color está en la secuencia y, además, en el lugar correcto. Aunque no sabemos cuál es ese color y tendremos que ir resolviéndolo en las siguientes jugadas. Pero, debemos prestar atención, porque ¡algún color puede estar repetido!

Mastermind

Enlace al juego: <https://micetf.fr/mastermind/>

Edad recomendada: a partir de 12 años.



¿Qué funciones cognitivas se trabajan?

- **Planificación:** al ir programando la secuencia de colores.
- **Flexibilidad cognitiva:** al cambiar y adaptarnos a lo que nos indican los círculos pequeños de comprobación.
- **Toma de decisiones:** al proponer que colores pueden integrar la secuencia.
- **Memoria de trabajo:** al tener que estar pendientes de los errores cometidos anteriormente.
- **Atención alternante:** al comparar lo que aparece en las secuencias y el recuadro de comprobación.

En línea

Enlace al juego:

<https://solitarioonline.es/conecta-4>

Edad

recomendada: a partir de 7 años.

¿Cómo se juega?: tenemos que conseguir colocar 4 fichas consecutivas en horizontal, vertical o diagonal. Y debemos hacerlo antes de que lo haga nuestro adversario, ¡el ordenador!

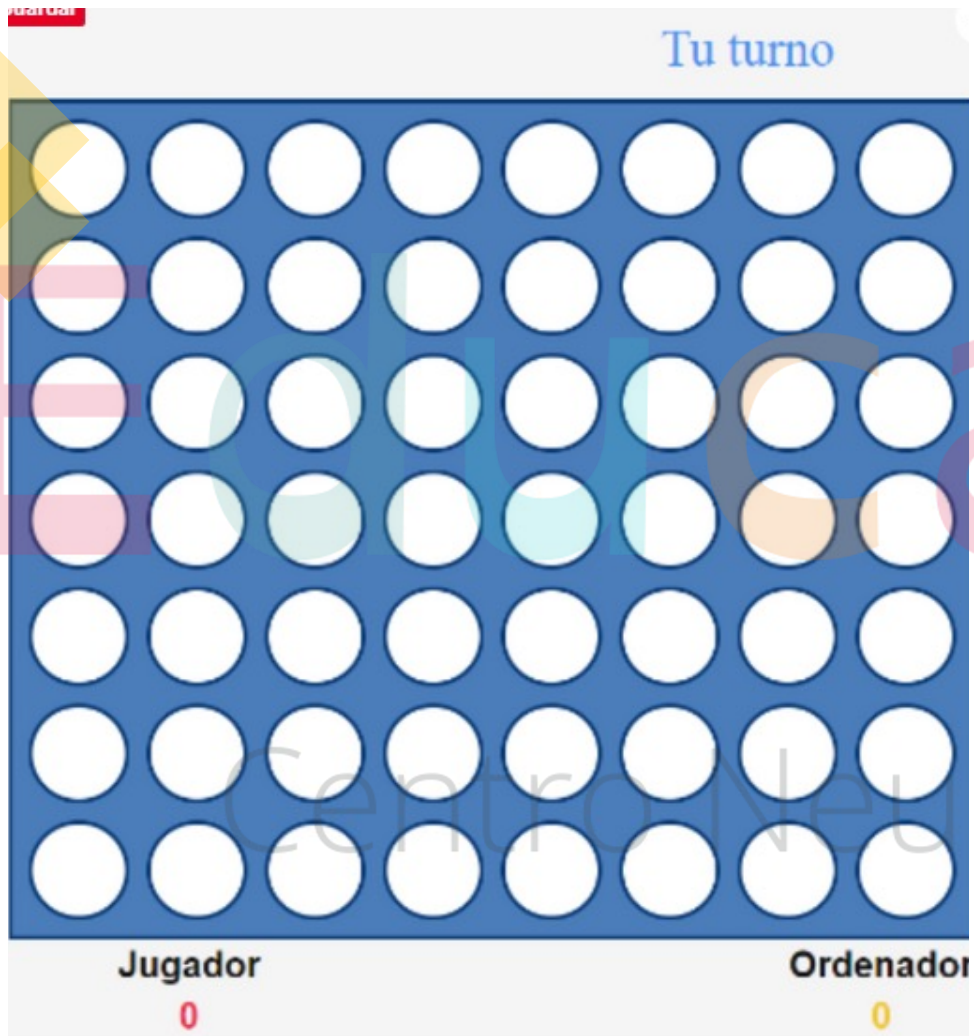
Centro NeuroPsicoPedagógico



En línea

Enlace al juego: <https://solitariosonline.es/conecta-4>

Edad recomendada: a partir de 7 años.



- **¿Qué funciones cognitivas se trabajan?**
- **Planificación:** al ir programando la secuencia de fichas.
- **Flexibilidad cognitiva:** al tener que impedir que el ordenador consiga sus 4 en línea, modificando nuestra estrategia.
- **Toma de decisiones:** al tener que insertar la ficha en función de la anticipación que hacemos del movimiento que hará el adversario.
- **Memoria de trabajo:** al mantener activas todas las posibles secuencias del contrincante.



JUEGOS DE MESA

QUE ESTIMULAN LAS
FUNCIONES EJECUTIVAS



DOBBLE

Control inhibitorio

Centro NeuroPsicoPedagógico





Catán
(Todas las funciones ejecutivas)



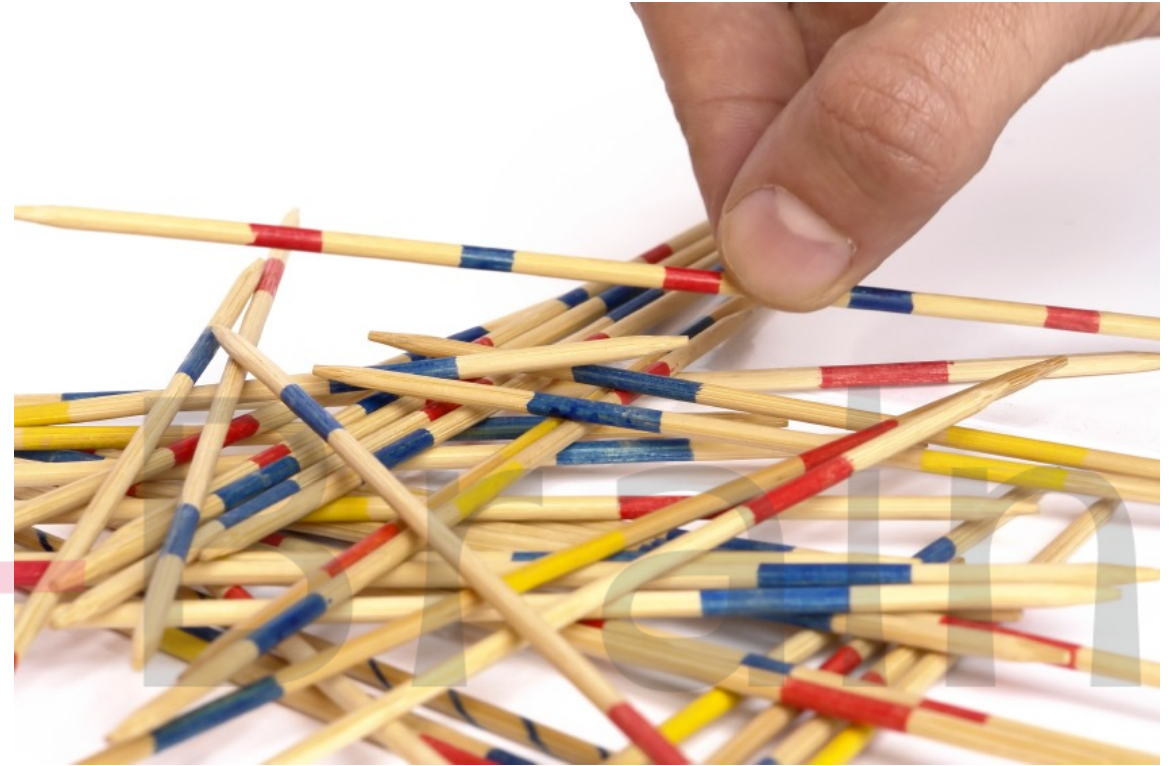
THE ISLAND

(Planificación, toma de decisiones)



El ojo de lince

(control inhibitorio)



Mikado

(planificación, organización, control inhibitorio)



Aventureros al Tren

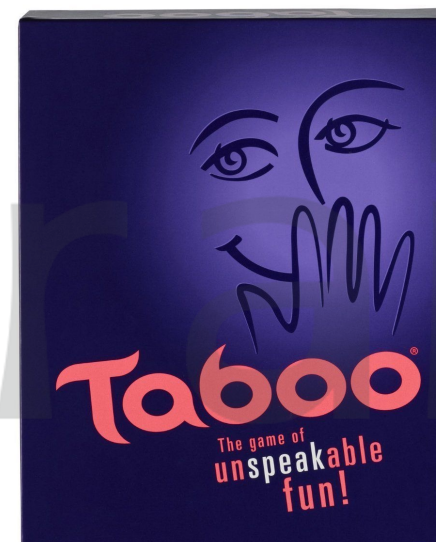
(Memoria de trabajo, planificación, flexibilidad)



UBONGO

- (Memoria de trabajo visual, planificación, flexibilidad cognitiva)

TABÚ



- (Fluidez verbal, control inhibitorio)

Marina Ramírez R.

Directora de Centro NeuroPsicoPedagógico Educa-Brain

 Centroeducabrain@gmail.com

 [Educa-Brain](#)

 [@Educabrain](#)



Educa-Brain

Centro NeuroPsicoPedagógico