



**Universidad  
Europea**

Universidad Europea de Valencia  
Facultad de Ciencias Sociales

Máster Universitario en Psicopedagogía

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA  
PARA DESARROLLAR LAS  
FUNCIONES EJECUTIVAS CON  
ALUMNADO TDAH EN EDUCACIÓN  
INFANTIL**

Trabajo Fin de Máster presentado por:	García Díaz, María
Modalidad de trabajo:	<b>Propuesta de intervención</b>
Director:	María Carmen Jiménez Real
Fecha:	Junio de 2023

## Resumen

El siguiente documento, nos proporciona la información necesaria sobre qué es el Trastorno por Déficit de Atención e hiperactividad y la relación tan importante sobre el desarrollo de las funciones ejecutivas, los beneficios tan importantes que tiene el desarrollo de las mismas en este alumnado para su futuro y adaptación a la sociedad, tanto a nivel social, educativo como laboral en un futuro. Al tratarse de una propuesta de intervención dirigida a la etapa de Educación Infantil, podremos observar la necesidad de fomentar dicho desarrollo mediante el juego, ya que es el estado natural de los niños y las niñas, y a la vez es beneficioso para todo el grupo-clase.

Para finalizar, se presenta una propuesta de intervención donde el juego es el principal protagonista para el desarrollo de las funciones ejecutivas, mediante diferentes juegos usando las nuevas tecnologías y materiales manipulativos.

**Palabras clave:** Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, funciones ejecutivas, juego, Educación Infantil

## Abstract

The following document provides us with the necessary information about what Attention Deficit Hyperactivity Disorder is and the important relationship with the development of executive functions, the important benefits that their development has in these students for their future and adaptation to society, both at a social, educational and labor level in the future. As this is an intervention proposal aimed at the Early Childhood Education stage, we can observe the need to promote this development through play, since it is the natural state of boys and girls, and at the same time it is beneficial for the entire group-class.

Finally, an intervention proposal is present where the game is the main protagonist for the development of executive functions, through different games using new technologies and manipulative materials.

**Keywords:** Attention Deficit Hyperactivity Disorder, executive functions, play, Early Childhood Education



## Índice de contenido

1. Introducción .....	8
1.1. Justificación .....	9
1.1. Problema y finalidad .....	10
1.2. Objetivos del TFM .....	11
2. Marco teórico .....	12
2.1. ¿Qué es el tdah? .....	12
2.2. TDAH en Educación Infantil .....	15
2.3. ¿Qué son las funciones ejecutivas? .....	16
2.4. Beneficios de trabajar las funciones ejecutivas en alumnado con TDAH .....	18
2.5. Beneficios de trabajar las funciones ejecutivas en Educación Infantil .....	19
2.6. Importancia del juego en la infancia .....	20
2.7. Importancia de trabajar las funciones ejecutivas mediante el juego .....	21
3. Desarrollo de la propuesta .....	24
3.1. Objetivos .....	24
3.2. Contextualización y destinatarios .....	25
3.3. Competencias y contenidos básicos .....	27
3.4. Metodología .....	29
3.5. Infraestructura .....	33
3.6. Materiales didácticos .....	34
3.7. Sesiones de trabajo .....	34
3.8. Temporalización/cronograma .....	45
3.9. Evaluación .....	46
3.10. Atención a la diversidad .....	48
4. Conclusiones .....	50

5.	Limitaciones y futuras líneas de intervención.....	51
5.1.	Limitaciones.....	51
5.2.	Futuras líneas de intervención .....	51
6.	Referencias bibliográficas .....	52
	Anexos .....	56
	<b>ANEXO 1. RUBRICA .....</b>	<b>56</b>
	Índice de acrónimos.....	57

## Índice de tablas

TABLA 1 .....	26
TABLA 2 .....	27
TABLA 3 .....	29
TABLA 4 .....	31
TABLA 5 .....	46

## 1. Introducción

La finalidad de este documento, es conocer qué es el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH, en adelante), la importancia de su detección temprana, así como los beneficios de trabajar las funciones ejecutivas con el alumnado que lo padece mediante el juego en de Educación Infantil.

El TDAH, “es un patrón de comportamiento y cognitivo que interfiere en el funcionamiento para el individuo que lo padece” (DSM-5). Según los estudios más recientes, es padecido entre el 5 y el 10% de los niños y jóvenes adolescentes a nivel global y en España el 6,8%, siendo más frecuente entre los varones, y siendo la enfermedad más diagnosticada entre los niños/as y jóvenes de nuestro país, como viene recogido en los resultados del Proyecto PANDAH.

Aunque la edad en la que se suele comenzar el diagnóstico del alumnado con TDAH son los 6 años, sí es cierto que en numerosos casos se comienzan a detectar ciertas características o “patrones” en el alumnado de la etapa de Educación Infantil, teniendo en cuenta, como viene recogido en la nueva Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (LOMLOE, en adelante), en su artículo 12, apartado 5:

La programación, la gestión y el desarrollo de la educación infantil atenderán, en todo caso, a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico tienen en el aprendizaje y evolución infantil, así como a la detección precoz y atención temprana de necesidades específicas de apoyo educativo (LOMLOE Sec. I. p. 122885)

Por otro lado, las funciones ejecutivas son definidas como un conjunto de procesos cognitivos de orden superior, que permiten el control de los comportamientos esenciales para poder llevar a cabo tareas y aprendizajes, y que contribuyen a la regulación y supervisión de las mismas (Baggetta y Alexander, 2016, citado en Riaño-Garzón et al., 2020).

Por ello, no son solamente importantes para ayudar a regular el comportamiento tanto en situaciones sociales como académicas, sino que, además, favorecerán el control de comportamientos impulsivos y la capacidad de seguir órdenes.

Las funciones ejecutivas, se pueden trabajar de diversas maneras, sin embargo, en la etapa de Educación Infantil, debido a las características del alumnado y a lo recogido en la LOMLOE,



el juego será la manera más motivacional, donde partirán de aprendizajes emocionalmente positivos.

Por ese motivo, este trabajo se centrará en como trabajar las funciones ejecutivas en el alumnado con TDAH en Educación Infantil mediante un taller, que se llevará a cabo a lo entre los meses de enero y mayo mediante el juego.

### 1.1. Justificación

Trabajar las funciones ejecutivas con alumnado con TDAH y en general con todo el alumnado de Educación Infantil, es especialmente importante debido a las siguientes justificaciones:

- Mejora la autorregulación: Los niños y niñas con TDAH, a menudo tienen dificultades para regular sus emociones, impulsos y comportamiento. Las funciones ejecutivas, como la inhibición de respuestas impulsivas y el control emocional, son fundamentales para facilitar a estas niñas y niños a autorregularse. Al trabajar en el desarrollo de estas habilidades, se puede reducir la impulsividad y mejorar la capacidad de los menores para controlar su comportamiento, adaptarse a las normas y regular sus emociones.
- Incremento de la atención y la concentración: la atención sostenida es una de las principales dificultades experimentadas por las niñas y niños con TDAH. Al trabajar en el fortalecimiento de las funciones ejecutivas relacionadas con la atención, como la capacidad de dirigir y mantener la atención, se puede ayudar al alumnado a mejorar su concentración en las tareas académicas y a reducir la distracción.
- Desarrollo de habilidades de planificación y organización: los niños/as con TDAH en muchas ocasiones, muestran dificultades para organizar y planificar sus actividades y tareas. Las funciones ejecutivas, como la planificación y la organización, son esenciales para ayudar a estos niños a estructurar su tiempo, establecer metas realistas y dividir las tareas en pasos manejables. Al trabajar en estas habilidades, se puede ayudar a los niños/as con TDAH a mejorar su capacidad para iniciar, seguir y completar tareas de manera más eficiente.
- Promoción de estrategias de autorreforzamiento: los niños/as con TDAH pueden mostrar dificultades para mantener la motivación y la persistencia en las tareas, ya que a menudo no experimentan de manera natural los mismos niveles de refuerzo interno que otros niños/as. Trabajar las funciones ejecutivas relacionadas con la autorregulación y el autorreforzamiento puede ayudar a estos niños/as a aprender

estrategias para mantener su motivación, celebrar los logros y persistir en las tareas a pesar de las dificultades.

- Mejora de la adaptación social y emocional: las dificultades en las funciones ejecutivas pueden afectar negativamente las habilidades emocionales y sociales de las niñas y niños con TDAH. Al trabajar en el desarrollo de estas habilidades, como la regulación emocional y la toma de perspectiva, se puede ayudar a estos niños a mejorar su capacidad para comprender y responder adecuadamente a las emociones de los demás, resolver conflictos de manera constructiva y participar en interacciones sociales positivas.

En conclusión, trabajar las funciones ejecutivas con el alumnado TDAH en Educación Infantil es crucial para ayudarles a superar las dificultades asociadas con este trastorno. El fortalecimiento de estas habilidades desde edades tempranas, mejora la autorregulación, la atención, la planificación, la organización, el autorreforzamiento y las habilidades emocionales y sociales en las niñas y los niños, que, por otro lado, también el resto de compañeros/as, sale beneficiado, ya que contribuye a su éxito académico, emocional y social no solo en el entorno educativo, sino en todos los aspectos de la vida.

### 1.1. Problema y finalidad

El alumnado con TDAH, se puede enfrentar a una serie de desafíos en el entorno educativo, especialmente en Educación Infantil, donde su todavía inmadurez les hace no dominar, controlar e incluso comprender que les está ocurriendo, y en muchas ocasiones algunos de los síntomas del alumnado con TDAH, puede confundirse con falta de madurez, ya que a estas edades nos encontramos mucha diferencia entre unos niños/as y otros en un mismo nivel.

El alumnado con TDAH, puede mostrar dificultades a la hora de mantener la atención, tanto en las actividades propuestas como en las explicaciones, impulsividad, lo que puede provocar también rechazo entre sus compañeros y compañeras, ya que dificulta la dinámica de la clase y en ocasiones las actividades grupales. La hiperactividad, hace que les cueste permanecer sentados mucho tiempo, mostrar dificultades para seguir instrucciones, ... otra de las características es el control emocional, llegando a tener dificultades para controlar sus emociones y sus respuestas. Pueden ser propensos a reacciones exageradas, frustrarse fácilmente o tener dificultades para tolerar la frustración. Todo ello, dificulta la relación con sus compañeros. Debemos destacar nuevamente, que, en estas edades, estas características pueden ser bastante comunes y en el alumnado con TDAH es aún más difícil de controlar,

provocando una baja autoestima, debido a las dificultades que se encuentran, tanto a nivel social como académica.

Por todo ello, es importante tener en cuenta todos los desafíos que se encuentran y que pueden variar significativamente en cada niño/a. Por ello, la función del docente es muy importante, siendo capaz de conocer a cada alumno/a, sus desafíos e interpretar los problemas o las frustraciones que se le presentan día a día al menor. Por ello, la finalidad de esta intervención, es mejorar las funciones ejecutivas de dicho alumnado, proporcionándole técnicas y cierta estructura que le permita una mejor evolución académica y social. Para ello, es imprescindible la colaboración de las familias, así como la del equipo de orientación y los apoyos que entren en el aula. Nunca debemos olvidar, que dentro del aula cada niño/a es único y lo mismo ocurre con el alumnado con TDAH.

## 1.2. Objetivos del TFM

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados anteriormente y la normativa vigente, se plantea como objetivo general de la presente propuesta de intervención:

- Mejorar las funciones ejecutivas mediante el juego en el alumnado con TDAH en la etapa de Educación Infantil

Partiendo de este objetivo, se plantean como objetivos específicos del mismo:

- Adquirir conocimientos referentes al alumnado con TDAH, las funciones ejecutivas y la importancia del juego.
- Dar relevancia al uso del juego en el desarrollo de las funciones ejecutivas.
- Diseñar actividades que logren el desarrollo de las funciones ejecutivas en el alumnado con TDAH en particular y al grupo clase en general.
- Promover un clima cálido y lúdico de aprendizaje dentro del aula.
- Elaborar una rúbrica de evaluación que dé respuesta a las necesidades educativas del alumnado de forma inclusiva para favorecer su progreso.

## 2. Marco teórico

### 2.1. ¿Qué es el TDAH?

El TDAH, se encuentra entre uno de los trastornos neurobiológicos actualmente más estudiados tanto en menores, como en adultos. Esto se debe, a que, en España, por ejemplo, el predominio de niños/as entre 4 y 6 años con posibles síntomas de TDAH es del 5,4 por 100 (Cerrillo-Urbina et al., 2018). En edad escolar aumenta notablemente de 4 al 12 por 100.

TDAH se encuentra categorizado como un trastorno neurodevelomental en la sección de trastornos del neurodesarrollo y las principales características son, como viene recogido en el DSM-5 (5ª edición):

1. Déficit de atención: dificultad para prestar atención de manera sostenida, falta de atención a los detalles, dificultad para sostener la atención en actividades o tareas, parecer no escuchar cuando se le está hablando directamente, dificultad para seguir instrucciones, dificultad para organizar tareas y actividades, evitación o resistencia a tareas que requieren esfuerzo mental sostenido, tendencia a perder objetos necesarios para tareas.
2. Hiperactividad e impulsividad: inquietud motora, incapacidad para permanecer sentado/a en situaciones en las que se espera que lo haga, hablar en exceso, dificultad para esperar el turno, interrumpir o entrometerse en las actividades de los demás.

Destacar que el DSM-5 también establece criterios específicos para el diagnóstico del TDAH, que incluyen la presencia de síntomas en diferentes contextos como son: la casa, la escuela, el trabajo, así como el funcionamiento a nivel social, académico o laboral. Teniendo en cuenta que muchos de las características que están presentes en las personas con TDAH, se encuentran en todos los seres humanos en ciertos momentos y en determinadas circunstancias.

Los criterios de diagnóstico establecidos por el DSM-5 son los siguientes:

- A. Patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad que interfiere con el funcionamiento o el desarrollo, que se caracteriza por (1) y/a (2):
  1. **Inatención:** seis (o más) de los siguientes síntomas se han mantenido durante al menos 6 meses en un grado que no concuerda con el nivel de desarrollo y que afecta directamente a las actividades sociales y académicas/sociales:  
**Nota:** los síntomas no son sólo una manifestación del comportamiento de oposición, desafío, hostilidad o fracaso en la comprensión de tareas o

instrucciones. Para adolescentes mayores de 17 años y adultos, se requiere un mínimo de 5 síntomas.

- a. Con frecuencia falla en prestar la debida atención a detalles o por descuido se cometen errores en las tareas escolares, en el trabajo o durante otras actividades.
- b. Con frecuencia tiene dificultades para mantener la atención en tareas o actividades recreativas.
- c. Con frecuencia para no escuchar cuando se le habla directamente.
- d. Con frecuencia no sigue las instrucciones y no termina las tareas escolares, los quehaceres o los deberes laborales.
- e. Con frecuencia tiene dificultad para organizar las tareas y actividades.
- f. Con frecuencia evita, le disgusta o se muestra poco entusiasta en iniciar tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido.
- g. Con frecuencia pierde cosas necesarias para tareas o actividades.
- h. Con frecuencia se distrae con facilidad por estímulos externos.
- i. Con frecuencia olvida las actividades cotidianas.

2. **Hiperactividad e impulsividad:** seis (o más) de los siguientes síntomas, se han mantenido durante al menos 6 meses en un grado que no concuerdo con el nivel de desarrollo que afecta directamente a las actividades sociales y académicas/laborales.

- a. Con frecuencia juguetea con o golpea con las manos o los pies o se retuerce en el asiento.
- b. Con frecuencia se levanta en situaciones en que se espera que permanezca sentado
- c. Con frecuencia corretea o trepa en situaciones en las que no resulta apropiado.
- d. Con frecuencia es incapaz de jugar o de ocuparse tranquilamente en actividades recreativas.
- e. Con frecuencia está “ocupado”, actuando como “si lo impulsara un motor”.
- f. Con frecuencia habla excesivamente.
- g. Con frecuencia responde inesperadamente o antes de que se haya concluido una pregunta.
- h. Con frecuencia le es difícil esperar a su turno.
- i. Con frecuencia interrumpe o se inmiscuye con otros.

B. Algunos síntomas de inatención o hiperactivo-impulsivos estaban presentes antes de los 12 años.

- C. Varios síntomas de inatención o hiperactivo-impulsivos en dos o más contextos (por ejemplo: casa, escuela, amigos, trabajo, ...)
- D. Existen pruebas claras de que los síntomas interfieren con el funcionamiento social, académico o laboral, o reducen la calidad de los mismos.
- E. Los síntomas no se producen exclusivamente durante el curso de la esquizofrenia o de otro trastorno psicótico y no se explican mejor por otro trastorno mental (por ejemplo, trastorno del estado de ánimo, trastorno disociativo, trastorno de la personalidad, intoxicación o abstinencia de sustancias tóxicas). “59/60”

Es por ello, que, para poder realizar un diagnóstico, implica recopilar información para así poder determinar la intensidad, duración y gravedad de los síntomas, así como el impacto negativo en la vida del individuo.

Otro de los aspectos a tener en cuenta, es que la hiperactividad se suele percibir, ya que es un trastorno del comportamiento, sin embargo, los niños/as que sufren la forma pura “inatento”, que representan el 45% del TDAH, no presentan ninguna manifestación conductual. Por ello, muchas veces pasan desapercibidos ya que suelen ser niños/as que suelen aislarse y estar en silencio, y la dificultad para su diagnóstico suele ser mayor y en ocasiones se realizan tarde (Gómez, 2022).

Por lo tanto, podemos resumir que el TDAH es un trastorno neurobiológico que afecta principalmente a los menores y a los adolescentes caracterizado por la dificultad en tres áreas principales: atención, hiperactividad e impulsividad. Todo ello, tiene un impacto muy significativo en el desarrollo del menor, y como consecuencia en el día a día de las personas que lo sufren.

### 2.1.1 CARACTERÍSTICAS QUE APOYAN EL DIAGNÓSTICO TDAH

En el DSM-5 podemos encontrar algunas características como pueden ser retrasos leves en el desarrollo motor, social o lingüístico que nos son propios ni específicos del TDAH, sin embargo, concurren frecuentemente. Todo ello puede crear baja tolerancia a la frustración, cambios en los estados de ánimo e irritabilidad en el menor.

Al llegar a la adolescencia aumenta el riesgo del número de intentos de suicidio en jóvenes con TDAH, sobre todo en aquellos casos donde encontramos trastornos de conducta o de estados de ánimo o en el caso de consumo de sustancias.

No existen marcadores biológicos para el diagnóstico del TDAH, sin embargo, si se compara a un niño/a con TDAH con otro de su edad sin TDAH, se pueden observar aumento en las

ondas lentas en los encefalogramas, un posible retraso en la maduración del *córtex* desde la zona posterior a la anterior y un volumen cerebral total reducido en las imágenes de resonancia magnética (DSM-5, p.61).

## 2.2 TDAH en Educación Infantil

Dentro de la evaluación del TDAH en Educación Infantil, nos encontramos con una serie de dificultades como son:

- Variabilidad de los síntomas: los síntomas que encontramos en los niños/as con TDAH, pueden ser muy diferentes, por lo que nos puede llevar a confusiones o a la creencia que son propios de los comportamientos del alumnado de dicha edad, como puede ser simplemente un niño energético.
- Entorno: un entorno con muchas distracciones o falta de rutinas marcadas, pueden aumentar los síntomas del TDAH y dificultar una evaluación precisa.
- Confusión con otros trastornos: en muchas ocasiones, algunos de los síntomas del TDAH, pueden ser confundidos con otros trastornos del aprendizaje.

Cabe destacar que, hasta los 2 años y medio aproximadamente, las funciones ejecutivas se están desarrollando poco a poco, es decir, aún se encuentran poco desarrolladas, es por eso que el niño se distrae con facilidad, olvida lo que está diciendo o lo que quería decir, muestra dificultades para controlar impulsos y emociones, etc. sin embargo, entre los 3 y 5 años, comienzan a desarrollarse rápidamente y continuará así durante al menos dos décadas más (Lozano y Ostrosky, 2011, citado en Gómez, 2022). Es por todo esto, que, a partir de los 5 años, sí pueden ir apareciendo diferentes signos emocionales, cognitivos y de conducta que nos puede indicar de un problema en el desarrollo de las funciones ejecutivas, siendo una de las principales características del TDAH.

Sin embargo, cada día nos encontramos con un mayor número de alumnado que presentan posibles características del TDAH, por ello, es imprescindible un apoyo en su desarrollo académico y socioemocional. Algunas consideraciones que deberemos tener en cuenta son, como indica Gómez (2022):

- Detectar los signos que permitan realizar un diagnóstico precoz.
- Analizar las dificultades que pueden tener los menores con TDAH en el aula y que pueden causar, en diverso grado, dificultades de aprendizaje.
- Desarrollar técnicas que conviertan el aula en un entorno de apoyo para estos estudiantes.

- Utilizar estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan a este alumnado a tener éxito en su aprendizaje y desarrollar todo su potencial. (p.14)

Deberemos tener en cuenta que dentro del aula nos encontramos con un sinfín de diversidad, ya que cada niño/a es único, y por lo tanto dentro del alumnado con TDAH puede necesitar enfoques diferentes e individualizados. Además, debido a la temprana edad, será imprescindible la colaboración y la comunicación con las familias, para garantizar un desarrollo armónico, con el apoyo afectivo preciso y así promover su éxito académico y bienestar general.

Comprender adecuadamente las dificultades y lo que está pasando en el niño, nos permitirá ser más empáticos y también reconocer aquellos comportamientos que el niño no es capaz de controlar y, en consecuencia, aquellos en los que deberemos estar más atentos.

Uno de los objetivos principales será, promover las relaciones armoniosas entre el alumnado y una óptima integración social, de tal manera que las herramientas y estrategias pedagógicas descritas ayuden al niño con déficit de control de impulsos a superar sus dificultades diarias (Pujoás, 2017, citado en Gómez, 2022).

### 2.3 ¿Qué son las funciones ejecutivas?

Las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades cognitivas superiores que nos permiten planificar, organizar, regular nuestra conducta, mantener el foco de atención, flexibilizar nuestro pensamiento, inhibir respuestas impulsivas y tomar decisiones adecuadas. Son procesos mentales que nos ayudan a controlar y regular nuestra propia conducta para lograr metas y adaptarnos a diferentes situaciones (Dimond, 2020).

Las funciones ejecutivas se construyen a lo largo del tiempo, desde los primeros años de vida. Estas funciones se asocian especialmente con las áreas prefrontales del cerebro, que, a su vez, están involucradas, entre otras cosas, en la gestión del comportamiento social y de adaptación, así como en el control y la modulación de las emociones (Bouchard, et al., 2017; Gooch et al., 2016).

Las funciones ejecutivas se consideran cruciales para el desarrollo y éxito en diversas áreas de la vida, como es la educación, el trabajo y las relaciones sociales (Dimond, 2013, citado en Gómez 2022).

Algunas de las principales funciones ejecutivas incluyen:



1. Inhibición: habilidad para controlar y frenar respuestas automáticas o impulsos, resistiendo a distracción y manteniendo el autocontrol.
2. Flexibilidad cognitiva: capacidad de adaptarse y cambiar el enfoque mental, ajustando estrategias o perspectivas según sea necesario.
3. Memoria de trabajo: habilidad para retener y manipular temporalmente información relevante en la mente mientras se realiza una tarea.
4. Planificación y organización: capacidad de establecer metas, desarrollar un plan de acción, distribuir tareas y recursos, y seguir una secuencia lógica de pasos para lograr un objetivo.
5. Control de impulsos: habilidad para controlar impulsos y postergar gratificaciones a largo plazo, resistiendo la tentación de acciones inmediatas y menos beneficiosas.
6. Atención selectiva: capacidad para enfocarse en la información relevante y filtrar las distracciones, manteniendo el nivel de atención necesario para la tarea.

Todas estas habilidades se desarrollan y fortalecen a lo largo de la infancia, la adolescencia y la edad adulta. Sin embargo, algunas personas pueden presentar dificultades en el funcionamiento de dichas funciones como es el caso de las personas con TDAH, lo que puede afectar su desempeño en diferentes áreas de la vida.

El desarrollo de las funciones ejecutivas, tras las investigaciones recientes, parece estar relacionado con la maduración de la corteza prefrontal y la corteza cingulada anterior. También parece estar vinculado a otras estructuras como el córtex parietal superior (Crone et al., 2004) y los ganglios basales (Hayder et al., 2006, citado en Gómez 2022), como sugieren los trabajos sobre pacientes con lesiones cerebrales (Stuss, et al., 2000) y el uso de técnicas de imagen cerebral (Crone et al., 2006).

La tasa de maduración de la corteza prefrontal es particularmente intensa de los 2 los 6 años (Kagan y Baird, 2004).

Los importantes avances que se producen durante el período preescolar parecen traducirse no solo en un aumento de la eficacia de las funciones ejecutivas (Carlson, 2005), sino también en cambios estructurales importantes.

Los estudios realizados con el alumnado en la etapa de Educación Infantil, muestran que las pruebas de inhibición y mantenimiento activo en la memoria de trabajo saturan en un mismo y único factor, lo que sugiere que estas dos funciones ejecutivas no son diferenciables durante

este período del desarrollo (Wiebe et al., 2008), en especial en la edad de 3 años (Wiebe et al., 2011).

La función principal de los procesos ejecutivos es controlar la atención, aunque esta es un concepto multidimensional (Cooley y Morris, 1990, citado en Gómez 2022). De una manera muy general, se puede definir la atención como un conjunto limitado de recursos cognitivos que puede orientarse hacia objetos externos o internos para coordinar recuerdos, emociones y pensamientos (Rueda et al., 2005).

En cuanto a la memoria de trabajo, es sobre todo el nivel de atención controlada. Según Engle “la capacidad de activar representaciones mnésicas, traerlas o mantenerlas en el foco de atención, en particular en situaciones de interferencia o distracción” (Engle et al., citado en Gómez 2022).

## 2.4 Beneficios de trabajar las funciones ejecutivas en alumnado con TDAH

Las funciones ejecutivas, desempeñan un papel central en los niños/as con TDAH, tanto en el desarrollo de competencias sociales y cognitivas como en los aprendizajes escolares. Por ejemplo, apoyan el aprendizaje de la escritura y las matemáticas y ayudan a relacionarse con los otros (Cadoret et al., 2018; Monette et al., 2011).

En ocasiones, el alumnado con TDAH que presenta falta de control de impulsos, son niños/as con falta de control inhibitorio. Lo que implica, falta de control emocional, del movimiento y de los impulsos. Teniendo en cuenta la edad temprana, estos niños/as se enfrentan a una gran magnitud de retos diarios. Por desgracia, en muchas ocasiones, estos comportamientos no son entendidos ni por los propios compañeros, ni por los adultos que los rodean y pueden ser malinterpretados como falta de educación, desobediencia o incluso agresividad (Sandoval et al., 2019).

El alumnado que presenta déficits de control inhibitorio, también suele presentar déficits en otras funciones ejecutivas. Algunos autores defienden que el control inhibitorio es la base de las funciones ejecutivas (Lipszyc y Schachar, 2010). Por lo que si el menor, no se permite un tiempo de reflexionar, el resto de las funciones ejecutivas no podrán tener un desarrollo adecuado.

El control inhibitorio es indispensable en el ser humano para poder controlar y regular las conductas sociales, ya que es necesario el cumplimiento de unas normas de conducta. Es

necesario tener un control de cómo y cuándo actuar, saber controlar las distracciones, ser capaces de mantener una concentración frente a las tareas propuestas, ya sean a nivel educativo, laboral o social. El ser humano, debe de ser capaz de controlar los impulsos que nos inciten a actuar de una forma incorrecta, ilegal e incluso autodestructiva. Diamond (2016, citado en García et al., 2023) señala lo importante que es el hecho de ser capaces de controlar aspectos como, la atención, conducta y las propias emociones para vivir armoniosamente en sociedad, respetando las normas de convivencia sociales presentes.

Cuando hablamos de la inhibición de la respuesta, podemos tener en cuenta el modelo de Barkley (1997, citado en Gómez, 2022), el TDAH se caracteriza por déficits en las funciones ejecutivas, destaca la importancia de estas para el funcionamiento adecuado en diversas áreas de la vida incluyendo la autorregulación, el autocontrol, la planificación, la organización y el manejo de las emociones.

Durante la etapa de Educación Infantil, las funciones ejecutivas, se relacionan en mayor medida a la entrada y preparación a la escuela y por lo tanto al rendimiento académico, especialmente a las áreas de matemáticas y lenguaje (Espy et al., 2004; St. Clair-Thompson y Gathercole, 2006, citado en Gómez 2022), sin embargo, los déficits en dichas funciones están relacionados con trastornos de aparición temprana como puede ser TDAH, TEA o el síndrome de Tourette (Geurts et al., 2005; Channon et al., 2003). Si tenemos en cuenta que las funciones ejecutivas se comienzan a desarrollar en los primeros años de vida y a lo largo del tiempo y de los diferentes aprendizajes que viva del sujeto, la introducción de diferentes técnicas de entrenamiento dirigidas a desarrollar y mejorar las funciones ejecutivas, como el control atencional, la memoria de trabajo o la inhibición de respuestas, parece algo fundamental y que será favorecedor para todo el alumnado, ya que esta etapa es la más estudiada por los científicos debido a la plasticidad y flexibilidad cognitivas y a las capacidades de memoria de trabajo que mejoran más gradualmente (Best y Miller, 2010; Garon et al., 2008).

## 2.5 Beneficios de trabajar las funciones ejecutivas en Educación Infantil

Las funciones ejecutivas dentro del aula, ayudan a todos los mecanismos que permiten: evitar distracciones, ayudan a la concentración, a respetar el turno de palabra y las interacciones con aquellos que conviven con nosotros, el trabajo en equipo, en la realización de todas aquellas tareas que se nos demandan.

Son claves, como señala Howard et al. (2020) para el control de impulsos, normas, atención, en la forma de interactuar con los demás y evitar ciertas distracciones.

Los primeros años de vida, son clave en el desarrollo del ser humano, y por ese motivo, también lo serán para el desarrollo de las funciones ejecutivas, de ahí la importancia de comenzar a trabajar en su propio desarrollo desde edades tempranas.

## 2.6 Importancia del juego en la infancia

La importancia del juego en la infancia es ampliamente reconocida por expertos en el desarrollo infantil y educación. El juego, desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños/as y tiene numerosos beneficios.

Los niños/as pasan la mayor parte de su tiempo e invierten su energía diaria en él, por ello filósofos, investigadores, profesores y padres se han preguntado sobre el rol del juego en el desarrollo infantil (Barnett, 1990, mencionado en Solís, 2020). Esta, es sin duda una actividad inherente al ser humano. Se trata de un modo de descubrir y aprender además de favorecer la interacción social y comunicativa (Delgado, 2011). El juego activo es un componente esencial de la vida de los niños/as que contribuye al desarrollo físico y al bienestar cognitivo, social y emocional (Ginsburg, 2007), es por tanto fundamental para garantizar un correcto desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de la vida (García y Llul, 2009).

El juego tiene una representación universal ya que se tiene constancia de que desde la misma aparición del ser humano los infantes han jugado en todas las culturas y épocas. Por este motivo se considera un acto previo a la cultura (García, 1995, citado en Solís, 2020).

Partimos de la base del juego como “fuente de aprendizaje que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión” (Rodríguez y Trasancos, 2016, p.277). Se trata de una actividad con un excelente potencial ideal para la promoción del desarrollo (Zych, Ruiz y Sibaja, 2016).

En este sentido, López (2010) nos indica una clasificación de las áreas que se pueden potenciar a través del juego:

1. La afectividad: en la etapa de Educación Infantil, la afectividad juega un papel fundamental en el desarrollo afectiva, ya que es el momento en el que comienza a formarse la identidad y la personalidad. Por ello, el juego supone una actividad privilegiada para el desarrollo afectivo (Zych, Ruiz y Sibaja, 2016). El juego permite la libre expresión, el autoaprendizaje mediante la exploración y experimentación con

sus propias sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Hartley, Frank y Goldenson, 2013).

2. La motricidad: el juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños/as deben jugar (Meneses y Monges, 2001). Gracias al juego, los menores van adquiriendo conocimiento sobre su propio cuerpo, aumentando su equilibrio y coordinación.
3. La inteligencia: la educación a través del movimiento, requiere la intervención del juego, lo que beneficia al niño, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas (Meneses y Monge, 2004). También destacar los grandes beneficios del juego en el desarrollo psicológico, sobre todo las aportaciones que realiza a las áreas del lenguaje y socialización, cognitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado (Damián, 2007).
4. La creatividad: el juego por sí solo, constituye un modo de expresión de la creatividad e imaginación de manera natural y espontánea, donde el niño da protagonismo a sus propias fantasías. El juego educativo, produce incrementos en el pensamiento creativo, favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Chávez, Zacatelco y Acle, 2009).
5. La sociabilidad: a la hora de jugar en gran grupo o pequeños grupos, implica una comunicación, coordinación y colaboración de todos los participantes, por lo que ofrecen oportunidades de relación social, resolución de conflictos, respetar turnos, ... de este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos (Hassing-Das et al., 2017).

De todo ello, se puede deducir que el juego desempeña un papel significativo en el proceso de aprendizaje de los niños/as. A través del juego, los niños/as tienen la oportunidad de explorar, experimentar, descubrir y construir conocimiento de manera activa y significativa.

Por ese motivo, al incorporar el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se crea un entorno donde el propio alumnado puede explorar, descubrir y construir su propio conocimiento de manera activa y significativa.

## 2.7 Importancia de trabajar las funciones ejecutivas mediante el juego

Podemos encontrar numerosos programas enfocados en trabajar y mejorar el desarrollo de las funciones ejecutivas en la primera etapa (Educación Infantil), por ejemplo, Rosas, Espinoza, Proflitt y Ceric (2019), crearon un programa para poder comprobar la eficacia del juego en el

desarrollo de las funciones ejecutivas, este programa se ha llevado a cabo con 70 niños/as. Los juegos llevados a cabo se clasificaron en tres tipos: juegos infantiles, juegos centrados en la expresión y juegos educativos. Mediante este programa se llevó a estudio ciertas habilidades, como el control inhibitorio, resultados académicos dentro del área del lenguaje y las matemáticas, la memoria de trabajo y la capacidad cognitiva. Se pudo reflejar un crecimiento significativo en el desarrollo de las funciones ejecutivas 8 meses después de comenzar con el programa.

Trabajar las funciones ejecutivas a través del juego en Educación Infantil es altamente justificable debido a los siguientes motivos:

- Aprendizaje experiencial: el juego proporciona una experiencia práctica y significativa para el desarrollo de las funciones ejecutivas. Durante el juego, los/as niños/as se enfrentan a situaciones que requiere planificación, toma de decisiones, control impulsos, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva.

A medida que participan en actividades de juego estructurado o no estructurado, tienen la oportunidad de practicar y fortalecer estas habilidades ejecutivas de manera lúdica y divertida.

- Motivación y compromiso: el juego es intrínsecamente motivador para los/as niños/as, lo que les permite participar de manera activa y comprometida en las actividades. Al incorporar elementos relacionados con las funciones ejecutivas en el juego, como juegos de roles, rompecabezas, juegos de mesa estratégicos o actividades de construcción, se estimula su interés y motivación para desarrollar estas habilidades. El entorno lúdico facilita la participación activa de los/as niñas/as, lo que aumenta su compromiso y disposición para practicar y mejorar sus funciones ejecutivas.
- Aprendizaje significativo: el juego proporciona un contexto significativo para que los niños/as apliquen y practiquen las funciones ejecutivas en situaciones de la vida real. A través de la resolución de problemas en juegos de construcción, la planificación de estrategias en juegos de mesa o la organización de roles en juegos de simulación, los niños/as aprenden cómo usar y adaptar estas habilidades en diferentes contextos. El juego les permite experimentar las consecuencias de sus acciones y aprender de manera práctica, lo que favorece un aprendizaje más profundo y duradero.
- Desarrollo social y emocional: el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, que están estrechamente relacionadas con las funciones ejecutivas. Durante el juego, los niños/as practican la toma de perspectiva, la

comunicación efectiva, la cooperación y la regulación emocional. Estas habilidades sociales y emocionales están intrínsecamente ligadas a las funciones ejecutivas, ya que requieren autocontrol, empatía, flexibilidad y resolución de conflictos. Al jugar juntos, los niños/as desarrollan y fortalecen estas habilidades esenciales.

- Transferencia de habilidades: trabajar las funciones ejecutivas a través del juego proporciona a los niños/as oportunidades para transferir estas habilidades a otros contextos de su vida diaria. A medida que practican la planificación, la atención sostenida, la memoria de trabajo y el control de impulsos durante el juego, pueden aplicar estas habilidades en situaciones académicas, tareas cotidianas y actividades de autorregulación. El juego se convierte en un puente entre el desarrollo de las funciones ejecutivas y su aplicación práctica en diferentes aspectos de la vida.

En resumen, trabajar las funciones ejecutivas mediante el juego en educación infantil es altamente justificable debido a su capacidad para ofrecer un aprendizaje experiencial, motivador y significativo. El juego proporciona un contexto ideal para que los niños/as practiquen y fortalezcan sus habilidades ejecutivas de manera divertida y comprometida. Además, el juego promueve el desarrollo social y emocional.

### 3. Desarrollo de la propuesta

Antes de comenzar con el desarrollo de la propuesta de intervención, deberemos dejar reflejado que se trata de una propuesta abierta y flexible, en este sentido tenemos que tener en cuenta que puede ser revisada cuando se detecten problemas o situaciones no previstas que requieran introducir cambios durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello estará sujeta siempre a posibles modificaciones, ampliaciones y mejoras. Además, será **concreta**, ya que debe concretar el plan de actuación que se llevará a cabo en el aula; **adecuada** a la legislación vigente, al contexto, a las características de los alumnos, a los aspectos formales; y **viable** ya que cumple adecuadamente con sus funciones.

#### 3.1. Objetivos

Los objetivos generales son el elemento curricular más relevante, en función de ellos están todos los demás elementos. Los objetivos generales se encuentran en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. A su vez, Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias (D. 56/2022, en adelante).

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que promueven la igualdad entre hombres y mujeres. (D. 56/2022, p.4).

Por otro lado, el objetivo general de esta propuesta de intervención será el siguiente:



- Propiciar un mayor desarrollo de las funciones ejecutivas mediante el juego en el alumnado.

Los objetivos específicos serán los siguientes:

- Desarrollar mayor control inhibitorio
- Aumentar la memoria de trabajo
- Fortalecer el control de impulsos
- Mejorar la atención selectiva

### 3.2.Contextualización y destinatarios

#### ENTONRO

El centro al que va destinada este taller se encuentra situado en un barrio próximo al centro de la ciudad.

La localidad consta de servicios de índole social, sanitario, de ocio y cultural, como son: la biblioteca municipal, centro de salud, teatro, el mercado, así como diferentes comercios propios de cada barrio.

Se trata de un barrio en extensión, por ello encontramos gran variedad a nivel socioeconómico y cultural, entre las familias.

#### CENTRO

Es un centro de Educación Infantil y Primaria de línea dos, se trata de un colegio público que consta de un edificio para cada etapa perfectamente delimitados por el acceso. Todas las aulas del centro cuentan con pizarra digital y acceso a internet.

EL EDIFICIO DE PRIMARIA, está formado por tres plantas:

- Planta baja: Cuatro aulas, gimnasio, conserjería, local AMPA, aseos alumnado/profesorado, comedor, biblioteca.
- Planta primera: cuatro aulas, sala de profesores, dos almacenes, Dirección, Jefatura de Estudios, Secretaría, despacho unidad de orientación, aseos niños/as/profesorado.
- Planta segunda: cuatro aulas, salón de vídeo, aula de música, sala de informática, laboratorio, pequeño almacén.

EL EDIFICIO DE EDUCACIÓN INFANTIL, está totalmente adaptado ya que está formado por una única planta, con amplios pasillos y grandes ventanales que favorecen la entrada de

luz natural, las aulas son amplias favoreciendo con ello una buena acústica. El edificio está compuesto por: dos aulas por nivel, una sala de psicomotricidad, un aula de informática, una biblioteca, un almacén, aseos adaptados para el alumnado y para el profesorado y una sala de profesores.

En cuanto al exterior, cada etapa dispone de dos patios un gran patio cubierto, para los días de lluvia y un gran patio exterior con jardines y árboles. Los patios de Educación Infantil, cuentan con juegos dibujados en el suelo.

## AULAS

La siguiente propuesta de intervención, se llevará a cabo en un colegio público de línea dos, al tercer nivel de Educación Infantil (5 años). Para ello se deberán tener en cuenta las características de los niños y las niñas de estas edades:

**TABLA 1**

### CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 AÑOS

<b>Desarrollo cognitivo</b>	Su pensamiento se caracteriza por estar en la etapa preoperacional con todas sus características: egocéntrico, sincrético, concreto, yuxtaposición.
<b>Desarrollo del lenguaje</b>	Los niños y niñas en estas edades disfrutan hablando, preguntan con frecuencia, juegan con las palabras, ...
<b>Desarrollo psicomotor</b>	Poseen una mayor soltura en sus desplazamientos en el espacio. Mayor control en los cambios de velocidad. Muestran mayor dominio del trazo. Mayor precisión en los movimientos cotidianos relacionados con la psicomotricidad fina.
<b>Desarrollo afectivo-social</b>	Muestran mayor autonomía en la realización de actividades cotidianas (higiene, alimentación, ...), son capaces de jugar en grupo, perciben y explican estados emocionales propios y ajenos, siguen normas sencillas, la función simbólica ha alcanzado su máxima expresión

*Nota. Elaboración propia*

He de resaltar que éstas son las características generales de los niños y niñas de 5 años de edad, sin embargo, a nivel individual, cada uno de nuestros alumnos/as va a tener un ritmo de

aprendizaje específico y un grado de competencia curricular que, como docentes, se debe respetar y tener en cuenta en el día a día del aula, a la hora de diseñar y explicar las diferentes actividades o juegos que se propongan.

Los dos grupos están compuestos por 20 alumnos.

En uno de los grupos encontramos a un alumno con posible TDAH, por ese motivo, y los beneficios en general que tiene el trabajo de las funciones ejecutivas, se ha decidido entre el equipo docente y el equipo de orientación, llevar a cabo un taller anual en el último nivel de Educación Infantil.

### 3.3. Competencias y contenidos básicos

Teniendo en cuenta el D. 56/2022, donde queda reflejado el carácter globalizador de la etapa, se presenta una tabla donde queda reflejado las competencias específicas, competencias clave trabajadas en relación a cada área.

**TABLA 2**

RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
CE1: Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	Competencia en Comunicación Lingüística. Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. Competencia Ciudadana. Competencia Emprendedora.
CE2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva	Competencia en Conciencia y Expresión Culturales.

<p>CE3: Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p> <p>CE4: Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	
<b>ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b>	
<p>CE2: Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</p> <p>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</p> <p>Competencia Emprendedora.</p>
<b>ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b>	
<p>CE1: Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>CE2: Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia</p>	<p>Competencia en Comunicación Lingüística.</p> <p>Competencia Plurilingüe.</p> <p>Competencia Digital.</p> <p>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</p> <p>Competencia Ciudadana.</p>

<p>experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CE3: Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	
---	--

*Nota. Elaboración propia*

### 3.4. Metodología

Teniendo en cuenta en artículo 7 de la LOMLOE, la **finalidad** de la **Educación Infantil** es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado, así como la educación en valores cívicos para la convivencia.

Para que todo esto sea posible explicaré a continuación los principios metodológicos de mi programación:

**TABLA 3**

#### PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

<b>Clima de bienestar</b>	Se creará un clima basado en el respeto y la confianza, potenciando un ambiente que promueva el correcto desarrollo psicológico basado en la autoestima de nuestro alumnado.
<b>Organización del ambiente de trabajo</b>	Se favorecerá la relación entre iguales, las actividades colaborativas, relaciones interactivas.
<b>Enfoque globalizador</b>	Para garantizar que los aprendizajes que realiza el alumnado sean realmente significativos, las experiencias educativas y los contenidos deben de plantearse desde una perspectiva globalizadora.

<b>Aprendizaje significativo</b>	Tendremos en cuenta las conexiones y relaciones entre el nuevo material y lo que el alumnado ya conoce. Favoreciendo que los niños y las niñas realicen aprendizajes por sí solos, aprender a aprender.
<b>Motivación</b>	Es absolutamente necesario que el alumnado se sienta atraído al aprendizaje, por ello es imprescindible que se sientan motivados por el contenido, por aprender ellos mismos y en sus continuos avances.
<b>Juego</b>	Teniendo en cuenta que es la forma habitual de estar de los niños y las niñas, será un principio metodológico clave.
<b>Experimentación</b>	Se proporcionará al alumnado diferentes oportunidades que faciliten el acercamiento a diferentes fenómenos, proporcionándoles diferentes materiales, que les permita explorar, observar y manipular.
<b>Creatividad</b>	La escuela debe fomentar que todos descubramos nuestro talento y podamos cultivarlo para que nuestra vida sea lo más plena y armoniosa posible.
<b>Atención a la diversidad</b>	La diversidad de capacidades y características personales dan lugar a que en el aula exista una gran variedad de niveles de adquisición, de estilos y ritmos de aprendizaje, de formas de relación y de intereses. Ante lo cual, una educación integradora supondrá la clave para entender la diversidad y atenderla, favoreciéndola por lo que representa como riqueza.
<b>Cooperación con las familias</b>	La relación e implicación de las familias en la escuela es fundamental para contribuir al desarrollo integral de los niños y las niñas. Estableciendo así una acción conjunta y coordinada que contribuya al desarrollo intelectual, social y emocional.

<b>La vida cotidiana</b>	En el día a día del aula, será imprescindible las rutinas, organizando así el ambiente de trabajo, la motivación, la socialización, la atención a la diversidad y la individualización.
--------------------------	---

*Nota. Elaboración propia*

## AGRUPAMIENTOS

Los agrupamientos dependerán del tipo de actividad, donde nos podremos encontrar actividades en las que el propio alumnado trabajará solo, o aquellas actividades que se podrán realizar en grupo.

En estas últimas, los grupos pueden ser muy diversos, ya que habrá actividades para trabajar en parejas, en pequeños grupos como pueden ser grupos de 4 a 5 alumnos/as o en gran grupo, donde participará todo el grupo-clase en dicha actividad.

## ACTIVIDADES

Trabajaremos las distintas actividades atendiendo a los siguientes criterios:

### TABLA 4

#### TIPOS DE ACTIVIDADES

MOMENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Iniciales:</b> para investigar las ideas previas e intereses de los alumnos al comienzo de una actividad, como por ejemplo en la asamblea.</li> <li>• <b>De desarrollo:</b> para adquirir y consolidar los aprendizajes del alumnado.</li> <li>• <b>Finales:</b> nos sirven tanto para evaluar los aprendizajes de los alumnos como el proceso de enseñanza – aprendizaje.</li> </ul>
AUTONOMÍA DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dirigidas:</b> la maestra le proporciona al alumno cómo debe realizar la actividad, como por ejemplo en las actividades individuales.</li> <li>• <b>Semidirigidas:</b> la maestra da indicaciones generales, pero deja libertad en la creación de la actividad como por ejemplo en dibujar algo acerca de un cuento o una salida.</li> </ul>

ASPECTOS A DESARROLLAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Libres:</b> los niños organizan el desarrollo de la actividad libremente, como por ejemplo en el juego simbólico.</li> </ul>
MOMENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sensoriales:</b> favorece el desarrollo de los sentidos, como, por ejemplo, actividades de discriminación auditiva.</li> <li>• <b>De atención y observación:</b> en ellas se favorece la observación, la apreciación del entorno, etc. como por ejemplo en las salidas al entorno.</li> <li>• <b>Psicomotrices:</b> se trabajan aquellos aspectos relacionados con la motricidad gruesa y fina, el ritmo, el movimiento, el espacio, etc.</li> <li>• <b>De expresión:</b> manifiestan sus sentimientos y creatividad a través de ellas, por ejemplo: el dibujo expresivo, bailar, etc.</li> </ul>
AUTONOMÍA DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Iniciales:</b> para investigar las ideas previas e intereses de los alumnos al comienzo de una actividad, como por ejemplo en la asamblea.</li> <li>• <b>De desarrollo:</b> para adquirir y consolidar los aprendizajes del alumnado.</li> <li>• <b>Finales:</b> nos sirven tanto para evaluar los aprendizajes de los alumnos como el proceso de enseñanza – aprendizaje.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dirigidas:</b> la maestra le proporciona al alumno cómo debe realizar la actividad, como por ejemplo en las actividades individuales.</li> <li>• <b>Semidirigidas:</b> la maestra da indicaciones generales, pero deja libertad en la creación de la actividad como por ejemplo en dibujar algo acerca de un cuento o una salida.</li> <li>• <b>Libres:</b> los niños organizan el desarrollo de la actividad libremente, como por ejemplo en el juego simbólico.</li> </ul>

*Nota. Elaboración propia*

#### METODOLOGÍA CONCRETA

El desarrollo de esta propuesta de intervención, será llevada a cabo a través de un enfoque **globalizador** de los distintos contenidos y experiencias, respetando el ritmo individual de cada alumno/a.



Se trabajará mediante el **aprendizaje significativo**, es decir, el niño/a construirá su propio aprendizaje y lo dotará de significado, para que todo ello pueda llevarse a cabo de la forma correcta es imprescindible que nuestro alumnado esté motivado.

Por ello, la **motivación** será un eje fundamental de nuestra metodología, utilizando los refuerzos positivos ante cualquier pequeño logro del alumnado, aumentando así, la autoestima de los niños y las niñas, sobre todo de aquellos que muestren mayor dificultad a través de experiencias de éxito, partiendo para ello de su nivel competencial.

Junto con la motivación, no debemos olvidar la importancia del **vínculo afectivo** y un **clima** adecuado que genere en los niños y las niñas la confianza necesaria para formarse una imagen positiva de sí mismos, que les proporcione la seguridad necesaria para que se expresen libremente y de este modo puedan desarrollar al máximo todas sus capacidades.

Para que todo lo anterior se pueda efectuar de forma correcta, será imprescindible el **juego** que será la base de todas las actividades propuestas en esta intervención.

Por otro lado, destacar que, para llevar a cabo una correcta educación integral del alumnado, es necesario que existan unos canales de comunicación y la acción conjunta y coordinada de la **familia** y la escuela, es muy importante que como tutores hagamos lo posible para que exista esa actuación conjunta.

### 3.5. Infraestructura

La organización del espacio corresponde a criterios de flexibilidad y funcionalidad. El espacio no es un elemento neutro, actúa como agente educativo y participa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La organización de los espacios, requiere plantearnos cuáles son las necesidades de nuestros alumnos/as: físicas, afectivo-sociales, de juego, movimiento, interacción, de exploración y manipulación, de relajación, ...

Respondiendo a los diferentes tipos de agrupamientos, que a su vez están relacionados con las diferentes actividades que se llevarán a cabo, por ello, la mayoría de las actividades se realizarán en gran grupo en el rincón de la asamblea, aquellas actividades que sean en pequeño grupo, o de manera individual, serán necesarias las mesas de trabajo.

No deberemos olvidar, que contamos con diferentes espacios, tanto en el edificio de Educación Infantil, como en el de Educación Primaria. Sin olvidarnos, por su puesto, del espacio exterior.

### 3.6. Materiales didácticos

Dentro del material que podamos utilizar debemos diferenciar:



- Fungibles: folios, lápices de colores, ceras duras y blandas, tizas, papeles de distintas texturas, rotuladores finos y gruesos.
- Estructurados, dentro de éstos podemos diferenciar:
  - o Material para recortado, picado, moldeado.
  - o Materiales plásticos como son pinceles, pinturas de dedos, acuarelas.
  - o Material de coordinación óculo-manual
  - o De motricidad gruesa como aros, bloques, colchonetas, picas.
  - o De juego simbólico (cocinita, supermercado, disfraces, etc.)
  - o Para la educación sensorial y perceptiva (juegos interactivos con sonido y otros)
- No estructurados como son aquellos de uso cotidiano o de desecho que puedan fomentar su creatividad.
- Tics (ordenadores, pizarra digital, programas diseñados para la educación infantil)
- Materiales creados por el equipo docente para lograr determinados objetivos y aquellos en que colaboran en su realización los propios niños y sus familias.

### 3.7. Sesiones de trabajo

Esta propuesta de intervención constará de 10 sesiones de trabajo, de una duración aproximada de media hora. Debido a la edad del alumnado a la que va destinada, se realizará en la sesión después del recreo, siempre dejando un breve periodo de tiempo para las rutinas propias de la etapa, como son: beber agua, ir al servicio y el momento de vuelta a la calma.

A continuación, se especificarán las actividades a realizar en cada sesión:

*Sesión 1*

<b>Título</b>	Recuerda las imágenes y tres en raya
<b>Objetivos</b>	- Aumentar la memoria de trabajo
<b>Competencias</b>	- Competencia en Comunicación Lingüística - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. - Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.
<b>Desarrollo</b>	<p>En la primera actividad, se les mostrará una serie de imágenes y deberán repetir nuevamente las imágenes mostradas con anterioridad en el mismo orden. Se llevará a cabo en gran grupo.</p> <p>Para la realización del tres en raya, el alumnado jugará en parejas.</p>  
<b>Recursos personales</b>	- Docente
<b>Recursos materiales</b>	- Ordenador - Pizarra digital - Conexión a internet - Juego creado
<b>Recursos espaciales</b>	- Aula
<b>Duración</b>	- 15 minutos cada uno
<b>Criterios de evaluación</b>	- Es capaz de memorizar los objetos propuestos en el orden indicado

*Nota.* Elaboración propia.

*Sesión 2*


<b>Título</b>	Entrenamiento y yoga infantil
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar mayor control inhibitorio</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>En la primera actividad, se dividirá el grupo en 2. Cada grupo deberá imitar los movimientos que le corresponde, estando atento a qué momento le corresponde realizar su baile.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=77Gs6raEPp4">https://www.youtube.com/watch?v=77Gs6raEPp4</a></p> <p>Para finalizar se realizará una clase de yoga para llevar a la relajación al alumnado</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY">https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY</a></p>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Conexión a internet</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de psicomotricidad</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 15 minutos cada uno</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de seguir las instrucciones del baile</li> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos</li> </ul>

*Sesión 3*

<b>Título</b>	Aplaudimos
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar mayor control inhibitorio</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>En esta actividad, deberán de dar una palmada cada vez que aparezca un animal, y no deberán realizar nada cuando aparezca cualquier otra imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Conexión a internet</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos</li> <li>- Mantiene la atención durante la actividad</li> </ul>


*Nota.* Elaboración propia.

*Sesión 4*

<b>Título</b>	Encuentra el correcto y encuentra el camino	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar la memoria de trabajo</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> </ul>	
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<p>En la primera actividad, deberán seguir las instrucciones indicadas para llegar a la imagen correcta, se realizará por parejas o de manera individual.</p> <p>Se les entregarán unos laberintos en tamaño A3 y deberán llegar a su origen.</p> <p>Para estas actividades, se dividirá el grupo en dos, e irán rotando por los dos juegos.</p>	
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>	
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material creado</li> <li>- Lápices</li> <li>- Folios</li> </ul>	
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>	
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de planificar lo que va a llevar a cabo</li> <li>- Realiza alguna estrategia de anticipación para realizar la actividad</li> </ul>	


*Nota.* Elaboración propia

*Sesión 5*

<b>Título</b>	Memoriza los números, simon dice	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar la memoria de trabajo</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> </ul>	
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<p>En esta actividad deberán de memorizar los números que se les presenta y posteriormente, deberán de escribirlo en su pizarra blanca. Se realizará a nivel grupal.</p> <p>Posteriormente, realizaremos el juego de simon dice</p>	
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>	
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Pizarras blancas</li> <li>- Conexión a internet</li> </ul>	
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>	
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de memorizar los números</li> <li>- Muestra dificultad a la hora de mantener la atención durante la actividad</li> </ul>	

*Nota.* Elaboración propia

*Sesión 6*


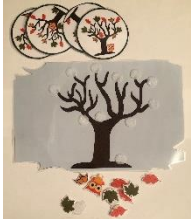
<b>Título</b>	Juego de Monster match
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar mayor control inhibitorio</li> <li>- Fortalecer el control de impulsos</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>En esta actividad se les presentará el juego de cartas Monster match, en el que deberán buscar los monstruos que se les presenta, en función de color, número de ojos, alas, piernas y otros.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de cartas</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de mantener la atención en el juego</li> <li>- Muestra para llevar a cabo las normas del juego</li> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos antes de realizar la acción</li> </ul>



*Sesión 7*



<b>Título</b>	Creamos historias
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortalecer el control de impulsos</li> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> <li>- Aumentar la memoria de trabajo</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>Mediante este juego, crearemos una historia con toda la clase, para ello necesitaremos, las imágenes de 6 posibles personajes, 6 lugares donde se pueda desarrollar la historia, y 6 posibles desenlaces. Comenzaremos lanzando el dado, y el número asignado será el personaje principal y se escogerán dos personajes secundarios, y se realizará la misma técnica para seleccionar el resto de la historia. Deberán recordar lo que sus compañeros dicen, respetar el turno de palabra, y contribuir a la creación de la historia.</p>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- 1 dado</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de mantener la atención en el juego</li> <li>- Muestra dificultad para llevar a cabo las normas del juego</li> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos antes de realizar la acción</li> </ul>

Sesión 8

<b>Título</b>	Memory
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> <li>- Aumentar la memoria de trabajo</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>Se dividirá el grupo en dos, un grupo realizará el memory en la pizarra digital, mientras que el resto, realizarán un memory en la mesa, en el que deberán recordar las figuras y colocarlas en su lugar. Posteriormente se intercambiarán.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;">   </div>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Conexión a internet</li> <li>- Juego</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de mantener la atención en el juego</li> <li>- Muestra dificultad para llevar a cabo las normas del juego</li> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos antes de realizar la acción</li> </ul>


Nota. Creación propia

*Sesión 9*

<b>Título</b>	Objeto cambiado/cuenta las pelotas
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejorar la atención selectiva</li><li>- Desarrollar mayor control inhibitorio</li></ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li><li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li><li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li></ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>Deberá, realizar un juego en el que deberán de gritar coche cuando aparezca un tren y tren cuando aparezca un coche, en el resto de imágenes deberán decir su nombre correctamente.</p> <p>En la siguiente actividad deberán de contar el número correcto de pelotas, única y exclusivamente.</p>  
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Docente</li></ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordenador</li><li>- Pizarra digital</li><li>- Conexión a internet</li></ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aula</li></ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 30 minutos</li></ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Es capaz de mantener la atención en el juego</li><li>- Muestra dificultad para llevar a cabo las normas del juego</li><li>- Es capaz de controlar sus impulsos antes de realizar la acción</li></ul>

Nota. Creación propia

*Sesión 10*

<b>Título</b>	Menciona los números, guerra de baile
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la atención selectiva</li> <li>- Fortalecer el control de impulsos</li> <li>- Desarrollar mayor control inhibitorio</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<p>En este juego deberán gritar sólo el nombre del número que vean. Los nombres de los demás objetos no deberán de mencionarlos.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para finalizar, realizarán una guerra de baile, se dividirá el grupo en 2. Cada grupo deberá imitar los movimientos que le corresponde, estando atento a qué momento le corresponde realizar su baile.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=77Gs6raEpp4">https://www.youtube.com/watch?v=77Gs6raEpp4</a></p>
<b>Recursos personales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador</li> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Conexión a internet</li> </ul>
<b>Recursos espaciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>
<b>Duración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minutos</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de mantener la atención en el juego</li> <li>- Muestra dificultad para llevar a cabo las normas del juego</li> <li>- Es capaz de controlar sus impulsos antes de realizar la acción</li> </ul>

*Nota.* Creación propia

### 3.8. Temporalización/cronograma

Partimos de la idea de que todo el tiempo es educativo, el tiempo de aprender y el tiempo de vivir no están separados. El niño y la niña crece y aprende en todo momento gracias a la acción educativa de las personas que le rodean y las experiencias que tienen en dicho contexto.

Por lo tanto, la distribución del tiempo no es imparcial, no puede ser rígida, ni inflexible. Tendremos en cuenta la variedad de actividades y, en consecuencia, el tiempo a de mantener la coherencia y estar en función de tales actividades.

Debido a la edad en la que nos encontramos, las sesiones tendrán una duración de aproximadamente 30 minutos, proporcionando el tiempo necesario para centrar al máximo la atención de los menores y respetando la curva de fatiga de los mismos.

Las sesiones, serán impartidas cada 15 días, una semana en cada aula, es decir semana 1 grupo A, semana 2 grupo B.

Al comienzo del curso, en la tutoría general con las familias, se les informará debidamente del taller que se va a llevar a cabo a lo largo de los dos últimos trimestres. Se les explicará cuál es la finalidad de dicho taller, los objetivos que se quieren conseguir y los beneficios de trabajar las funciones ejecutivas desde edades tempranas, se les entregará el test BRIEF-2 (para la evaluación de las funciones ejecutivas, para así poder conocer de qué punto parten los menores antes de comenzar con la propuesta de intervención). Al finalizar dicha propuesta, en junio, se les entregará nuevamente dicha prueba, con el fin de poder comprobar los resultados adquiridos.

Una vez obtenidos los resultados, se realizará un informe explicativo a las familias, donde podrán observar la evolución general del alumnado, así como unas pautas y ejemplo de actividades para que puedan llevar a cabo en casa juegos para seguir fomentando y desarrollando las funciones ejecutivas.

Siempre dejando reflejado el carácter lúdico de dicha intervención, para que sea un momento de juego en familia, donde los más pequeños y pequeñas disfruten de un tiempo en familia, ya sean con sus padres y madres, abuelos y abuelas o sus hermanos y hermanas.

**TABLA 5**

**CRONOGRAMA DE LA INTERVENCIÓN**

ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN																				
	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				
	16	17	24	31	7	14	21	27	6	8	13	20	1	10	17	24	8	15	22	29	
Recuerda las imágenes y tres en raya	■	■																			
Entrenamiento y yoga infantil			■	■																	
Aplaudimos					■	■															
Encuentra el correcto y encuentra el camino								■	■												
Memoriza los números, simon dice										■	■										
Juego de Monster match												■	■								
Creemos historias														■	■						
Memory																■	■				
Objeto cambiado/cuenta las pelotas																		■	■		
Menciona los números, guerra de baile																				■	■

■ Grupo A  
■ Grupo B

*Nota. Elaboración propia*

### 3.9. Evaluación

Siguiendo el D. 56/2022, en su artículo 9, la evaluación será global, continua y formativa y tendrá en cuenta el progreso de la niña o del niño en el conjunto de las áreas, todo ello nos va a permitir encauzar la acción educativa facilitando al alumnado cantidad y variedad de experiencias de aprendizaje, con el fin de que cada niño y cada niña alcancen el máximo desarrollo posible en sus capacidades de acuerdo con sus posibilidades.

Evaluar consiste en realizar un seguimiento a lo largo del proceso educativo que permita poner en relación los criterios de evaluación, asociados a las capacidades que se pretenden desarrollar, con las características y posibilidades del alumno, orientando y reconduciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje. El referente para establecer los criterios de evaluación lo constituyen los objetivos generales, los objetivos de las áreas y los contenidos.

De la evaluación depende el éxito del proceso educativo, pues gracias a ella redirigimos aquello que no funciona e introducimos las modificaciones que sean necesarias.

#### TIPOS DE EVALUACIÓN

Además, la evaluación en Educación Infantil ha de ser continua y formativa, es por ello que evaluaremos en diferentes momentos de este proceso.

- Evaluación inicial. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno,

dándonos una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y las características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada. De este modo, adaptaremos el proceso al ritmo de aprendizaje individual del alumno. Podemos realizar también una evaluación diagnóstica para saber en qué destaca y en qué muestra menos habilidad, a través de una evaluación inicial por inteligencias múltiples que nos permita conocer cómo aprenden y detectar en qué aspectos debemos centrar nuestros esfuerzos.

- Evaluación continua. Se realiza durante el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje y nos permite realizar un seguimiento constante del alumnado, observando y valorando los progresos y las dificultades de cada alumno/a, con el fin de ajustar la intervención a las necesidades individuales, estableciendo las medidas de ajuste y ayuda que se consideren adecuadas.
- Evaluación final. Muestra una visión global de los aprendizajes alcanzados, las capacidades desarrolladas y la labor realizada. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos

Asimismo, proporcionaremos elementos de autoevaluación que impliquen a los alumnos/as en el proceso y haremos una evaluación de nuestra práctica docente, que enriquecerá y pondrá en valor nuestras funciones, cambiando las actuaciones que resulten menos efectivas y siempre buscando mejorar, lo que repercutirá directamente en beneficio de nuestros alumnos y la escuela.

### PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre los procedimientos de información, vamos a utilizar la observación directa y sistemática porque nos permitirá realizar un seguimiento a lo largo del proceso educativo, valorando y ajustando nuestra intervención educativa en función de los datos obtenidos. Es importante tener en cuenta que estos instrumentos y las estrategias de evaluación que realicemos pueden variarse dependiendo del momento y del contexto, y, en caso necesario, deberemos adaptarlos.

Como instrumentos de evaluación podemos emplear:

- Rúbricas de evaluación. (Se incluye tabla de rúbrica en el Anexo 1)
- El diario del profesor.

### 3.10. Atención a la diversidad

Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales, lingüísticas y las de salud del alumnado.

Nuestra intervención educativa contempla como principios: la diversidad del alumnado (adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de las niñas y los niños, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración) y la inclusión (asegurando que las actividades de aula y complementarias animen a la participación de todo el alumnado, superando las barreras para el aprendizaje y la participación).

De esta forma, las medidas de atención a la diversidad han de permitir la garantía de una educación de calidad para todo el alumnado respondiendo de forma efectiva a las diferentes necesidades.

La respuesta a la diversidad se organizará, preferentemente, a través de decisiones de carácter general fundamentadas en criterios de flexibilidad organizativa y atención inclusiva, al objeto de fomentar la autoestima y las expectativas positivas en los alumnos y en su entorno socio-familiar. Y alcanzar los objetivos y competencias elementales, según los criterios de evaluación marcados.

Los ambientes de aprendizaje surgen de la necesidad de crear una nueva ecología del aprendizaje, investigando sobre nuevos escenarios que permitan y favorezcan el aprendizaje y den cabida a la diversidad de todo nuestro alumnado y una mejor atención de la misma. Por ello, en la etapa de Educación Infantil se está apostando por el desarrollo del aprendizaje por proyectos en rincones de trabajo con propuestas de aprendizaje manipulativas, visuales y experienciales, muy útiles y adaptables, en las que se da cabida a toda la diversidad del alumnado, incluido el alumnado que presenta necesidades.

Una pieza fundamental para que la atención a la diversidad, se consiga la plena inclusión de todo el alumnado, será la implicación y concienciación al respecto de toda la comunidad educativa. Para ello se realizarán, por un lado, todas las coordinaciones necesarias entre los diferentes perfiles profesionales (internos y externos al centro) implicados en la atención del alumnado, así como coordinaciones con las familias; y, por otro lado, se concienciará a toda la comunidad educativa de esta realidad y los beneficios de la visión social inclusiva.



### **Medidas concretas con el alumno con TDAH**

- Se podrán dividir las actividades que requieran mayor esfuerzo, proporcionándole un descanso
- Se realizarán las instrucciones de las actividades de manera espaciada, sin sobrecargar de información al alumno.
- Nos aseguraremos que ha comprendido las tareas encomendadas y las instrucciones de los juegos.
- Se le encomendarán tareas, como, por ejemplo, ayude a recoger, o nos acerque algún objeto, en cuanto se vea que está perdiendo la atención.

## 4. Conclusiones

Partiendo el objetivo principal de este TFM, mejorar las funciones ejecutivas mediante el juego en el alumnado con TDAH en la etapa de Educación Infantil, podemos dejar reflejado a lo largo de todo el documento la importancia que tienen las funciones ejecutivas en la mejora del alumnado con TDAH, ya que son un conjunto de habilidades cognitivas de alto nivel que incluyen la planificación, la organización, la toma de decisiones, el autocontrol y la memoria de trabajo.

Todas estas funciones, son imprescindibles para el desarrollo humano, tanto a nivel académico, como a nivel escolar, y ayudarán a los menores con TDAH a poder planificar, controlar y organizar muchas situaciones sociales, académicas y laborales.

Debido a la etapa a la que va relacionado esta propuesta, nos hemos centrado en el juego como principal medio para el desarrollo de las funciones ejecutivas, ya que el juego es el estado natural del niño y de la niña.

A través del juego, los niños y las niñas aprenden de manera significativa, motivadora y eficaz, por ello, es el mejor medio para llevar a cabo el objetivo de esta propuesta.

## 5. Limitaciones y futuras líneas de intervención

### 5.1. Limitaciones

Las principales limitaciones, serían la falta de recursos en los centros, donde no se puede proporcionar el tiempo necesario de los especialistas para poder llevar a cabo estos talleres en todos los niveles educativos, por lo que queda escaso sólo la realización del mismo en el último nivel del segundo ciclo de Educación Infantil.

Por otro lado, es un taller en el que la participación de las familias, no se ha podido llevar a cabo, debido al tipo de actividades.

### 5.2. Futuras líneas de intervención

Las futuras líneas de intervención, sería poder llevarlo a cabo en todo el ciclo de Educación Infantil y proseguir en la siguiente etapa, aumentando los diferentes tipos de funciones ejecutivas.

Uno de los aspectos a tener en cuenta para la realización de esta futura línea de intervención, sería poder formar al profesorado en el desarrollo de las funciones ejecutivas, y de esta manera se podría realizar un proyecto a nivel de centro, donde los propios tutores serían los que llevarían a cabo las actividades, siempre con la supervisión y la colaboración del equipo de orientación.

## 6. Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association - APA. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed. --.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Best, J. R. y Miller, P. H. (2010). A developmental perspective on executive function. *Child Development*, 81(6), 434-449.
- Bouchard, S., Dumoulin, S., Robillard, G., Guitard, T., Klinger, É., Forget, H., Loranger, C., y Roucaut, F. X. (2017). Virtual reality compared with I vivo exposure in the treatment of social anxiety disorder: a three-arm randomized controlled trial. *The British journal of psychiatry: the journal of mental science*, 210 (4), 276-283
- Riaño-Garzón, M., Uribe, J.I., Cárdenas, M.X., Aguilar-Mejía, O., Díaz-Camargo, E., Pacheco, K.M., Jiménez-Jiménez, S. (2020) Atención y funciones ejecutivas en niños habitantes de la frontera colombo-venezolana: diferencias entre educación urbana y rural. *Ciencia e Innovación en salud*. (ISSN online 2344-8636). <https://doi.org/10.17081/innosa.101>
- Cadoret, G., Bigras, N., Duval, S., Lemay, L., Tremblay, T. y Lemire, J. (2018). The mediating role of cognitive ability on the relationship between motor proficiency and early academic achievement in children. *Human Movement Science*, 57, 149-157.
- Cerrillo-Urbina, A. J., García-Hermoso, A., Martínez-Vizcaíno, V., Pardo-Guijarro, M. J., Ruiz-Hermosa, A. y Sánchez-López, M. (2018). Prevalence of probable Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder symptoms: result from a Spanish sample os children. *BMC pediatrics*, 18(1), 111.
- Chanon, S., Pratt, P. y Robertson, M. M. (2003). Executive function, memory, and learning in Tourette´s syndrome. *Neuropsychology*, 17, 247-254.
- Chávez, B.I., Zacatelco, F. y Acle, G. (2009). Programa de enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 7(2), 849-876. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v7i18.1366>
- Crone, E. A., Ridderinkhof, K.R., Worm, M., Somsen R. J. M. y Van der Molen, M. W. (2004). Switching between spatial stimulus-response mappings: A developmental study of cognitive flexibility. *Developmental Science*, 7, 443-455.
- Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 156, del 5 de agosto del 2022. <https://www.educastur.es/>

[/ordenaci%C3%B3n-y-curr%C3%ADculo-de-la-educaci%C3%B3n-infantil-en-el-principado-de-asturias-lomloe](#)

- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Diamond, A. (2020). Executive functions. *Handbook of clinical neurology*, 173, 225-240.
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- García, C. y Gómez-Mármol, A. (2023). Funciones ejecutivas en educación infantil: conceptualización, importancia, evaluación y experiencias empíricas. *ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, 24, 53-62.
- Garon, N., Bryson, S. E. y Smith, I. M. (2008). Executive functions in preschoolers: A review using an integrative framework. *Psychological Bulletin*, 134, 31-60.
- Geurts, H. M., Verte, S., Oosterlaan, J., Roeyers, H. y Sergeant, J.A. (2005). How specific are executive functioning deficits in attention deficit hyperactivity disorder and autism? *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 102, 77-85.
- Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-269>
- Gómez, M. I., (2022). *TDAH y funciones ejecutivas. De la neurociencia al aula. Manual práctico-científico para educadores*. Pirámide.
- Gooch, D., Thompson, P., Nash, H. M., Snowling, M. J. y Hulme, C. (2016). The development of executive function and language skills in the early school years. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 57(2), 180-187.
- Hartley, R. E., Frank, L. K. y Goldenson, R. (2013). *Understanding children's play*. Routledge
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191- 218. <https://doi:10.1080/02103702.2017.1292684>

- Kane, M. J. y Engle, R. W. (2003). Working-memory capacity and the control of attention: The contributions of goal neglect, response competition, and task set Stroop interference. *Journal of Experimental Psychology: General*, 132, 47-70.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Lipszyc, J. y Schachar, R. (2010). Inhibitory control and psychopathology: a meta-analysis of studies using the stop signal task. *Journal of International Neuropsychological Society*, 16(6), 1168-1177.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Meneses, M. y Monge, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Monette, S., BBigras, M. y Guay, M. C. (2011). The role of executive functions in school achievement at the end of Grade 1. *Journal of Experimental Child Psychology*, 109, 158-173.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, del 2 de febrero de 2022 <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Rodríguez, J. E. y Trasancos, M. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *TRANCES. Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, (4), 275-294.
- Rosas, R., Espinoza, V., Porflitt, F. & Ceric, F. (2019). Executive Functions can be improved in preschoolers Through Systematic Playing in Educational Settings: Evidence From a Longitudinal Study. *Frontiers in Psychology*, 10, 2024. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02024>
- Rueda, M. R., Posner, M.I. y Rothbart, M.K. (2005a). The development of executive attention. Contribution to the emergence of self-regulation. *Developmental Neuropsychology*, 28, 573-594.
- Sandoval Mena, M., Simon Rueda, C. y Echeita Sarrionandia, G. (2019). A critical review of education support practices in Spain. *European Journal os Special Needs Education*, 34 (4), 44-454.

- Sandoval, M., Echeita, C. y Simón, C. (2019). Understanding inclusion support systems: three inspiring experiences. *Culture and Education*, 31 (1), 120-151, <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1565250>
- Solís, P. (2020). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *HAL Open Science. Voces de la educación* (4) 44-51. <https://hal.science/hal-02516612>
- Wiebe, S. A., Espy, K. A. y Charak, D. (2008). Using confirmatory factor analysis to understand executive control in preschool children: I. Latent structure. *Developmental Psychology*, 44, 575-587.
- Zych, I., Ruiz, R. O. y Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 390-400. <https://doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>

## Anexos

### ANEXO 1. RUBRICA

CRITERIOS	 BUENO	 ADECUADO	 POCO ADECUADO
CONTROL INHIBITORIO	Es capaz de controlar los impulsos automáticos, permitiendo un control sobre sus propias acciones en la realización de las actividades	Es capaz de controlar los impulsos automáticos, sólo en algunas actividades.	No es capaz de controlar los impulsos automáticos, en las actividades propuestas.
MEMORIA DE TRABAJO	Es capaz de mantener la concentración únicamente en la tarea propuesta	En algunas ocasiones es capaz de mantener la atención en la actividad propuesta	No es capaz de mantener la atención en las actividades propuestas
CONTROL DE IMPULSOS	Es capaz de controlarse así mismo, regulando sus emociones y deseos	En ocasiones es capaz de controlarse así mismo, sus emociones y deseos	No es capaz de controlarse así mismo, no siendo capaz de controlar sus emociones, ni deseos
ATENCIÓN SELECTIVA	Es capaz de controlar la actividad cognitiva propuesta frente a diferentes estímulos o distracciones externas	En ocasiones es capaz de controlar la actividad cognitiva propuesta frente a diferentes estímulos o distracciones externas	No es capaz de controlar la actividad cognitiva propuesta frente a diferentes estímulos o distracciones externas

*Nota. Elaboración propia*



## Índice de acrónimos

TFM: Trabajo Fin de Máster

TDAH: Trastorno por déficit de atención e hiperactividad

LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

D. 56/2022: Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias.

